

TUTORIAL DA
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

Professor, o objetivo deste tutorial é compartilhar com você algumas dicas e orientações sobre como produzir suas próprias sequências didáticas a partir da **Metodologia Cidade em Jogo**.

Nossa primeira sugestão é que você acesse as sequências didáticas disponibilizadas em nosso site, a saber: Biologia, Geografia, História, Língua Portuguesa, Matemática e Sociologia.

A **Metodologia Cidade em Jogo** é composta por oito momentos que possuem um encadeamento lógico. Porém, é fundamental que você compreenda que é possível adaptá-la à sua realidade. Isso significa que você pode planejar os oito momentos ou selecionar somente alguns deles que lhe sejam mais úteis de acordo com o seu planejamento.

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

A partir do nosso trabalho com outros professores, identificamos que é possível incorporar o *game Cidade em Jogo* ao seu planejamento de diferentes formas e em diferentes momentos.

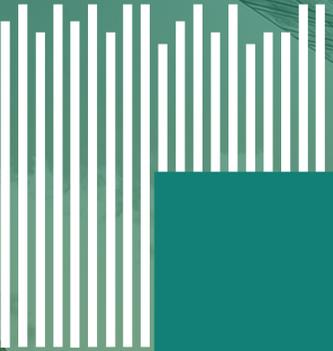
Alguns professores utilizam o *game Cidade em Jogo* para introduzir tópicos de estudo e/ou diagnosticar os conhecimentos prévios dos alunos em relação a determinados conhecimentos. Nesse cenário, o *game Cidade em Jogo* é utilizado nos primeiros momentos do planejamento.

Outros professores utilizam o *game Cidade em Jogo* para avaliar a compreensão dos alunos sobre determinados conhecimentos estudados. Nesse cenário, o *game Cidade em Jogo* é incluído no planejamento nos momentos finais, após os alunos já terem se aprofundado no estudo de algum tópico específico.

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

Por fim, há também professores que utilizam o *game* **Cidade em Jogo** em mais de um momento no decorrer do seu planejamento. Nesse cenário, o intuito do professor é tanto estabelecer um diagnóstico inicial sobre os conhecimentos prévios dos alunos e testar hipóteses quanto, posteriormente, verificar as aprendizagens consolidadas.

O nosso principal objetivo ao propormos a **Metodologia Cidade em Jogo** é oferecer a você o maior número possível de alternativas para utilização do *game* **Cidade em Jogo** em suas aulas. Reiteramos que a **Metodologia Cidade em Jogo** pode ser adaptada à sua realidade, é flexível. Assim sendo, você pode definir quando e como utilizar o *game* **Cidade em Jogo** da melhor forma. Após criar o seu planejamento, compartilhe conosco e com outros 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

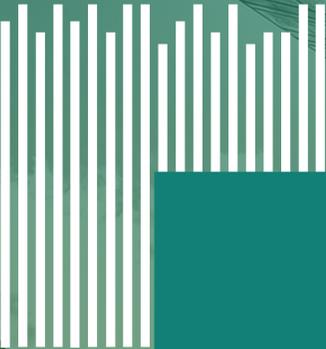
APRESENTAÇÃO DO TEMA MACRO, JUSTIFICATIVA DE SUA IMPORTÂNCIA E PERGUNTA DESAFIO

Orientação ao Professor:

O *game Cidade em Jogo* sempre pode ser *linkado* com os propósitos pedagógicos da escola e da sua área do conhecimento. Ao elaborar o seu planejamento é importante destacar quais competências e habilidades serão trabalhadas com uso do game e demonstrar à escola e aos alunos a sua relevância.

Também é fundamental que a pergunta-desafio contemple conceitos da sua área do conhecimento que deseja trabalhar em sala de aula. Esse é um momento muito importante para diferenciar informação, que os alunos podem obter através de simples pesquisas na internet, de conhecimento construído a partir da ciência.

No primeiro momento, o *game Cidade em Jogo* pode ser utilizado como disparador de atividades.



