

PREFEITURA DA CIDADE DE SÃO PAULO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
COPED / NTF – NÚCLEO TÉCNICO DE FORMAÇÃO
PROPOSTA DE FORMAÇÃO - EDITAL NTF/2021

Texto de autoria da área promotora

NÚMERO DESPACHO DE HOMOLOGAÇÃO: 21199

NÚMERO DA PROPOSTA DE VALIDAÇÃO: 20210216

NÚMERO DO COMUNICADO: -

TIPO DE FORMAÇÃO: CURSO

ÁREA PROMOTORA:

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCACAO

NOME:

O USO PEDAGÓGICO DE JOGOS MODERNOS NA EDUCAÇÃO

MODALIDADE: EAD

CARGA HORÁRIA TOTAL: 20

CARGA HORÁRIA PRESENCIAL: 0

CARGA HORÁRIA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS: 4

CARGA HORÁRIA NÃO PRESENCIAL: -

CARGA HORÁRIA A DISTÂNCIA: 16

JUSTIFICATIVA:

DURANTE UMA PARTIDA DE UM JOGO MODERNO (CARTA, TABULEIRO, ETC) A CRIANÇA, O JOVEM E O ADOLESCENTE PODEM EXPERIMENTAR E ESTIMULAR, DE MANEIRA SEGURA, A TOMADA DE DECISÃO, A EXPRESSÃO DE OPINIÕES, A CRIAÇÃO DE ESTRATÉGIAS, A RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS, A COMUNICAÇÃO, A EMPATIA, O ACOLHIMENTO, A DIVERSIDADE, ENFIM, DIVERSOS ASPECTOS QUE CONSTAM NAS MATRIZES DO SABER, TAIS COMO: 1) PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO; 2) RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS; 3) COMUNICAÇÃO; 4) AUTONOMIA E DETERMINAÇÃO; 5) RESPONSABILIDADE E PARTICIPAÇÃO; E, POR FIM 6) EMPATIA E COLABORAÇÃO.

ALÉM DE SER UMA FERRAMENTA QUE COLABORA COM O APRENDIZADO DOS ALUNOS, OS JOGOS TÊM SEUS BENEFÍCIOS, TAMBÉM, PARA OS EDUCADORES. DITO ISSO, OS JOGOS CONSEGUEM SER ADEQUADOS COM POUCAS MODIFICAÇÕES AO PLANEJAMENTO DE AULAS, SE INTEGRANDO ORGANICAMENTE ÀS AULAS DOS MAIS VARIADOS TEMAS. ADEMAIS, O EDUCADOR TAMBÉM CRIA UM VÍNCULO COM OS ESTUDANTES, VISTO QUE ESTÁ INSERIDO NO MESMO AMBIENTE GAMIFICADO E, MUITAS VEZES, JOGA JUNTO DE SEUS ALUNOS. AS HABILIDADES QUE PRETENDEM SER DESENVOLVIDAS SÃO COMPATÍVEIS COM O CURRÍCULO DA CIDADE, ESTRUTURADAS NOS TRÊS CONCEITOS ORIENTADORES: EDUCAÇÃO INTEGRAL, EQUIDADE E EDUCAÇÃO INCLUSIVA. A FORMAÇÃO PARTE DO PRINCÍPIO DE QUE TODOS OS ESTUDANTES SÃO SUJEITOS ÍNTEGROS, POTENTES, AUTÔNOMOS E, PORTANTO, CAPAZES DE APRENDER E DESENVOLVER-SE, SENDO ELES O FOCO DAS AÇÕES TRABALHADAS NA FORMAÇÃO.

ASSIM COMO OUTROS PROJETOS JÁ EXISTENTES COMO ESSE, O OBJETIVO É TRAZER INOVAÇÃO NA SALA DE AULA E AUXILIAR NA APRENDIZAGEM, INFORMANDO TÉCNICAS E FERRAMENTAS AOS EDUCADORES. COM ISSO, CAPACITAR O EDUCADOR A TRABALHAR DE MODO LÚDICO, FORNECENDO FERRAMENTAS QUE COLABOREM PARA O USO DESTA METODOLOGIA EM SALA DE AULA. A FORMAÇÃO TEM CARÁTER INTERDISCIPLINAR, OFERECENDO POSSIBILIDADES DE ATIVIDADES NOS DIFERENTES COMPONENTES CURRICULARES, MAS PRINCIPALMENTE EM MATEMÁTICA, HISTÓRIA E LÍNGUA PORTUGUESA.

