

# METODOLOGIA E PLANO PEDAGÓGICO

BAIXE O APP



O Game da Cidadania é uma atividade interativa e lúdica, desenvolvida pela Controladoria Geral da União em parceria com a Universidade Federal do Goiás de forma virtual e gratuita, pensando nisso o projeto busca por meio da tecnologia, ampliar o conhecimento dos estudantes sobre a ética, cidadania, direitos humanos e os seus deveres na sociedade utilizando de personagens que por serem adolescentes podem comunicar de forma mais empática os dilemas éticos que os adolescentes podem passar no seu dia a dia, especialmente, no contexto do ambiente escolar.



Os recursos do Game da Cidadania estão dispostos em 4 versões (aplicativos), onde cada uma delas tem suas diferentes situações cotidianas para que os participantes possam identificar as situações e fazer as escolhas no âmbito dos desafios éticos propostos pelos jogos.

# Objetivos específicos do Game da Cidadania

## Princípios do Game da Cidadania:

- Incentivar a reflexão crítica sobre temas sociais atuais e sua conexão com a participação cidadã ativa.
- Promover uma sociedade justa por meio da cidadania, democracia, e responsabilidade social.
- Reconhecer as esferas democráticas, como o Poder Executivo, Legislativo e Judiciário, a fim de aumentar a participação social em escolhas que afetem a sociedade.
- Trabalhar com ações voltadas para o meio ambiente, com o intuito de preservação de ambientes públicos de uso comum da sociedade.
- Acompanhar os gastos realizados com a educação, observando o destino do dinheiro público.



# Público-alvo

O Game da Cidadania é destinado para jovens/adolescentes com idade entre 11 e 17 anos, porém fica a critério do professor avaliar este aplicativo e a pertinência de usufruir com sua turma desse recurso educacional.

É importante destacar alguns objetivos específicos da formação básica presentes em artigos e incisos da Lei de Diretrizes e Bases, são eles:

**Art. 1º** A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais.

**§ 2º** A educação deverá vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social.

**Art. 4º.** O dever do Estado com educação escolar pública será efetivado mediante a garantia de:

- XII - educação digital, com a garantia de conectividade de todas as instituições públicas de educação básica e superior à internet em alta velocidade, adequada para o uso pedagógico, com o desenvolvimento de competências voltadas ao letramento digital de jovens e adultos, criação de conteúdos digitais, comunicação e colaboração, segurança e resolução de problemas

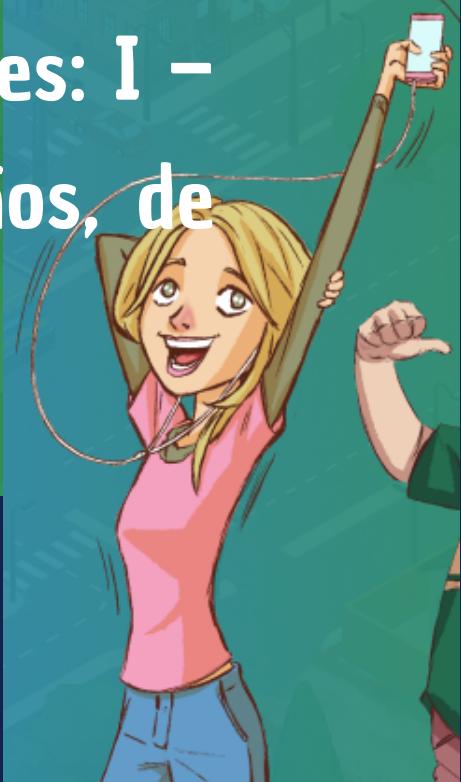


**Parágrafo único.** Para efeitos do disposto no inciso XII do caput deste artigo, as relações entre o ensino e a aprendizagem digital deverão prever técnicas, ferramentas e recursos digitais que fortaleçam os papéis de docência e aprendizagem do professor e do aluno e que criem espaços coletivos de mútuo desenvolvimento.

**Art.26.**

**§ 11.** A educação digital, com foco no letramento digital e no ensino de computação, programação, robótica e outras competências digitais, será componente da curricular do ensino fundamental e médio.

**Art.27.** Os conteúdos curriculares da educação básica observarão, ainda, as seguintes diretrizes: I – a difusão de valores fundamentais ao interesse social, aos direitos e deveres dos cidadãos, de respeito ao bem comum e à ordem democrática.



A elaboração do Game da Cidadania se apoia em documentos norteadores como a Lei de Diretrizes e Bases e a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), que complementam os objetivos anteriores com as seguintes competências:

**Competência N° 3**: Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

**Competência N° 5**: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

**Competência N°7** : Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

**Competência N°9** : Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

**Competência N°10** : Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários

# Recurso Educacional pedagógico

O Game da Cidadania tem 4 versões disponibilizadas em versões off-line para computadores e em lojas de aplicativos para iOS e Android, todas tratam de temas importantes para a construção de uma cidadania ética.

