

OFICINA SOBRE A
METODOLOGIA



A METODOLOGIA CIDADE EM JOGO
INCLUI ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS E
CONTEÚDOS TRANSMÍDIA COM
OS SEGUINTE OBJETIVOS:

Contribuir para que educadores incorporem estratégias de ensino inovadoras às suas práticas pedagógicas, com orientações e ferramentas intuitivas.

Potencializar a experiência de professores de diferentes áreas do conhecimento na abordagem de assuntos que envolvam o desenvolvimento de educação cívica e liderança jovem em sala de aula, com a utilização do *game* “Cidade em Jogo”, como fio condutor.

Estimular a utilização de estratégias de Aprendizagem Baseada em Projetos e Gamificação, despertando um maior interesse dos alunos nas atividades de sala de aula, aumentando sua participação, desenvolvendo a criatividade e a autonomia, promovendo o diálogo e a resolução de situações-problema desafiadoras.

Através da Metodologia Cidade em Jogo foi desenvolvido um amplo conteúdo pedagógico com atividades para professores nas diferentes áreas do conhecimento, com o intuito de criar aulas e projetos mais atrativos para os alunos.

As sequências didáticas são formadas por oito momentos e possuem um encadeamento lógico para que o professor possa desenvolver o máximo possível as competências e habilidades abordadas em cada uma das atividades.

Compreendendo e respeitando a autonomia dos professores, as sequências didáticas podem ser adaptadas de acordo com a realidade e as especificidades da sua sala de aula, com a utilização de momentos isolados ou até mesmo como um ponto de partida e inspiração para o desenvolvimento das suas próprias atividades.

1º Momento: Apresentação do tema macro, justificativa de sua importância e pergunta desafio.

2º Momento: Construção de conhecimento superficial utilizando somente a memória operacional.

3º Momento: Aprofundamento do conhecimento, com interdisciplinaridade.

4º Momento: Atividade desafiadora, com transferência para aplicação real do conhecimento.

5º Momento: Quiz.

6º Momento: Projeto coletivo.

7º Momento: Sistematização do conhecimento.

8º Momento: Para saber mais.

Alguns aspectos fundamentais para a utilização da Metodologia Cidade em Jogo e para inovação no ensino

A inovação na educação é uma tendência global e as transformações nas práticas pedagógicas são inevitáveis. Atualmente, os alunos são nativos digitais e as didáticas e metodologias utilizadas pelos professores devem despertar o interesse e engajamentos dos alunos nas atividades de sala de aula. É fundamental considerar e compreender que as práticas inovadoras em educação não dependem, tão somente, dos professores. É necessário que haja mudanças na estrutura e organização da escola como um todo. Nesse sentido, a atuação das gestores e gestores é determinante.

Nesse material apresentamos algumas orientações para a formação continuada dos professores para a utilização da **Metodologia Cidade em Jogo** e também para a inovação de outras práticas pedagógicas da escola. Essas orientações têm relação direta e indireta com os oito momentos que compõem o planejamento dos professores.

Gestores e professores são aliados estratégicos para a consolidação de práticas pedagógicas inovadoras em salas de aulas. Toda inovação deve contribuir para o trabalho já realizado pelos professores. Toda inovação visa garantir que os alunos aprendam mais e desejem aprender ainda mais. A inovação não tem um fim em si mesma, ela está a serviço dos propósitos pedagógicos da escola e dos professores.

Alguns aspectos fundamentais para a utilização da Metodologia Cidade em Jogo e para inovação no ensino

Através da **Metodologia Cidade em Jogo** oferecemos um repertório mínimo de atividades para os professores nas diferentes áreas do conhecimento (Biologia, Geografia, História, Língua Portuguesa, Matemática e Sociologia). Essas atividades devem ser tomadas como um ponto de partida e visam inspirar os professores a criarem suas próprias atividades.

Ao utilizar a **Metodologia Cidade em Jogo** você deve orientar os professores a criarem atividades mais dinâmicas que não se restrinjam ao espaço e ao tempo das disciplinas escolares. Todas as oportunidades de ensino que surgirem durante o processo devem ser aproveitadas e podem ser desenvolvidas na e para além da área do conhecimento.