OBJETIVOS:

- CAPACITAR OS EDUCADORES PARTICIPANTES A TEREM UMA PERCEPÇÃO ATIVA DE COMO ADAPTAR OS JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS PARA A SUA METODOLOGIA DE AULAS PRESENCIAIS E A DISTÂNCIA.
- ATRELAR OS JOGOS MODERNOS ÀS MATRIZES DO SABER, INDICANDO POSSIBILIDADES DE PRÁTICA QUE FAVOREÇA O PENSAMENTO CRIATIVO, RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS, A COMUNICAÇÃO, AUTONOMIA E EMPATIA POR PARTE DOS PARTICIPANTES.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

- CONCEITO DE JOGOS MODERNOS

- COMO UTILIZÁ-LOS NA EDUCAÇÃO
- QUAL SUA IMPORTÂNCIA PARA O ENSINO DOS ESTUDANTES
- FERRAMENTAS FACILITADORAS
- APRESENTAÇÃO DE LISTA DE JOGOS E SEUS USOS NA EDUCAÇÃO
- JOGOS DISPONÍVEIS EM PLATAFORMAS/APLICATIVOS
- COMO ADAPTAR UM JOGO PARA UM PLANO DE AULA
- VÍDEO-AULAS SOBRE O USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO
- A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS NO APRENDIZADO PARA AS NOVAS GERAÇÕES

PROCEDIMENTOS:

AULAS SÍNCRONAS COMPOSTAS POR ATIVIDADES REMOTAS COM VÍDEOS E TAREFAS A SEREM REALIZADAS PELOS CURSISTAS.

CONTEÚDO DAS AULAS SÍNCRONAS:

- AULA 1:

O QUE SÃO OS JOGOS MODERNOS DE FORMA GERAL, COMO USÁ-LOS NA EDUCAÇÃO E QUAL SUA IMPORTÂNCIA PARA O ENSINO DOS ESTUDANTES; BEM COMO EXPLICAÇÕES DE COMO UTILIZAR AS FERRAMENTAS UTILIZADAS PARA JOGAR E COMO JOGAR OS TÍTULOS SELECIONADOS.

- AULA 2:

APRESENTAÇÃO DE UMA LISTA DE JOGOS E SEUS USOS NA EDUCAÇÃO; FORMAS DE JOGAR OS TÍTULOS SELECIONADOS DE MODO REMOTO; COMO ADAPTAR UM JOGO PARA UM PLANO DE AULAS (APRESENTAÇÃO DE DOCUMENTOS QUE RELACIONAM OS JOGOS AO CURRÍCULO DA CIDADE); DURANTE O PERÍODO DE FORMAÇÃO, OS CONTEÚDOS ESTARÃO RELACIONADOS AOS OBJETIVOS PROPOSTOS, ASSIM COMO AOS COMPONENTES CURRICULARES, ESPECIALMENTE MATEMÁTICA, HISTÓRIA E LÍNGUA PORTUGUESA.

SERÃO PROPOSTOS DIVERSOS JOGOS QUE PODEM SER PRODUZIDOS PELOS PRÓPRIOS ESTUDANTES E EDUCADORES, SEM LICENÇAS DE USO. PARA TANTO, PODEM SER UTILIZADOS, COMO EXEMPLO, JOGOS QUE SÃO COMERCIALIZADOS, SENDO TODOS COM USO DE TABULEIROS, CARTAS E OUTROS MATERIAIS. A FORMAÇÃO NÃO FOCARÁ UTILIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS.

CONTEÚDO NÃO-PRESENCIAL:

- VÍDEO 1 - (2 HORAS DE CONTEÚDO): VÍDEO-AULA COM A APRESENTAÇÃO DE CONTEÚDOS GERAIS SOBRE O USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO E COM PALESTRANTES PARCEIROS (APRESENTAÇÃO DE VÍDEOS DO TEDX DO FERNANDO TSUKUMO E DO MINUTO EDUCAÇÃO)

([HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=YQDNHZIX-TA](https://www.youtube.com/watch?v=YQDNHZIX-TA)) - COISAS QUE VOCÊ APRENDEU JOGANDO E NUNCA PERCEBEU | FERNANDO TSUKUMO | TEDXSAOPAULO 13'23"

([HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=AUORGJFZAY8&LIST=PLTRKYRC7-K7C1BQDN0CI5Q2ULVGWNHODR](https://www.youtube.com/watch?v=AUORGJFZAY8&LIST=PLTRKYRC7-K7C1BQDN0CI5Q2ULVGWNHODR)) - MINUTO EDUCAÇÃO | GALÁPAGOS

- VÍDEO 2 - (1 HORA/AULA; 2 AULAS TOTAIS): VIDEOAULA COM A APRESENTAÇÃO COMPLETA DO JOGO STORY CUBES, SUAS REGRAS E FORMAS JOGAR ONLINE, SE NECESSÁRIO

- VÍDEO 3 - (30 MINUTOS/VÍDEO; 4 VÍDEOS): VÍDEOS DE APRESENTAÇÕES DAS ATIVIDADES A DISTÂNCIA QUE DEVEM SER REALIZADAS, COM EXEMPLOS E EXPLICAÇÕES DOS EXERCÍCIOS QUE OS PARTICIPANTES DEVEM FAZER

- ATIVIDADE 1 (2 HORAS): JOGAR UM DOS JOGOS APRESENTADOS NO CURSO (CONCEPT, STORY CUBES) E ESCREVER UM RELATÓRIO DA EXPERIÊNCIA DO JOGO, INSPIRAÇÕES PARA COMO ADAPTAR O JOGO E DÚVIDAS QUE SURTIRAM DURANTE A UTILIZAÇÃO DO JOGO.

