

MANUAL DO(A) PROFESSOR(A) DA ESCOLA DE GOVERNO E GESTÃO DA PREFEITURA DE NITERÓI



ESCOLA DE GOVERNO E GESTÃO
NITERÓI

FICHA TÉCNICA

Rodrigo Neves
Prefeito

Axel Schmidt Grael
Secretário de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão

Marília Sorrini Peres Ortiz
Subsecretária de Planejamento

Equipe da Escola de Governo e Gestão

Daniel Caldas Gaspar
Diretor da Escola

Iana Maria Oliveira da Costa
Gerente da Escola

Ana Caroline Gomes Vargas
Analista de Políticas Públicas

Beatriz Gabrielli Guimarães
Estagiária da Escola

Elaboração do Texto

Daniel Caldas Gaspar
Diretor da Escola

Iana Maria Oliveira da Costa
Gerente da Escola

Ana Caroline Gomes Vargas
Analista de Políticas Públicas

Beatriz Gabrielli Guimarães
Estagiária da Escola

Rachel Gomes Barquette
Analista de Políticas Públicas

Design e Diagramação

Fernanda Fraga

Maio / 2020

SUMÁRIO

SAUDAÇÕES DA ESCOLA!	4
INTRODUÇÃO	5
METODOLOGIAS PEDAGÓGICAS PARA SERVIDORES PÚBLICOS	7
ATIVAS	9
ÁGEIS	12
IMERSIVAS	14
CURSOS PRESENCIAIS	16
JORNADA DO(A) PROFESSOR(A) DA EGG	19
CURSOS ON-LINE	20
CONTATO	24
REFERÊNCIAS	25

SAUDAÇÕES DA ESCOLA!

PROFESSORAS E PROFESSORES,

Neste documento, a Escola de Governo e Gestão da Prefeitura de Niterói consolida e sistematiza orientações gerais e pedagógicas que devem inspirar os professores em todas as nossas ações educacionais. Este manual tem como objetivo apoiar os professores para que eles desenvolvam, de forma eficiente, ações educacionais a partir de metodologias práticas e voltadas à realidade do setor público, que estimulem os servidores a pensar e agir de forma inovadora e prestar melhores serviços aos cidadãos de Niterói.

A seguir, elencamos metodologias, rotinas e procedimentos que devem animar o desenvolvimento do trabalho dos professores da EGG. Esperamos que este manual seja um material de apoio eficiente para a realização de atividades de formação dos servidores da Prefeitura. Nossa equipe estará sempre à disposição para tirar dúvidas e dar suporte aos professores da Escola.

Boa leitura! Contamos com vocês!

Equipe da Escola de Gestão e Governo de Niterói

INTRODUÇÃO



A Escola de Governo e Gestão de Niterói, criada pelo Decreto Municipal nº 12.519/2017, é responsável pelo planejamento, formulação, implementação e avaliação da política de desenvolvimento dos servidores da Prefeitura de Niterói. A EGG é um núcleo de aprendizagem e formação que visa a promover o desenvolvimento de competências, habilidades e atitudes de gestores públicos municipais, a fim de prepará-los para o enfrentamento de problemas públicos complexos. Em suas ações educacionais, a EGG possibilita a trocas de experiências entre servidores de diversos órgãos, dissemina boas práticas e fortalece a **cultura da inovação** no serviço público.

Nesse sentido, a EGG promove e articula parcerias com organizações especializadas em formação de servidores públicos, bem como com órgãos e servidores da própria Prefeitura que detenham expertise e notório conhecimento técnico em temas relacionados à gestão pública. A EGG promove

ações educacionais presenciais e on-line por meio de cursos de capacitação, pós-graduação, seminários e oficinas. Contamos, para tanto, com uma **plataforma** que permite a inscrição de servidores nas atividades de formação, a realização de atividades didáticas e a avaliação de nossas ações.