Os professores também devem ser estimulados a incorporarem conhecimentos e informações oriundos de outros lugares, que não a sala de aula, às suas práticas. Nesse sentido, por exemplo, as tecnologias de acesso à informação – como os *smartphones* – devem ser potencializadas para fins pedagógicos. Os alunos não aprendem só na escola, os alunos aprendem em diferentes lugares o tempo todo.

Alguns aspectos fundamentais para a utilização da Metodologia Cidade em Jogo e para inovação no ensino

Os conhecimentos escolares devem conectar-se com questões concretas para os alunos. Você pode desafiar seus professores a sempre responderem em seu planejamento uma pergunta recorrente entre os alunos: *Para que serve este conhecimento? Por que eu devo estudar e aprender sobre este conhecimento?* Esta é uma pergunta legítima feita pelos alunos e deve ser respondida de forma franca pelos professores. Assim sendo, os professores devem demonstrar os alunos a relação entre os conhecimentos escolares e questões concretas concernentes à realidade dos alunos.

Os professores devem ser orientados a não esperar somente respostas certas dos alunos. Incorporar metodologias inovadoras às práticas pedagógicas, como a **Aprendizagem Baseada em Projetos** e a **Gamificação**, implica em encarar os erros como parte importante do processo de aprendizagem.

Os professores devem ser instigados a valorizar nos alunos a curiosidade e a investigação. Os alunos devem trazer novos conhecimentos e novas perguntas para a sala de aula. Os professores devem provocar os alunos a serem ativos e propositivos em relação à produção de conhecimentos.

Alguns aspectos fundamentais para a utilização da Metodologia Cidade em Jogo e para inovação no ensino

Você deve orientar os professores que se valham dos projetos e aprendizados coletivos como propulsores dos aprendizados individuais. Dessa forma, o professor garantirá que os alunos estejam em níveis semelhantes de desenvolvimento. O professor deve apresentar situações-problema ou perguntas-desafio para toda a turma e orientar os alunos a compartilharem e construírem coletivamente suas hipóteses e respostas.

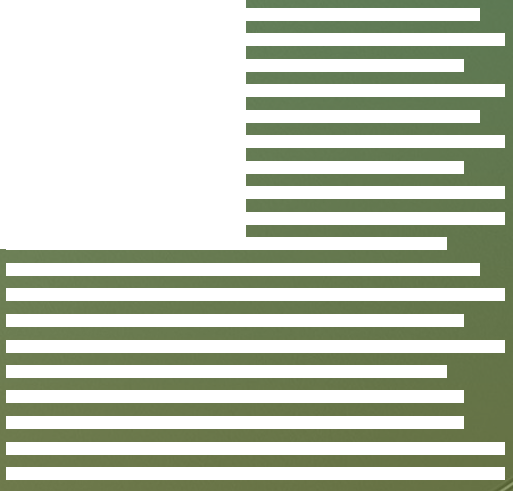
Os professores devem ser estimulados a sempre buscarem e experimentarem com os alunos novas metodologias, técnicas e ferramentas de ensino. Nesse contexto, toda sala de aula passa a ser um laboratório de experimentações para professores e alunos. Onde os erros são parte do processo de aprendizagem e os conhecimentos são construídos coletivamente.

A seguir apresentamos algumas orientações específicas relativas aos diferentes momentos da **Metodologia Cidade em Jogo** que você pode compartilhar com os professores.



PRIMEIRO MOMENTO

APRESENTAÇÃO DO
TEMA MACRO,
JUSTIFICATIVA DE
SUA IMPORTÂNCIA E
PERGUNTA DESAFIO



PRIMEIRO MOMENTO

APRESENTAÇÃO DO TEMA MACRO, JUSTIFICATIVA DE SUA IMPORTÂNCIA E PERGUNTA DESAFIO

Neste grupo de atividades, queremos:

- Deixar o aluno curioso sobre o macro-tema; Justificar a importância do mesmo, de preferência com um ou mais exemplos da vida em sociedade; Apresentar as competências e habilidades que serão trabalhadas; Apresentar uma pergunta desafio.
- Levar o aluno a compreender a importância do desenvolvimento das competências e habilidades dessa aula; Apresentar textos, vídeos ou outros objetos de aprendizagem que façam com que o aluno reflita sobre a importância do tema e do desenvolvimento deste conhecimento.
- A apresentação de competências e habilidades deve ser sempre escrita da seguinte forma: "Ao final desta sequência de atividades, você estará preparado para..." ou "você vai aprender a...". Descreva as competências e habilidades utilizando uma linguagem de fácil compreensão para os alunos.
- A pergunta desafio deve ser uma pergunta complexa, que não pode ser respondida com uma simples busca na internet e que leve os alunos a conectar saberes de diferentes áreas, sempre, obviamente, relacionada às competências e habilidades descritas anteriormente. A resposta da pergunta desafio só será revelada no sétimo momento.