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

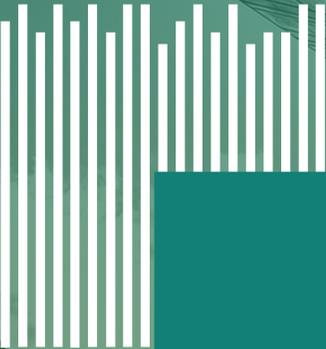
CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO SUPERFICIAL UTILIZANDO SOMENTE A MEMÓRIA OPERACIONAL

Orientação ao Professor:

No segundo momento é fundamental que você valorize todas as hipóteses e respostas dos alunos, especialmente aquelas que estiverem equivocadas.

A gamificação considera o erro como um importante passo na construção do conhecimento. Assim sendo, é preferível que os alunos se engajem nas atividades mesmo cometendo erros do que se eximam por medo de errar.

No segundo momento é possível utilizar o *game* **Cidade em Jogo** como uma ferramenta para diagnóstico do conhecimentos prévios dos alunos, nas diferentes áreas do conhecimento.



TERCEIRO MOMENTO

APROFUNDAMENTO DO
CONHECIMENTO, COM
INTERDISCIPLINARIDADE



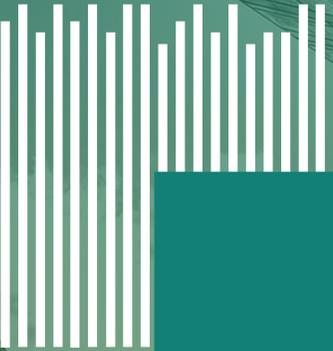
Neste grupo de atividades, queremos:

- 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 Professor:

Esse é um momento muito produtivo para refletir com os alunos sobre a importância de cada uma das áreas do conhecimento na composição da gestão pública. O prefeito é responsável pela gestão pública de diferentes áreas mesmo não sendo especialista em todas elas, por isso é tão importante a composição de uma equipe de trabalho.

Você pode sugerir aos alunos, em seu planejamento, que se responsabilizem ou foquem em áreas específicas ao jogar, trabalhando em grupos que se complementem. Essa é uma boa forma de refletir com os alunos sobre suas futuras escolhas profissionais, estabelecendo suas afinidades com as diferentes áreas do conhecimento e de trabalho.



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.