Na primeira seção, trazemos algumas metodologias inovadoras usadas na formação de servidores atualmente e que podem ser aplicadas pelos professores nas ações educacionais promovidas pela EGG. A segunda seção trata dos cursos presenciais, suas principais características e procedimentos que devem ser seguidos pelo professor. Na terceira seção, demonstraremos, por meio de fluxograma, as principais tarefas, com seus respectivos prazos, que devem ser seguidos pelo professor da Escola. Na quarta seção, trataremos dos cursos on-line, suas especificidades, dicas para sua produção, bem como orientações para o uso da nossa plataforma on-line.

METODOLOGIAS PEDAGÓGICAS PARA SERVIDORES PÚBLICOS

Nesta seção, sugerimos metodologias pedagógicas aos professores, que podem servir de inspiração para a elaboração dos programas de formação dos cursos e dos planos de aulas. Essas metodologias levam em consideração a realidade e os dilemas enfrentados pelos servidores na gestão pública e vem sendo aplicadas com sucesso no desenvolvimento de competências dos profissionais do setor público. Ressaltamos que essas metodologias podem ser utilizadas de forma combinada pelos professores. Além disso, em função dos objetivos estratégicos da ação educacional, do conteúdo, da carga horária, bem como da infraestrutura disponível, algumas metodologias podem ser mais adequadas do que outras.

As ações educacionais da EGG devem ser voltadas à prática cotidiana dos servidores públicos, nossos cursos devem ser espaços de reflexão e de formulação de soluções para problemas concretos da gestão pública. **Precisamos desenvolver competências, habilidades e atitudes para atingir os objetivos estratégicos de nossa organização e prestar mais e melhores serviços aos cidadãos de Niterói.**

Nossos cursos e oficinas seguem os princípios do método da “**sala de aula invertida**”. O objetivo é que o servidor estude o conteúdo do curso antes mesmo das aulas presenciais (disponíveis na plataforma dias antes). As aulas são espaços de discussão, reflexão e realização de exercício orientados em grupo e, assim, tornam-se mais participativas e produtivas para os servidores e professores.

Além disso, independente da técnica ou metodologia utilizada, orientamos que os professores sempre façam uma recapitulação do que foi ensinado. No início de cada aula, o professor pode apresentar cards com os principais conceitos aprendidos na aula anterior. A recapitulação tem o grande potencial de consolidar conhecimentos ensinados pelo professor, o que permite avaliar se os servidores estão, de fato, aprendendo o que está sendo ensinado.

Também orientamos que, ao longo do curso, o professor se utilize de narrativas e exemplos que reforcem o conteúdo ensinado. Inspirada e elaborada por roteiristas e escritores, o *storytelling* é a habilidade de contar histórias que consigam provocar, gerar identificação e convencimento no aluno. Esta técnica garante maior engajamento dos servidores no processo de aprendizagem.

A seguir, apresentamos algumas metodologias pedagógicas, voltadas para a prática no setor público, que colocam o servidor no centro do processo educacional.

METODOLOGIAS ATIVAS



As metodologias ativas têm foco no protagonismo do servidor e valorizam a colaboração em sala de aula, a troca de experiências entre os pares e o desenvolvimento de atividades educacionais voltadas à reflexão sobre a prática. O servidor participa ativa e diretamente do processo de aprendizagem. Curiosidade, imaginação, senso crítico e liderança são competências que podem ser desenvolvidas através da autonomia proporcionada pelas metodologias ativas.

APRENDIZAGEM POR DESAFIOS OU PROJETOS

Os servidores são divididos em grupos e cada um dos grupos deve desenvolver uma solução para um problema da gestão pública que esteja relacionado ao conteúdo do curso. Ao discutirem desafios concretos da cidade e da gestão municipal, os servidores “aprendem fazendo” e desenvolvem outras capacidades, como comunicação, agilidade e adaptabilidade.

CASO EMPÁTICO

Deve-se eleger uma narrativa-problema a ser apresentada para a turma (dividida em grupos), que deve empenhar-se a encontrar uma solução centrada no usuário. A narrativa deve descrever os personagens e ser contada através da perspectiva deles. É interessante que provoque divergência, e deve ser apresentada de forma curta e rápida. A estratégia é muito útil para desenvolver a tomada de decisões em situações que não podem ser resolvidas simplesmente através de “certo” ou “errado”.