PRIMEIRO MOMENTO

APRESENTAÇÃO DO TEMA MACRO, JUSTIFICATIVA DE SUA IMPORTÂNCIA E PERGUNTA DESAFIO

Orientação ao Gestor:

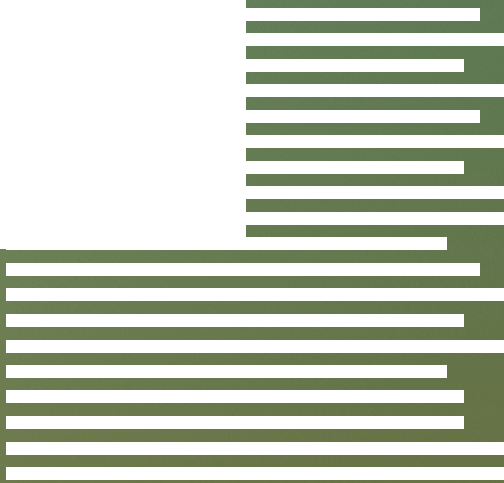
O primeiro momento é de suma importância, pois inclui atividades disparadoras a partir das quais e em relação às quais todo o restante do planejamento será desenvolvido.

Assim sendo, você deve orientar os professores que não dependam de somente uma atividade disparadora, como, por exemplo, um filme ou um texto específico, mas que já aqui pensem em ao menos duas alternativas de recursos sobre um mesmo tópico.



SEGUNDO MOMENTO

CONSTRUÇÃO DE
CONHECIMENTO
SUPERFICIAL UTILIZANDO
SOMENTE A MEMÓRIA
OPERACIONAL



SEGUNDO MOMENTO

CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO SUPERFICIAL UTILIZANDO SOMENTE A MEMÓRIA OPERACIONAL

Neste grupo de atividades, queremos:

- Diagnosticar qual é o conhecimento prévio do aluno sobre o assunto.
- Construir uma base de conhecimento inicial sólido (mas ainda na memória operacional). As atividades podem sugerir que os alunos pesquisem na biblioteca da escola (se houver), nos computadores da escola (se houver) ou em seus smartphones, ou até mesmo entrevistem pessoas na escola sobre a temática a ser estudada (colegas, outros alunos, professores, funcionários da escola, etc.).
- Aumentar o vocabulário relacionado ao assunto.
- Apresentar conhecimentos factuais de complexidade baixa e média.
- Levar o aluno a começar a construir pontes entre conhecimentos novos e antigos.
- Fornecer ao aluno os elementos iniciais para que ele agrupe informações e comece a interpretar a aplicação do novo conhecimento em diferentes contextos.
- Identificar alunos em estágio mais avançado de conhecimento, e convidá-los para que sejam "mentores" que provoquem os colegas com perguntas e apresentem feedbacks nos momentos seguintes.

SEGUNDO MOMENTO

CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO SUPERFICIAL UTILIZANDO SOMENTE A MEMÓRIA OPERACIONAL

Orientação ao Gestor:

No segundo momento os professores têm uma oportunidade incrível de utilizar recursos tecnológicos, como, por exemplo, os smartphones dos alunos, para a realização de pesquisas simples na internet e criação de hipóteses. Nesse momento os professores devem investir na criação da cultura de que o erro é parte importante do processo de aprendizagem. Como os alunos ainda não estudaram o tópico em questão profundamente, eles devem ser estimulados a criarem hipóteses e cometerem erros que serão as bases dos aprendizados futuros.