Os estudantes que participarem do Game irão escolher de que forma vão agir perante as situações do cotidiano dos personagens apresentados no jogo, conforme as escolhas forem sendo feitas, a pontuação poderá aumentar ou diminuir, podendo até ser eliminado.



# PERSONAGENS



Sofia

Caio

João

Alice

# Game da Cidadania 1

Na Primeira versão, o Game apresenta por meio de situações do cotidiano temas como:

**Honestidade** : Qualidade atribuída naquele que é sincero, franco e justo, no Game o conceito é abordado quando o personagem principal percebe que o caixa da padaria passa o seu troco com um valor maior e ele entra no dilema de voltar ou não ao local e devolver o dinheiro.

**Cidadania** : É o conjunto de direitos e deveres que uma pessoa tem na sociedade e a sua qualidade de ser cidadão, pensando no bem-estar de todos e participando da vida em comunidade.

**Regras de convivência** : São ensinadas desde a infância, estão associadas à um conjunto de normas sociais que visam assegurar uma convivência harmônica e evitar o desentendimento entre as pessoas. Ex: compartilhar, tratar as pessoas como queremos ser tratados, ter paciência, pedir desculpas, dizer por favor e obrigado!

**Respeito** : Ação ou efeito de ter consideração, apreço. Ele impede que as pessoas tenham atitudes negativas com outras; respeitar não significa concordar com tudo que alguém diz ou faz, mas que não devemos discriminhar ou ofender ao próximo por suas escolhas (desde que essas escolhas não sejam danosas ao outro).

**Tolerância:** Ação de tolerar, de aceitar ou suportar, contar com a disposição para perdoar, ou seja, a tolerância é o ato de aceitar uma pessoa ou grupo que tenham atitudes diferentes das normas sociais do seu próprio grupo. Desse modo há a garantia da aceitação das diferenças sociais e a liberdade de expressão.

**Ética:** O conjunto de valores que orientam o comportamento humano em relação ao demais na sociedade, assim garantindo o bem-estar social.

**Bullying:** Representa um quadro de agressões repetitivas de perseguição do agressor contra a vítima, essas agressões poder ser verbais, físicas e psicológicas.

**Uso responsável da Internet e das redes sociais:** É importante ter atenção e cuidado ao navegar na Internet e redes sociais, pois não existe apenas o lado positivo das mesmas como estudo, lazer e pesquisa, mas também pode ser encontrado outras situações negativas como: pirataria, violência, Cyberbullying, fake News e muito mais.

**Fake News:** São falsas informações, que são divulgadas principalmente por meio das redes sociais.

**Pequenas corrupções:** São chamadas dessa maneira por serem conhecidas como sutis e as vezes não serem percebidas como antiéticas e corruptas - apesar de serem. As pequenas corrupções estão presentes em nosso dia a dia e são atreladas ao famoso "jeitinho brasileiro".

# Game da Cidadania 2

**Na Segunda versão, o Game apresenta por meio de situações do cotidiano temas como:**

**Mobilização:** É a convocação da população ou de certos grupos sociais para serem efetivos na participação de atos cínicos / políticos.

**Preservar:** Ato de manter a natureza intocável, promovendo ações que garantam a manutenção de meio físico ao ambiente.

**Manifestar:** É um direito assegurado pela constituição Federal desde que a população se reúna de forma pacífica sem o uso de armas em locais abertos ao público.

**Secretário municipal do meio ambiente:** Quem deve ser o responsável pela formulação, aprovação, execução, avaliação da Política Municipal de Meio Ambiente; análise e acompanhamento de ações que causem impacto no meio ambiente.

**Separação de lixo:** Realizada com o auxílio do uso de diferentes latas de lixo onde cada cor indica o tipo de resíduo que deve ser descartado, como por exemplo: azul é para papel, na verde o vidro, na vermelha o plástico, na marrom o lixo orgânico.

**Poder executivo:** Responsável pela execução das ações práticas e transformar em atos as leis promulgadas pelo poder legislativo.

**Poder legislativo:** Responsável por produzir as leis que irão orientar a sociedade para o bem comum.

**Poder Judiciário:** Responsável por garantir os direitos individuais, coletivos e sociais, além de resolver conflitos que ocorram entre cidadãos entidades e Estado.



# Game da Cidadania 3

**Na Terceira versão, o Game apresenta por meio de situações do cotidiano temas como:**

**Modelo híbrido:** É o modelo educacional que combina o formato presencial e a distância, para estudantes e professores.

**Pirataria Virtual:** É a comercialização ou distribuição de conteúdos digitais que possuam direitos intelectuais ou que até mesmo não sejam digitais em sua origem, mas utilizem meios digitais para a prática deste ato ilícito.