INSTRUÇÃO EM PARES (PEER INSTRUCTION) E O COACHING REVERSO

Essas estratégias de aprendizagem permitem que o servidor desempenhe o papel de ensinar e aprender ao mesmo tempo.

Na instrução em pares, o professor, inicialmente, explica um novo conceito em, no máximo, 20 minutos. Em seguida, o professor “testa” a turma através de uma questão de múltipla escolha (isso pode ser feito no quadro, basta pedir que levantem as mãos na opção que acham correta). Se entre 35% e 70% da turma acertar a questão sobre o conceito, o professor divide os alunos em duplas ou trios que devem se reunir por 3 minutos, o que permite que uns ensinem aos outros. Depois, aplica-se o teste novamente. A resposta certa deve ser explicada após 70% da turma acertar a resposta.

No coaching reverso, o professor realiza o levantamento das principais competências dos servidores e, em seguida, designa que um grupo, que detém certos conhecimentos importantes para o desenvolvimento da aula, transmita-os para o outro grupo por meio de duplas (mesclando os perfis). Esses conhecimentos podem estar relacionados à fluência digital, nível de conhecimento ou experiência profissional sobre o tema da aula, entre outros.

DESIGN THINKING

O *design thinking* é uma abordagem prática para solucionar problemas complexos, criando um impacto tangível e positivo centrado no ser humano. Em resumo a metodologia possui 5 etapas:

- 1) **entendimento:** identificar e compreender o problema com profundidade de forma empática, observando e analisando o contexto, os dados (quantitativos e qualitativos), as tendências e a sua história;
- 2) **definição:** a partir das informações adquiridas, definir impressões e pontos chave da questão, identificando padrões e oportunidades de inovação;
- 3) **imaginação:** usar a criatividade para encontrar as melhores estratégias, através de brainstorms coparticipativos, para imaginar novos cenários.
- 4) **teste ou prototipação:** é o momento de errar, rápido e de forma pequena, para ajustar de imediato, proporcionando tangibilidade à solução;
- 5) **projeção de soluções:** momento de implementar soluções que causem impacto na vida dos cidadãos.

Saiba mais no site da ENAP



METODOLOGIAS ÁGEIS

As metodologias ágeis são diretamente ligadas à gestão do tempo de aprendizagem. Recebemos diariamente uma carga imensa de dados e informações, e as atividades cotidianas do trabalho são cada vez menos lineares; os servidores têm de lidar com diversos projetos simultaneamente. Dessa forma, essas metodologias valorizam a dinamização das atividades de formação, bem como o foco na economia da atenção e na microaprendizagem. Para o melhor aproveitamento do tempo, essas técnicas dão ênfase aos conteúdos mais relevantes de forma inteligente e eficaz.



MINUTE PAPER

Trata-se de uma técnica ágil poderosa para a interação professor-turma. Usado na conclusão de uma aula ou explicação, o minute paper proporciona feedback imediato para o professor. Após a discussão de um assunto, o professor deve pedir aos servidores que respondam uma pergunta funcional sobre o tema em um pedaço de papel, em apenas 1 minuto (pode ser também por Whatsapp). Com essa técnica, o professor pode averiguar a compreensão da turma, quase instantaneamente, a cada conteúdo, além de estimular e desenvolver a capacidade de síntese do servidor.

PECHA KUSHA

O termo em japonês tem significado equivalente a “burburinho ou “bla- bla-bla”, trata-se de uma forma eficiente de apresentação de slides. No caso, a apresentação deve ter 20 slides, cada um com a duração de 20 segundos. O pecha kusha introduz tons de informalidade à apresentação, permitindo que se explique uma ideia através de um “bate papo” com tempo determinado (6 minutos e 40 segundos, no total), evitando, assim, a sobrecarga de informações e estimulando que o servidor apresente suas ideias de forma concisa e objetiva.