TERCEIRO MOMENTO

APROFUNDAMENTO DO
CONHECIMENTO, COM
INTERDISCIPLINARIDADE



Neste grupo de atividades, queremos:

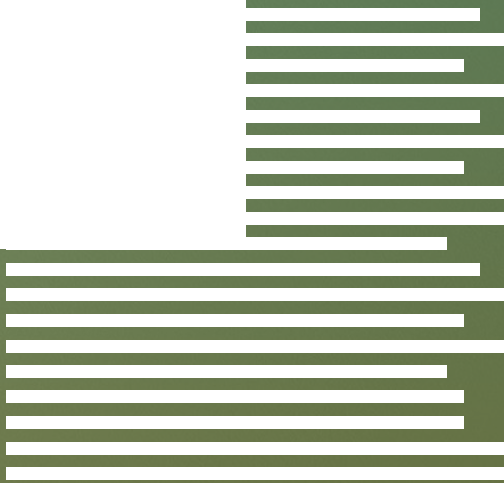
- Elaborar sobre a base de conhecimento inicial, aprofundando a compreensão.
- Elevar a complexidade dos cenários e a quantidade de novos fatos e/ou vocábulos.
- Apresentar atividades mais complexas, que exijam raciocínio crítico, comunicação clara, consciência e adaptação cultural e decisões difíceis baseadas em análises precisas.
- Levar o aluno a transitar do conhecimento superficial do assunto para o conhecimento aprofundado, com atividades interdisciplinares.
- Apresentar variedades de contextos e situações em que o conhecimento adquirido pode ser aplicado.

Orientação ao Gestor:

O terceiro momento é um momento de maior protagonismo do professor. Você pode orientar seus professores a, neste momento, diferenciar com os alunos informação e conhecimento, identificar fontes confiáveis de conhecimentos, pois nesse momento o conhecimento superficial deve ser superado, e consolidar o entendimento de que todos os conhecimentos escolares estão ancorados e tem relação direta com a Ciência e as comunidades científicas que produzem conhecimentos.



QUARTO MOMENTO



ATIVIDADE
DESAFIADORA, COM
TRANSFERÊNCIA PARA
APLICAÇÃO REAL DO
CONHECIMENTO

QUARTO MOMENTO

ATIVIDADE DESAFIADORA, COM TRANSFERÊNCIA PARA APLICAÇÃO REAL DO CONHECIMENTO

Neste grupo de atividades, queremos:

- Desafiar o aluno que já tem conhecimento aprofundado sobre o assunto, com atividades de aplicação, mais abertas e difíceis.
- Dar oportunidades para que esse aluno possa exercitar as funções executivas do cérebro com manipulações mentais complexas para organizar, priorizar, comparar, contrastar, conectar áreas disciplinares diferentes, gerar mapas mentais, sugerir novas aplicações, sintetizar ou criar novos conhecimentos e participar de discussões abertas com especialistas.
- Estimular a ação protagonista do aluno na construção de novos saberes e novas atividades para essa aula.
- Destacar a relevância do tema para democracia e cidadania.
- Propor que os alunos criem novos desafios sobre a mesma temática. Desafios semelhantes, na forma, ao desafio que lhes foi apresentado no início da atividade.

QUARTO MOMENTO

ATIVIDADE DESAFIADORA, COM TRANSFERÊNCIA PARA APLICAÇÃO REAL DO CONHECIMENTO

Orientação ao Gestor:

Você pode orientar os professores a dar maior ênfase à aplicabilidade dos conhecimentos escolares na prática, nesse momento. A partir das nossas experiências com os professores-autores dos planejamentos disponibilizados na plataforma Cidade em Jogo, identificamos que esse é um dos momentos mais indicados pelos professores para a utilização do **Cidade em Jogo**, pois ele permite aos alunos visualizarem e materializarem problemas reais a partir da gestão de cidades durante as rodadas.



QUINTO
MOMENTO

QUIZ

Neste grupo de atividades, queremos:

- Levar o aluno a fazer uma autoavaliação do conhecimento adquirido, o que está claro e o que precisa ser reforçado, e se ele/ela conseguiu atravessar do conhecimento superficial para o conhecimento aprofundado.
- Apresentar um mini-teste com 3 a 5 perguntas específicas, de múltipla-escolha, de nível fácil a difícil, que leve o aluno a essa autoavaliação (pode ser em formato de jogo).
- Oferecer explicações para as respostas de cada questão (incluindo, sempre que possível, o porquê de os outros itens estarem errados) “A resposta certa para a questão 1 é a c) porque... . A resposta a) não está certa porque...”.
- Oferecer outros recursos de aprendizagem para o aluno que precisar de reforço “Se você errou essa questão e precisa entender um pouco mais, clique aqui”.