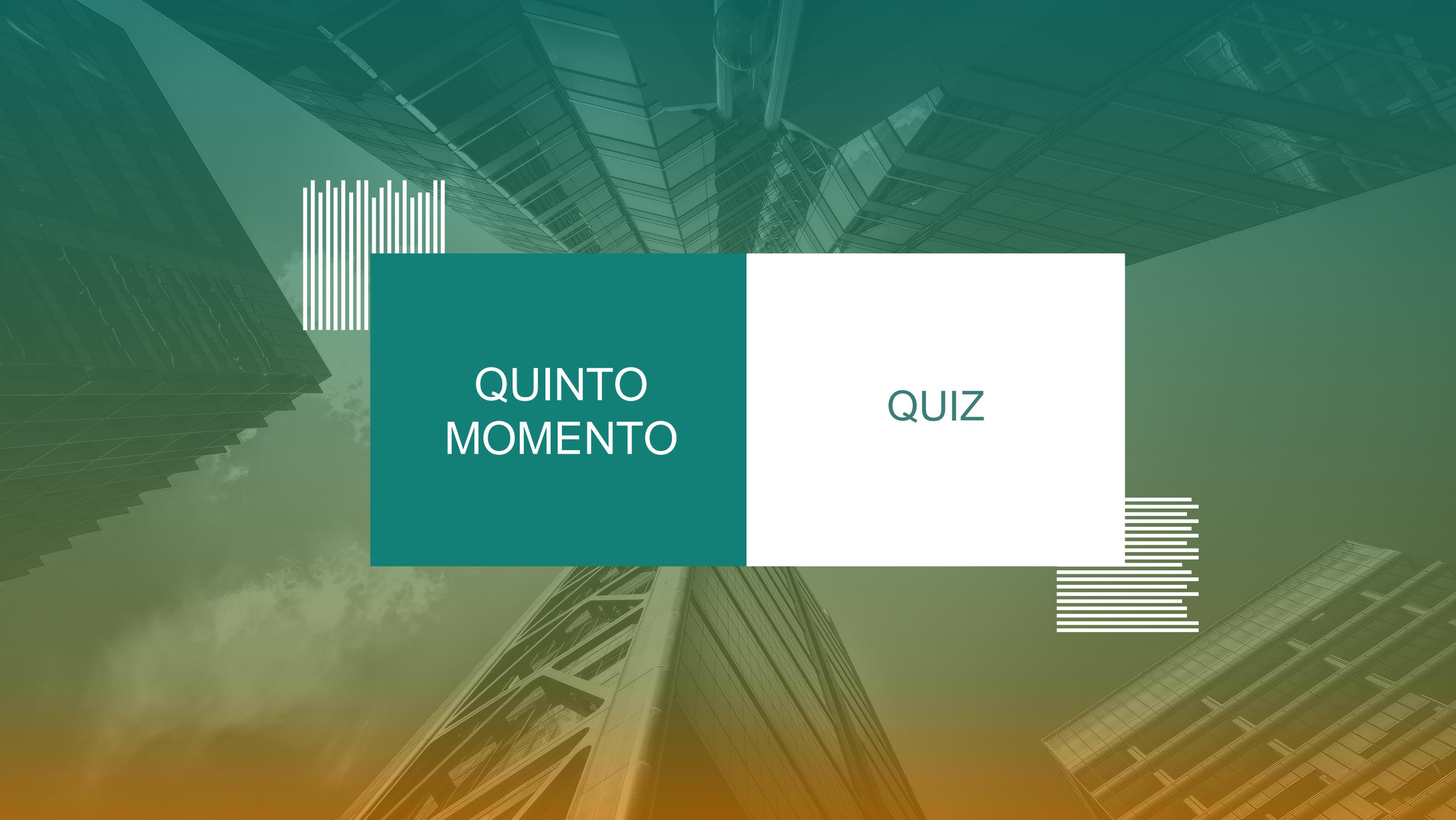
QUARTO MOMENTO

ATIVIDADE DESAFIADORA, COM TRANSFERÊNCIA PARA APLICAÇÃO REAL DO CONHECIMENTO

Orientação ao Professor:

O quarto momento é o mais utilizado pelos professores com os quais trabalhamos para o uso do *game* **Cidade em Jogo**. No quarto momento os alunos já passaram dos conhecimentos superficiais aos conhecimentos aprofundados e devem ser capazes de jogar se valendo de tudo que foi trabalhado até aqui.

Sugerimos que esse é o momento mais adequado, também, para provocar debates mais densos sobre democracia e cidadania. Espera-se que, para além dos conhecimentos em cada uma das áreas do conhecimento, os alunos realizem profundas reflexões sobre a importância da cidadania e da democracia para nossas cidades, estados e país.



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 Professor:

Os quizzes são uma ótima oportunidade para que você e seus alunos avaliem os conhecimentos construídos. Você pode utilizar questões do Enem e vestibulares na composição dos quizzes. Porém, o grande diferencial dos quizzes é oferecer um feedback para o aluno sobre as alternativas das questões. Esse feedback expandido deve ajudá-lo a compreender porque determinada alternativa está correta e as demais não.

Você pode elaborar quizzes com diferentes níveis de complexidade, de modo a sempre desafiar os alunos independentemente de seus estágios de desenvolvimento em relação a um tópico específico.



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 Professor:

É fundamental que você oriente os alunos durante o processo de pesquisa, pois as práticas de pesquisa não são comuns na educação básica.

Nesse momento, os alunos devem perceber que um dos objetivos do *game Cidade em Jogo* é pensar os problemas reais das nossas vidas cotidianas. Assim como, um dos objetivos da metodologia Cidade em Jogo é partir dos conhecimentos escolares para problemas reais das nossas cidades.

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.