Saiba mais!

DISCURSO DE ELEVADOR OU ELEVATOR PITCH

Formato inovador de apresentação de uma ideia, o discurso de elevador remete ao cenário onde o indivíduo tem um encontro inesperado com alguém de muito interesse dentro de um elevador, e possui somente essa janela para vender sua ideia, isto é, de 3 a 5 minutos. Em aula, essa é uma estratégia que desenvolve a síntese de qualidade e o foco em elementos-chave, transformando ideias complexas em assuntos digeríveis sem perder a eficácia do discurso.

Saiba mais!

METODOLOGIAS IMERSIVAS



As metodologias imersivas têm como foco a simulação da realidade a partir do uso de tecnologias. Nas atividades propostas, os servidores vivenciam situações reais a partir de jogos e dinâmicas atrativas e divertidas. Simular realidades em sala de aula possibilita maior engajamento e motivação dos servidores por meio de interação entre os pares e da sensação de protagonismo na aprendizagem.

ROLE PLAYING

A turma é atraída pelo fator “teatral” da atividade, que se baseia na encenação de uma situação; a encenação pode acontecer entre professor e aluno ou entre alunos. O professor deve preparar previamente a descrição do papel de cada jogador e apresentar a situação para a turma. Os jogadores devem encenar seu papel, vivenciando cada etapa da situação, e permitindo que toda a turma acompanhe o processo. No final, os alunos que não participaram da encenação podem falar sobre suas impressões acerca da situação e sua interpretação.

Exemplo: O professor pede que a turma se divida em grupos, e que elejam um ponto crítico do conteúdo tratado no curso. Cada grupo deve construir uma situação-problema, fictícia ou não, e eleger 1 ou 2 representantes para a encenação. A encenação deve ter um limite de tempo (no máximo 5 minutos), e o “antagonista” pode ser representado pelo próprio professor ou alunos de outros grupos que não sejam representantes. Durante a encenação, os representantes devem lidar com o problema aplicando os saberes e técnicas trabalhados no curso, experimentando os fenômenos da interação na prática. Toda a turma deve acompanhar o processo e tomar notas para debater com o professor ao final da atividade. Cada grupo deve ser avaliado pela abordagem escolhida, e pelo uso das técnicas.

GAMIFICAÇÃO

A estratégia de gamificar significa introduzir elementos de jogos, através de dinâmicas, com o objetivo de engajar e motivar a turma. Depois de definir o que se espera que a turma aprenda, o professor divide o conteúdo em etapas e insere elementos de jogos, como prêmios (simbólicos), rankings e níveis para cada processo de aprendizagem. A finalização de uma etapa de atividades pode ser condicionante para a liberação das atividades da próxima etapa, assim como conteúdos complementares.

Saiba mais aqui!

CURSOS PRESENCIAIS



Os cursos presenciais oferecidos pela EGG são realizados por meio de parcerias com organizações especializadas em formação de servidores públicos ou com servidores e órgãos da própria Prefeitura que possuam expertise e notório conhecimento técnico em temas relacionados à gestão pública. As inscrições são abertas, em nossa plataforma online, 15 dias antes do início do curso. Dessa forma, os professores devem enviar para equipe da EGG com 20 dias de antecedência da realização do curso:

- **mini-biografia**, com indicação de suas principais titulações acadêmicas e experiências profissionais relacionadas ao tema do curso;
- **ementa atualizada do curso**;
- **materiais didáticos** que serão utilizados no curso, a fim de que eles sejam validados pela equipe pedagógica da EGG e que sejam disponibilizados aos servidores antes do início das aulas.

As turmas dos cursos presenciais são compostas majoritariamente por servidores da Prefeitura de Niterói. Esses servidores possuem diferentes faixas etárias, cargos, trajetórias profissionais, bem como estão lotados nos mais variados órgãos (Secretaria de Educação, Secretaria de Saúde, Secretaria de Urbanismo, entre outras); portanto, o professor deve se preparar para lidar com turmas heterogêneas.