**Cyberbullying:** Ação que caracteriza a prática agressiva de intimidações e perseguições no ambiente virtual.

**Supere exposição:** É o exagero em volume de detalhes que é publicado por pessoas na internet.

**Participação social:** Entender os múltiplos interesses da sociedade, além disso, implica a ideia de que de forma conjunta se pensa melhor e que tudo se decide de forma justa e democrática.

**Poder público:** É o conjunto de órgãos que o Estado e outras pessoas exercem seu trabalho.

**Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação:** Responsável por destinar o dinheiro público que financiará a educação, seja na compra de materiais, ou nos programas que garantam a merenda escolar.

**Fiscalização:** Participação da sociedade no acompanhamento na gestão pública, avaliando os objetivos, processos e resultados.

**Participação social:** Entender os múltiplos interesses da sociedade, além disso, implica a ideia de que de forma conjunta se pensa melhor e que tudo se decide de forma justa e democrática.



# Game da Cidadania 4

**Na Quarta versão, o Game apresenta por meio de situações do cotidiano temas como:**

**Plano Diretor:** É um projeto que determinara como será a ocupação de cada cidade no que se refere os aspectos físicos e territoriais.

**Lixo Eletrônico:** Lixo que é proveniente de materiais eletrônicos.

**Obsolescência programada:** É quando empresas planejam os produtos com uma vida útil mais curta, desta forma as pessoas acabam comprando mais do produto em menos tempo.

**Câmara municipal:** Órgão Legislativo, responsável pela elaboração de leis, visando o bem-estar e a organização social de uma cidade;



# Metodologia

A gameficação é apresentada como uma nova forma de aprendizagem, com grande potencial dentro do ambiente educacional, de forma a engajar estudantes dentro de sala de aula e expandir possíveis melhorias em rotinas de estudos.

Pensando no aspecto de gameficação em sala de aula é sugerido ao professor(a) a realização de atividades premiadas, assim explorando a competição entre os alunos de forma positiva, colaboração, o aumento da participação dos estudantes e o engajamento em pautas sociais.

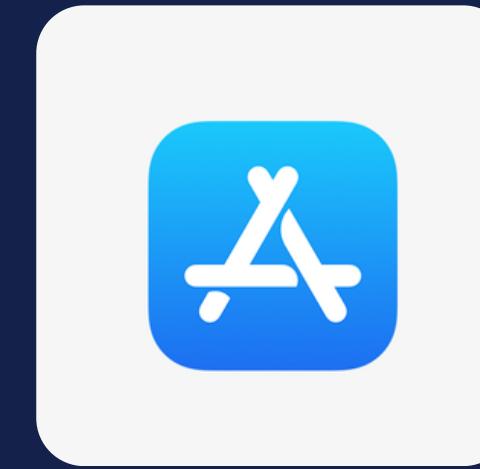
O professor é quem determinará se a dinâmica será desenvolvida de forma individual ou em grupo, a partir disso aquele que conseguir a maior somatória de pontos após responder os desafios éticos ganhará um prêmio de escolha do educador.



É interessante que o Game da Cidadania seja desenvolvido diariamente, de forma que os estudantes possam jogar e debater sobre o que foi aprendido a cada dia, destacando suas reflexões e soluções para os desafios éticos apresentados em cada um dos aplicativos, que podem ser acessados em aplicativos para computadores, nas lojas de aplicativos (Apple store ou Play store) e via web pelo link [www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/game-da-cidadania/recurso-educacional](http://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/game-da-cidadania/recurso-educacional)



Os aplicativos estão disponíveis em 4 versões para download em IOS e Android nas lojas de aplicativos, bem como estão disponíveis para acesso via web por meio do seguinte link: [www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/game-da-cidadania/recurso-educacional](http://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/game-da-cidadania/recurso-educacional)



Para baixar a versão offline, a Educação Cidada disponibiliza um formulário para adesão das versões do Game da Cidadania:



**Professor(a),**

**O Game da Cidadania tem como intuito ser um recurso educacional que inove o processo de ensino aprendizagem dos estudantes e contribua para a formação de cidadãos que irão contribuir com a construção e exercício de uma cidadania íntegra.**

**O seu apoio é fundamental ao projeto, pois a sua participação ativa como mediador estimula reflexões dos estudantes sobre temas importantes para o caráter formativo de cidadãos conscientes que se preocupam com a integridade pública, com a sociedade e consigo mesmo.**

**Queremos agradecer seu interesse e participação! Seu exemplo nos inspira!**

**Equipe Educação Cidadã da CGU.**





# EDUCAÇÃO CIDADÃ

**CGU**

e-mail: [educacaocidada@cgu.gov.br](mailto:educacaocidada@cgu.gov.br)

<https://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/game-da-cidadania/game-da-cidadania>

**CONTROLADORIA-GERAL  
DA UNIÃO**