

Desenvolvido por: Carla Manuela Ribeiro

Instituição: Escola Secundária Camilo Castelo Branco

### Introdução:

Este plano de aula visa conscientizar sobre cidades sustentáveis e fomentar a discussão sobre práticas sustentáveis que podem ser realizadas nas casas dos alunos, bairros e cidades.

### Objetivos ou Resultados de Aprendizagem

Os alunos serão capazes de:

- realizar pesquisas sobre cidades sustentáveis e insustentáveis em todo o mundo.
- apresentar suas descobertas usando ferramentas audiovisuais.
- atuar como embaixadores para o Desenvolvimento Sustentável em sua cidade.
- aprender com exemplos ao redor do mundo e promover boas práticas em sua comunidade.

### Tempo necessário:

- Sessão 1 (90 min): Introdução e pesquisa
- Sessão 2 (90 min): Apresentando o aplicativo e iniciando o jogo
- Sessão 3 (90 min): Desenvolvendo ideias sustentáveis dentro do jogo

### Recursos necessários:

- Laptops, projetor, Minecraft (jogo), dois vídeos do youtube, Microsoft Forms, conta Mentimeter e telefones celulares..



10-18  
anos



# Atividades

## Sessão em sala de aula **1**

- O professor introduz o tema mostrando um [vídeo](#) sobre uma cidade sustentável.
- Os alunos devem descrever o que veem e adivinhar o principal problema apresentado.
- O professor pede aos alunos que comparem a cidade no vídeo com a cidade em que vivem.
- Usando o Mentimeter, o professor pede aos alunos que completem a seguinte frase: Uma cidade ideal deveria ser/ter.....
- O professor mostra um [vídeo](#) com exemplos de cidades sustentáveis e pede aos alunos que reflitam sobre a atividade anterior e suas respostas. Em seguida, os alunos realizam uma breve pesquisa online tentando identificar práticas sustentáveis nas cidades.

## Sessão em sala de aula **2**

- O professor pede aos alunos os elementos-chave que eles coletaram e eles constroem um infográfico no Canva ou Genially.
- O professor pergunta aos alunos se eles gostariam de desenhar uma cidade sustentável com todos os elementos que reuniram e onde poderiam fazê-lo de forma divertida. É muito provável que os alunos cheguem rapidamente à ideia do Minecraft, pois é um jogo muito popular entre eles.
- O professor apresenta o jogo e explica como funciona.
- Os alunos começam a construir sua cidade sustentável no Minecraft em pequenos grupos.

## Sessão em sala de aula **3**

- Os alunos constroem sua cidade sustentável e a apresentam para a turma e explicam as práticas de sustentabilidade em sua cidade.
- Os alunos votam no que consideram mais sustentável através do Mentimeter.
- O(s) vencedor(es) terá(ão) a chance de apresentar seu projeto em um evento escolar.

## **Análise e Avaliação**

A avaliação da atividade é feita através do Microsoft Forms. Os alunos respondem a um questionário simples e anônimo para mostrar seu interesse pela atividade e pelo aprendizado que fizeram.

## **Sugestões de variação ou leitura adicional do plano de aula**

Os alunos podem escolher outro jogo que conheçam. Eles podem realizar entrevistas na comunidade em que vivem para saber quais são os problemas existentes e apresentar seus resultados publicamente e nas redes sociais.

## **Referências**

Sustainable and unsustainable cities:

<https://youtu.be/tNqSIzGKLiU>

<https://youtu.be/JlyPkvN4Kpw>

UN Sustainable cities:

<https://www.unenvironment.org/regions/asia-and-pacific/regional-initiatives/supporting-resource-efficiency/sustainable-cities>

UNDP SDG 11:

<https://www.undp.org/content/undp/en/home/sustainable-development-goals/goal-11-sustainable-cities-and-communities.html>

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/cities/>

Eco-Schools SDGs publication:

<https://static1.squarespace.com/static/552bcd30e4b02ed06b97c76d/t/5beea4806d2a73433f390809/1542366371761/Eco-Schools+SDGs+Publication+-+FINAL+version.pdf>

Este plano de aula foi selecionado a partir do concurso Eco-Escolas 2020, no qual os professores foram convidados a desenvolver e apresentar planos de aula que promovam uma pedagogia orientada para a ação sobre Objetivos de Desenvolvimento Sustentável específicos (ODS).