Orientação ao Gestor:

A criação de quizzes visa dar uma maior dinamicidade ao trabalho em sala de aula e também objetiva provocar a curiosidade dos alunos para que respondam outros quizzes para além do trabalho realizado em sala de aula. A criação de quizzes não é uma tarefa simples para todos os professores. Assim sendo, você pode oferecer insumos que auxiliem os professores nessa tarefa. Uma alternativa, também, pode ser a utilização de questões do Enem e vestibulares nesse momento.



SEXTO
MOMENTO

PROJETO
COLETIVO

Neste grupo de atividades, queremos:

- Propor a execução de um projeto em grupo, interdisciplinar, de aplicação do conhecimento construído até aqui, que pode durar algumas semanas e que trate de problemas reais.
- Os alunos deverão utilizar seu conhecimento, raciocínio crítico, criatividade e habilidades comunicativas para realizar um projeto autêntico e relevante, com uma apresentação final para um público real (outros alunos, familiares, membros da comunidade escolar).
- Os projetos devem, necessariamente, estar ligados às habilidades e competências desenvolvidas e incluir:
 - a. Aplicação prática do conhecimento e de competências adquiridas.
 - b. Um problema real como gatilho.
 - c. Um processo estruturado de pesquisa.
 - d. Escolhas dos próprios alunos (protagonismo).
 - e. Pensar sobre o pensar e aprender a aprender (metacognição).
 - f. Crítica e revisão entre grupos.
 - g. Apresentação pública.
- Para um trabalho com estratégias de gamificação, tente incluir sugestões de simulações de situações, encenações e/ou outras atividades artísticas com *storytelling*.

Orientação ao Gestor:

Esse é um dos momentos mais importantes da Metodologia Cidade em Jogo. Você deve reforçar com os professores que o projeto coletivo ou o trabalho em grupos não é uma atividade eletiva, mas sim uma parte importante na consolidação e garantia da aprendizagem dos alunos.

Além de trabalhar com algumas competências socioemocionais muito importantes para a vida profissional e futura dos alunos, como a colaboração.

O resultado dos projetos deve extrapolar o trabalho em sala de aula e pode ser apresentado para outras turmas da escola, comunidade escolar e até mesmo gestores públicos e políticos.

Compartilhamos algumas experiências de escolas que utilizaram o *game* **Cidade em Jogo** em seus projetos, nos próximos slides:

PROJETO PREFEITO POR UM DIA - JUNDIAÍ/SP



Por meio de uma parceria da Fundação Brava com a Secretaria de Estado de Educação de São Paulo e a Prefeitura Municipal de Jundiaí, foi implantando um projeto piloto em 3 escolas da cidade.

Depois de realizarem algumas rodadas com o *game* Cidade em Jogo, os alunos de cada escola foram desafiados a desenvolver projetos que tinham como objetivo identificar problemas dos seus respectivos bairros, analisá-los, pensar nas dificuldades e apresentar propostas para resolvê-los.

Os responsáveis pelos melhores projetos em cada escola tiveram a oportunidade de ir até a prefeitura para apresentar suas propostas ao Prefeito, Secretários e gestores ligados às medidas sugeridas pelos alunos. Diversas medidas práticas de melhoria sugeridas pelos alunos foram acatadas pelo poder público municipal.

PROJETO PREFEITO POR UM DIA - JUNDIAÍ/SP

Na E.E. Dom Joaquim Justino Carreira, a professora criou um minicurso de três aulas que falava de eleições, estrutura do estado e educação política. O projeto vencedor falava sobre a falta de opções de lazer no bairro, o que gerava violência e fazia com que os jovens se aproximassem da criminalidade e evadissem a escola.

Na E.E. Maria de Almeida Schledorn, após utilizarem o *game* Cidade em Jogo, os alunos desenvolveram um projeto sobre os principais desafios ligados ao saneamento básico e as inundações que algumas ruas apresentam durante o regime das chuvas no bairro Jardim das Tulipas.

Já na E.E. Professora Deolinda Copelli de Souza Lima, os professores desenvolveram um projeto interdisciplinar de Matemática e Sociologia que usava o *Cidade em Jogo* como fio condutor da disciplina, usado em diferentes momentos. O projeto vencedor tratava de zeladoria urbana e iluminação pública de uma escadaria de importante acesso à escola, que aumentava a sensação de insegurança e ocorrência de crimes no local.