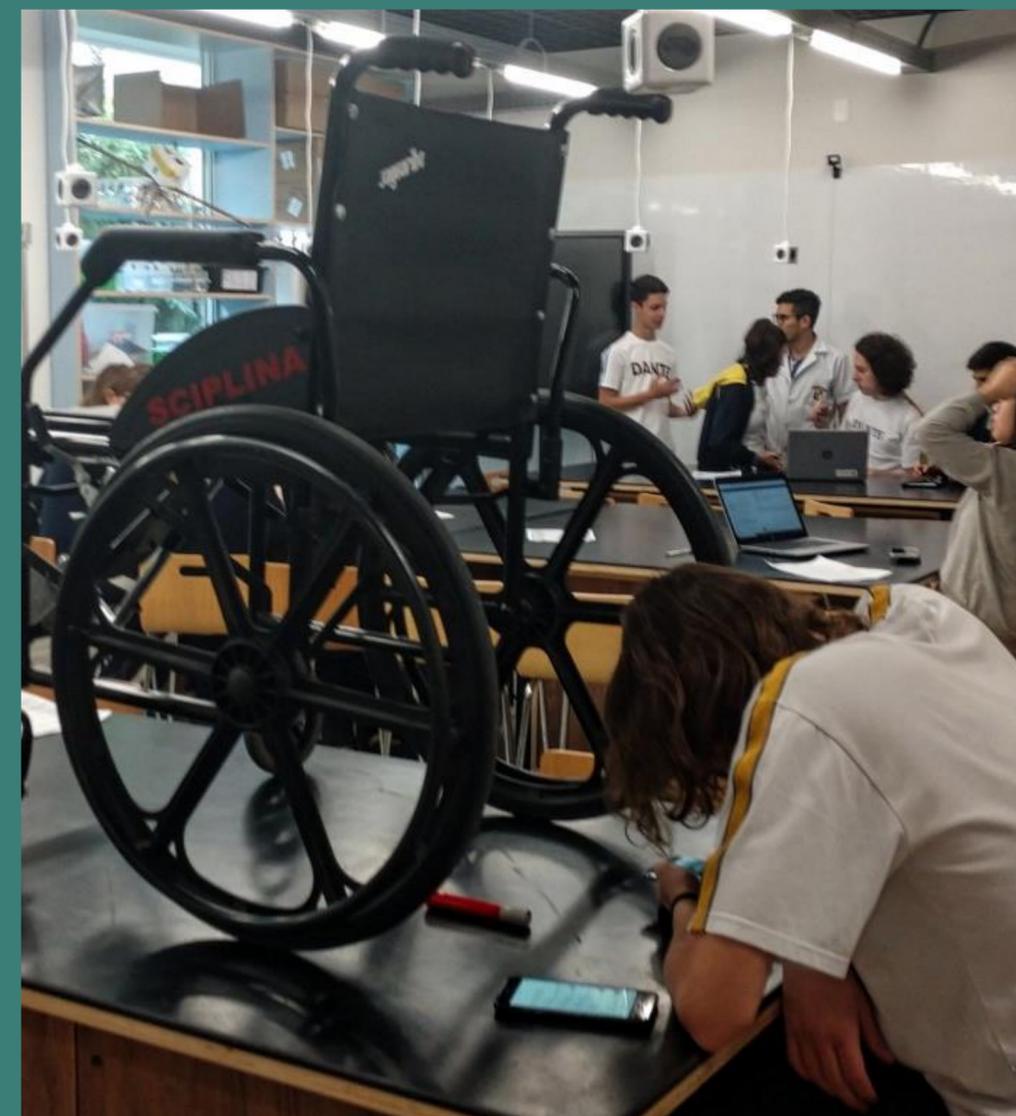
Com a experiência, foi possível demonstrar limites da ação da gestão pública municipal, promover a reflexão acerca de questões políticas inicialmente menos tangíveis e simular como as tomadas de decisões individuais impactam sobre os resultados obtidos dentro de um contexto mais geral.

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 Professor:

O sétimo momento visa desenvolver junto aos alunos diferentes formas de sistematização do conhecimento que podem ajudá-los, por exemplo, como estratégias de estudos.

Ao criar infográficos, fluxogramas ou podcasts sobre os mais diversos assuntos estudados, os alunos poderão recorrer a esses materiais para se preparar para avaliações. É possível, até mesmo, criar uma rede entre os alunos para que compartilhem esses conhecimentos sistematizados.

Esse é o momento final do seu planejamento e nele todos os alunos devem ter conhecimento sobre a resposta da pergunta-desafio apresentada no primeiro momento.



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 Professor:

O oitavo e último momento do planejamento deve conter recursos e links diversos para aqueles alunos que desejarem se aprofundar ainda mais na temática estudada.

Nossa principal recomendação, aqui, é que você indique somente materiais de sua confiança para evitar quaisquer erros conceituais.

Obrigado por planejar conosco! Aguardamos mais planejamentos! Compartilhe!

Professor, 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