PONTUALIDADE

Os cursos da EGG ocorrem no horário de trabalho do servidor, geralmente das 9:00 às 13:00, o que torna imprescindível que as aulas se iniciem no horário marcado. Atrasos prejudicam o bom andamento dos cursos, o processo de aprendizagem e representam desperdício de dinheiro público.

SALA DE AULA INVERTIDA

Como demonstrado anteriormente, a EGG enfatiza os princípios pedagógicos da “sala de aula invertida” em seus cursos de capacitação. Portanto, o ideal é que o servidor chegue ao primeiro dia do curso já familiarizado com o cronograma e o material do curso (disponíveis na plataforma dias antes), pronto para participar ativamente do desenvolvimento da aula.

CONTROLE DA PRESENÇA

Os professores devem passar a lista de presença para os servidores assinarem a cada aula. Ao final do curso, as listas de presença, bem como um relatório consolidado com os servidores reprovados por falta, devem ser enviados à equipe da EGG. Para obter certificado de aprovação em curso, o servidor precisa ter participado de 75% das aulas.

MATERIAIS DIDÁTICOS

O material didático principal deve ser composto por apostilas, apresentações em slides, livros, relatórios, vídeos etc, sempre acompanhados das referências bibliográficas do conteúdo do curso. Sugerimos que o professor forneça também materiais complementares, para que o servidor possa se aprofundar e continuar seu processo de aprendizagem.

AVALIAÇÃO

Os servidores serão avaliados ao final do curso pelo professor e devem obter, no mínimo, o grau 6 para serem aprovados e conseguirem o certificado. A avaliação pode se dar por meio de provas, trabalhos ou dinâmicas em grupos. O professor também deve levar em consideração a participação e contribuição do servidor em sala de aula. Sugerimos que avaliações através de metodologias ativas (tarefas em grupo, desafios, jogos, role-playing, storytelling, estudos de caso etc.) sejam privilegiadas.

JORNADA DO(A) PROFESSOR(A) DA EGG



CURSOS ON-LINE

Nesta seção, fazemos recomendações para o desenvolvimento de cursos on-line para os servidores. Os cursos on-line da Escola são no formato MOOC (Massive Open Online Course - Curso Online Aberto e Massivo), modalidade em que não há tutorial. Utilizamos a plataforma moodle (Site EGG).

ORGANIZAÇÃO DO CURSO

O professor deve estruturar o curso por módulos. Os vídeos e materiais complementares devem ser agrupados por assuntos para facilitar o estudo e a consulta dos conteúdos pelos alunos (veja um exemplo nas figuras abaixo).

The screenshot displays the Moodle interface for a course titled "Democracia, Participação e Cidadania". The page includes a header with the course title and navigation links. Below the header, there is a "Seja bem-vindo!" section with course details: "Carga horária: 10 horas", "Nota para aprovação: 7 pontos", and "Prazo concluir o curso: 30 dias". A "Bom estudo!" section lists "Fórum café", "Apostila", and "Aulas". At the bottom, there is a progress bar showing the course structure: "Informações sobre o Curso", "1 Introdução", "2 O ciclo de políticas públicas", "3 A gestão pública democrática", "4 Participação Social", and "Módulo de conclusão".

Figura 1: Página inicial do curso com seus diversos módulos
Ao clicar em um dos módulos, o aluno terá acesso à página ao lado