COLÉGIO HUMBOLDT – SÃO PAULO/SP



O Colégio Humboldt tem uma forte tradição de levar os alunos a refletirem sobre cidadania e políticas públicas. Ao conhecerem o *game* Cidade em Jogo, os professores da área de ciências humanas elaboraram uma sequência didática, que trazia uma problematização e usava a experiência do *game* como estímulo para a discussão.

Após a experiência com o Cidade em Jogo, os alunos levaram suas impressões sobre o que vivenciaram durante as rodadas com o *game* para uma discussão mais ampla, traçando paralelos com questões da vida real.

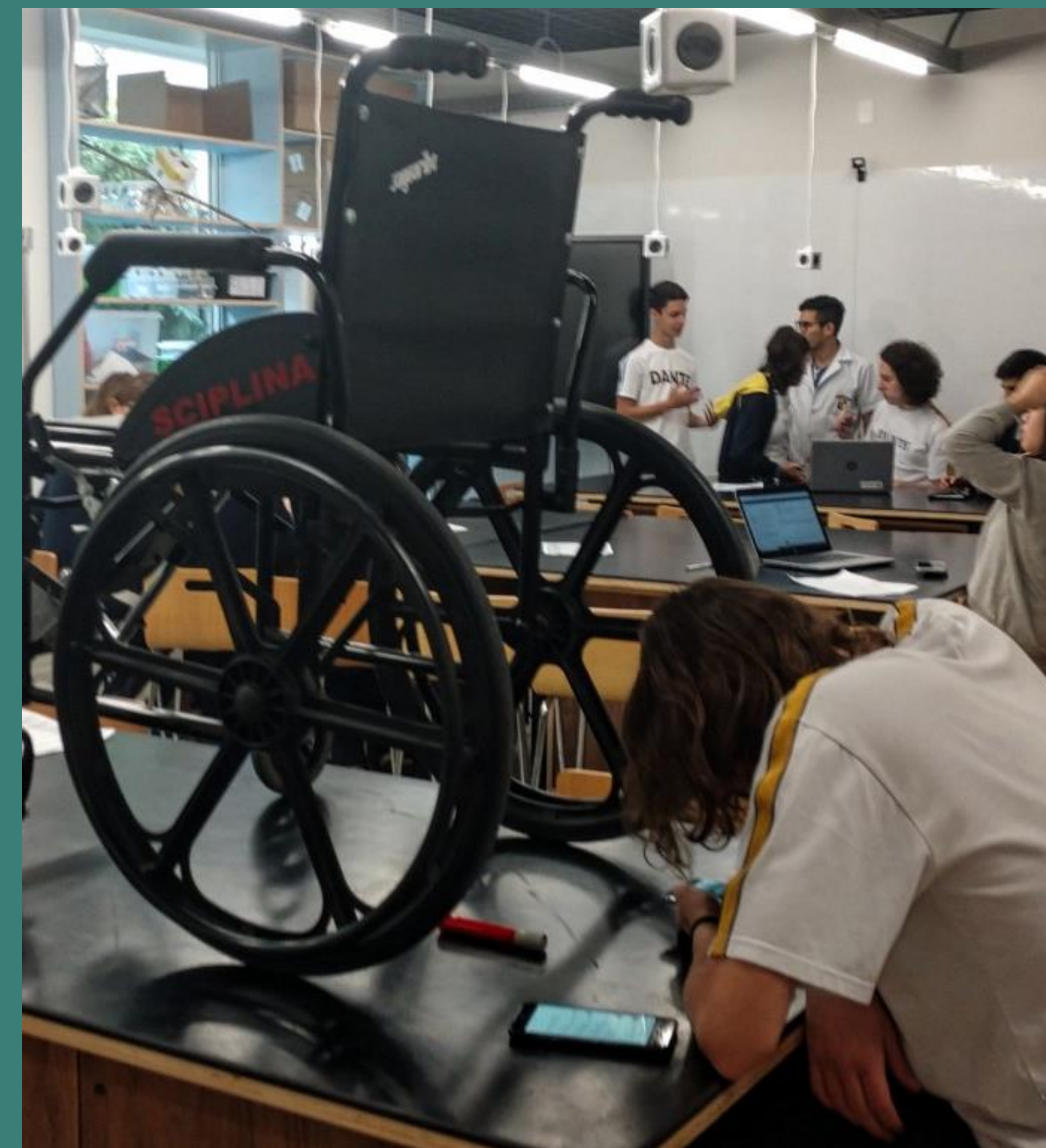
Com a experiência, foi possível demonstrar limites da ação da gestão pública municipal, promover a reflexão acerca de questões políticas inicialmente menos tangíveis e simular como as tomadas de decisões individuais impactam sobre os resultados obtidos dentro de um contexto mais geral.