- ATIVIDADE 2 (2 HORAS): CRIAÇÃO DE UM PLANO DE AULAS UTILIZANDO OS JOGOS, LEVANDO EM CONSIDERAÇÃO AS NECESSIDADES DO CURRÍCULO DA CIDADE E QUAIS AS ADAPTAÇÕES NECESSÁRIAS PARA QUE O JOGO SEJA UTILIZADO EM SALA DE AULA.

- ATIVIDADE 3 (3 HORAS): ANÁLISE DE ARTIGOS QUE DISCUTEM A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO E ENVIO DE RELATÓRIO PARA AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO DOS PARTICIPANTES.

A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS NO APRENDIZADO PARA AS NOVAS GERAÇÕES

[HTTPS://NOVOSALUNOS.COM.BR/A-IMPORTANCIA-DO-USO-DE-JOGOS-NO-APRENDIZADO-PARA-AS-NOVAS-](https://novosalunos.com.br/a-importancia-do-uso-de-jogos-no-aprendizado-para-as-novas-geracoes)

GERACOES/

BRINQUEDOS FORTALECEM ELOS E ESTIMULAM O DESENVOLVIMENTO NA PRIMEIRA INFÂNCIA

[HTTPS://WWW.EPGRUPO.COM.BR/BRINQUEDOS-FORTALECEM-ELOS-E-ESTIMULAM-O-DESENVOLVIMENTO-NA-PRIMEIRA-INFANCIA/](https://www.epgrupo.com.br/brinquedos-fortalecem-elos-e-estimulam-o-desenvolvimento-na-primeira-infancia/)

ATIVIDADE 4 (3 HORAS): ATIVIDADE DE CONCLUSÃO QUE CONSISTE NO DESENVOLVIMENTO DE UM RELATÓRIO GERAL SOBRE A PARTICIPAÇÃO NO CURSO, REFLEXÕES SOBRE O USO DOS JOGOS E APRESENTAÇÕES DE SOLUÇÕES PARA A ADAPTAÇÃO DOS JOGOS

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA:

ENTREGA DE UM PLANO DE TRABALHO QUE UTILIZE O CONTEÚDO DA FORMAÇÃO JUNTO AOS ESTUDANTES, EM CONSONÂNCIA AO CURRÍCULO DA CIDADE.

CRONOGRAMA DETALHADO:

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 27/09 A 15/10/2021

AULAS SÍNCRONAS OBRIGATÓRIAS: 30/09 E 14/10, DAS 18H45 ÀS 20H45

AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM: MICROSOFT TEAMS.

O ACESSO À PLATAFORMA DE FORMAÇÃO SERÁ ENVIADO AOS CURSISTAS EM FORMA DE CONVITE, VIA E-MAIL

INSTITUCIONAL: @SME.PREFEITURA.SP.GOV.BR.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E APROVAÇÃO PARA EXPEDIÇÃO DE CERTIFICADO:

CONCEITO P OU S PELA PARTICIPAÇÃO E ENVOLVIMENTO, 100% DE FREQUÊNCIA, REALIZAÇÃO DE ATIVIDADE OBRIGATÓRIA

BIBLIOGRAFIA:

ANDRÉ, MARLI (ORG.). PRÁTICAS INOVADORAS NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES. CAMPINAS, PAPIROS, 2016.
HUIZINGA, J. HOMO LUDENS: O JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA. 5ª EDIÇÃO. SÃO PAULO: PERSPECTIVA, 2010.

MACEDO, LINO DE. APRENDER COM JOGOS E SITUAÇÕES-PROBLEMA. SÃO PAULO: ARTMED, (P.71), 2000.

KISHIMOTO, T. M.; SANTOS M. W. JOGOS E BRINCADEIRAS: TEMPOS, ESPAÇOS E DIVERSIDADE: (PESQUISA EM EDUCAÇÃO). SÃO PAULO: CORTEZ, 2016.

MACEDO, L. APRENDER COM JOGOS E SITUAÇÕES-PROBLEMA. PORTO ALEGRE: ARTMED, 2000.

MURCIA, J. A. M. APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO JOGO. PORTO ALEGRE: ARTMED, 2005.