COLÉGIO DANTE ALIGHIERI – SÃO PAULO/SP

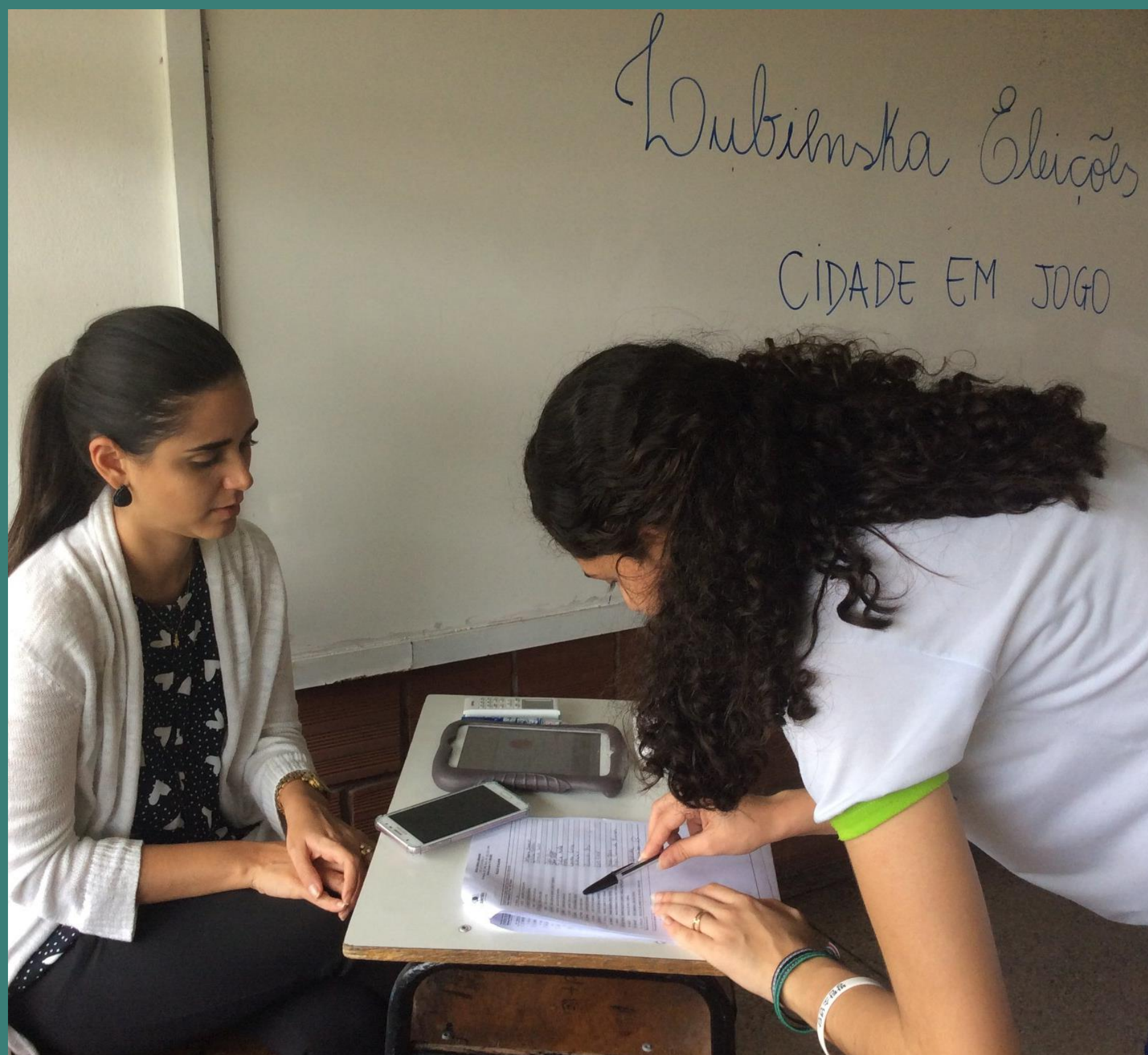
No Colégio Dante Alighieri, as turmas do 1º ano do Ensino Médio participaram de um projeto interdisciplinar chamado “Eu Cidade”, que foi iniciado no laboratório de informática com o uso Simcity. O objetivo era que eles tivessem a noção do que seria necessário para se criar uma cidade, aprender sobre toda a infraestrutura e como se dá o gerenciamento.