SÃO PAULO, (SP). SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. COORDENADORIA PEDAGÓGICA. CURRÍCULO DA CIDADE: ENSINO FUNDAMENTAL: COMPONENTE CURRICULAR: MATEMÁTICA - SÃO PAULO - SME / COPED, 2019.

SÃO PAULO, (SP). SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. COORDENADORIA PEDAGÓGICA. CURRÍCULO DA CIDADE: ENSINO FUNDAMENTAL: COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA PORTUGUESA- SÃO PAULO - SME / COPED, 2019.

SÃO PAULO, (SP). SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. COORDENADORIA PEDAGÓGICA. CURRÍCULO DA CIDADE: ENSINO FUNDAMENTAL: COMPONENTE CURRICULAR: HISTÓRIA - SÃO PAULO - SME / COPED, 2019.

SÃO PAULO (SP), SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO (EM PARCERIA COM UNESCO). DIRETRIZES DE APRENDIZAGEM DOS OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS) NO CURRÍCULO DA CIDADE DE SÃO PAULO. (2020).

UNESCO, EDUCAÇÃO PARA OS OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS): OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM. 2017. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://UNESDOC.UNESCO.ORG/ARK:/48223/PF0000252197](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252197).

VIDEOS:

A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS NO APRENDIZADO PARA AS NOVAS GERAÇÕES

[HTTP://NOVOSALUNOS.COM.BR/A-IMPORTANCIA-DO-USO-DE-JOGOS-NO-APRENDIZADO-PARA-AS-NOVAS-GERACOES/](http://novosalunos.com.br/a-importancia-do-uso-de-jogos-no-aprendizado-para-as-novas-geracoes/)

COISAS QUE VOCÊ APRENDEU JOGANDO E NUNCA PERCEBEU | FERNANDO TSUKUMO | TEDXSAOPAULO
([HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=AUORGJFZAY8&LIST=PLTRKYRC7-K7C1BQDN0CI5Q2ULVGWNHODR](https://www.youtube.com/watch?v=AUORGJFZAY8&list=PLTRKYRC7-K7C1BQDN0CI5Q2ULVGWNHODR)) - MINUTO EDUCAÇÃO | GALÁPAG

QUANTIDADE DE TURMAS: 1; VAGAS POR TURMA: 50

TOTAL DE VAGAS: 50

PÚBLICO ALVO:

ANAL. DE INF. CULT. E DESP. - ED. FÍSICA, PROF. E.F. II E MÉDIO, PROF. ED. INF. E ENS. FUND. I

FUNÇÃO ESPECÍFICA:

-

HAVENDO VAGAS REMANESCENTES, PODERÃO SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE CARGOS COMO PÚBLICO-ALVO):

-

CORPO DOCENTE:

ANNE FERNANDES SOLAI

FORMADA EM RELAÇÕES INTERNACIONAIS PELA PUC-SP E PÓS GRADUADA EM GESTÃO DE PROJETOS PELA INSPER, LIDERA AS ATIVIDADES E PROJETOS VOLTADOS PARA A APLICAÇÃO DE JOGOS NO DESENVOLVIMENTO HUMANO E A FRENTE DE PARCERIAS COM INSTITUIÇÕES PRIVADAS E PÚBLICAS DE ENSINO. É UMA ENTUSIASTA DO USO DE JOGOS COMO METODOLOGIA ATIVAS E DO PODER TRANSFORMADOR DA EDUCAÇÃO, ACOMPANHANDO AS TENDÊNCIAS E PROJETOS DESENVOLVIDOS EM OUTROS PAÍSES.

FELIPE RAMOS SANTANNA

ESTUDANTE DE LETRAS APAIXONADO PELO MUNDO DOS JOGOS QUE BUSCA UMA UNIÃO ENTRE OS JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS E A EDUCAÇÃO. METODOLOGIAS LÚDICAS, APRENDER BRINCANDO, ÓCIO CRIATIVO E DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES NUM AMBIENTE SEGURO SÃO FORMAS IMPORTANTES QUE OS JOGOS PROPORCIONAM.

INSCRIÇÕES (PROCEDIMENTOS E PERÍODO):

A PARTIR DAS 10H DO DIA 20/09 ATE ÀS 12H DE 21/09/2021, PELO LINK:

<https://bit.ly/jogosmodernos>

AS VAGAS SERÃO DISPONIBILIZADAS POR MEIO DE SORTEIO, CONSIDERANDO AS ESPECIFICAÇÕES DO PÚBLICO ALVO. O SORTEIO OCORRERÁ NO DIA 22/09, ÀS 15H, COM TRASSMISSÃO AO VIVO PELO LINK:

[HTTPS://BIT.LY/SORTEIOJOGOSMODERNOS](https://bit.ly/sorteiojogosmodernos)

CONTATO COM A ÁREA RESPONSÁVEL:

-