Em seguida, eles iniciaram a experiência com o *game* Cidade em Jogo, onde puderam ver como funciona a questão das políticas públicas, colocando em prática as aprendizagens e discutindo como cada grupo lidava com questões específicas, além de poderem sentir a importância de suas escolhas.

A partir daí, alunos foram desafiados a fazer planos de negócios de impacto social para resolver problemas urbanos de São Paulo, culminando na apresentação de propostas e protótipos para uma banca. O projeto tinha como objetivo fazer com que os alunos se sentissem protagonistas, que soubessem da sua importância como cidadãos e que eles têm o direito de questionar e participar ativamente no processo de mudança social.



COLÉGIO LUBIENSKA – RECIFE/PE



O Colégio Lubienka trabalhou com o game Cidade em Jogo como instrumento disparador para a realização de debates e reflexões durante toda uma semana, cujo tema central foi "cidadania e participação".

Foi iniciado um processo eleitoral no qual as três chapas candidatas fizeram vídeos defendendo suas plataformas de governo, baseadas nas prioridades que escolheram ao jogar o *game*. Os demais alunos formaram 4 grupos, cada um representando uma diferente bancada legislativa e grupo de interesse. Devido à participação ativa, os alunos do 9º ano formaram uma 5ª bancada, representando a sociedade civil organizada.

A prefeita e a vice-prefeita eleitas, então, jogaram novamente o Cidade em Jogo, apresentando suas propostas de aplicação das políticas públicas para as bancadas, que deveriam deliberar pela aprovação ou rejeição, até completarem todas as rodadas. Ao todo, 80 estudantes participaram ativamente da mesma rodada do game, simulando o funcionamento dos poderes Executivo e Legislativo de uma cidade.



SÉTIMO
MOMENTO

SISTEMATIZAÇÃO
DO CONHECIMENTO

Neste grupo de atividades, queremos:

- Ensinar os alunos a sistematizar o conhecimento. Por exemplo: “Agora que você aprendeu sobre ..., crie um mapa de ideias com até 10 pontos que você estudou nessa aula”).
- Estimular a sistematização através de diferentes recursos como fluxogramas, infográficos, áudios (podcasts) para serem compartilhados via WhatsApp, vídeos para serem compartilhados via Youtube, Instagram ou Facebook.
- Criar entre professores e alunos o hábito de sistematizar conhecimentos ao final de diferentes tópicos de estudos ou projetos.
- Apresentar a resposta da pergunta-desafio lançada no primeiro momento da sequência didática.

Orientação ao Gestor:

Nesse momento você deve estimular os professores a utilizarem ferramentas que normalmente não são utilizadas em sala de aula para sistematizar conhecimentos. Como, por exemplo, infográficos, fluxogramas, nuvens de palavras, podcasts ou vídeos. A ideia principal aqui é criar entre professores e alunos o hábito de sistematizar conhecimentos sempre. Ao final de diferentes tópicos de estudos ou projetos, os conhecimentos sempre devem ser sistematizados e registrados.



OITAVO
MOMENTO

PARA SABER MAIS

Neste grupo de atividades, queremos:

Apresentar dicas, sugestões e recursos para aqueles alunos que se interessarem em saber mais.

Orientação ao Gestor:

Nesse momento o professor deve indicar aos alunos fontes confiáveis para que possam se aprofundar em determinados tópicos de estudos. Você deve ressaltar com os professores a importância de que eles indiquem somente materiais que já testaram e validaram anteriormente. Isso porque os alunos interagirão com esses materiais por conta própria.

Gestor, como foi sua experiência?

Você pode enviar um e-mail para o endereço contato@cidadeemjogo.org.br ou, se preferir, preencha o formulário disponível em nosso portal.



WWW.CIDADEEMJOGO.ORG.BR