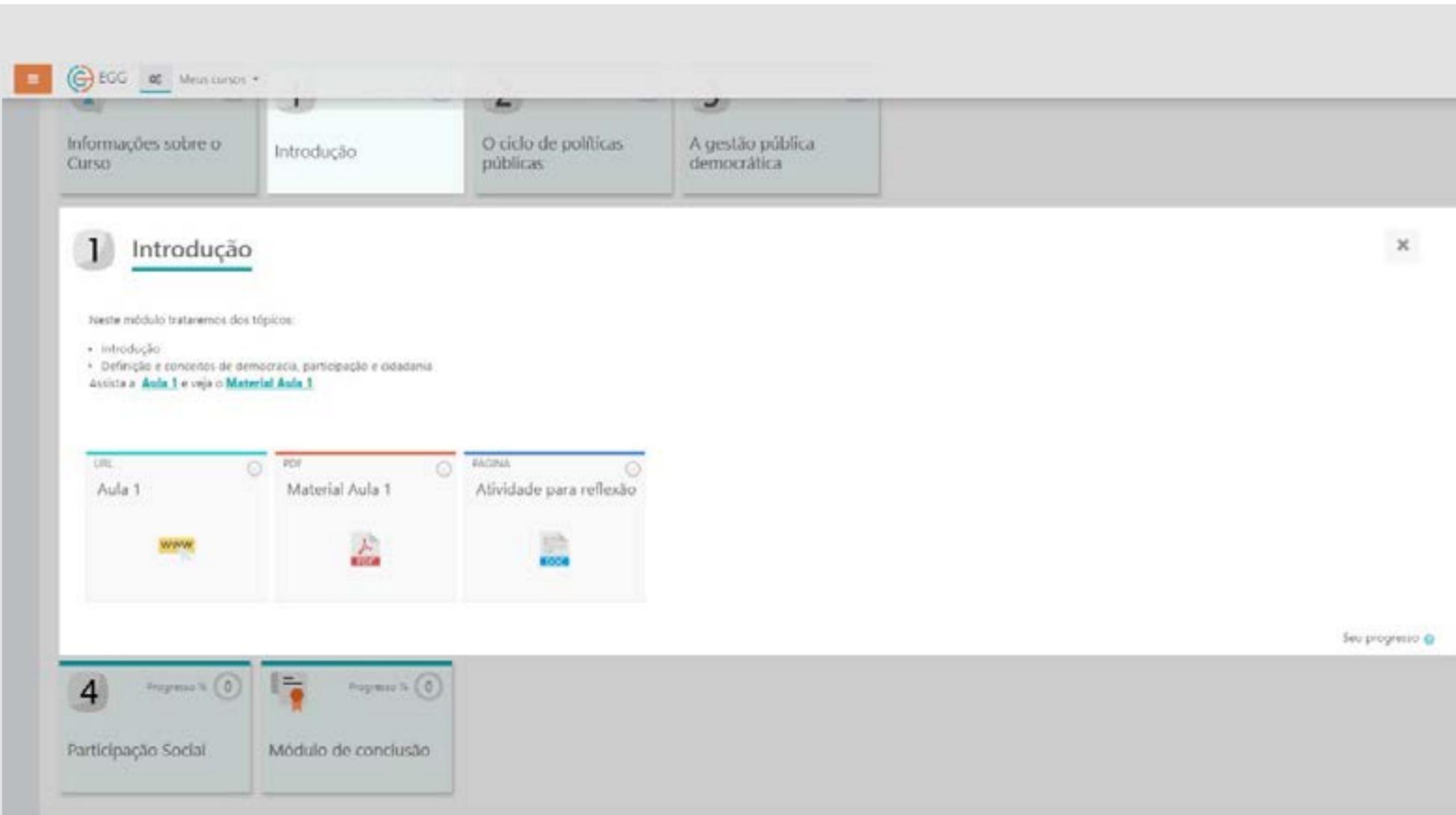


Figura 2: Módulo expandido do curso

VIDEOAULAS

Alguns cuidados devem ser tomados ao gravar as aulas: evite utilizar expressões temporais como bom dia, boa tarde e boa noite; olhe para a câmera como se olhasse para seus alunos; fale com firmeza e tenha cuidado para não falar muito alto ou muito baixo; respire e dê pausas para indicar a transições de assuntos.

Para mais dicas de como produzir uma boa videoaula veja o vídeo.

MATERIAIS COMPLEMENTARES

Disponibilize materiais complementares para cada módulo do curso, além de enriquecer o curso dá a oportunidade de os alunos aprofundarem mais o conteúdo abordado. Os materiais podem ser dos mais variados tipos como indicação de sites, artigos, livros, cartilhas, vídeos, entre outros.

AVALIAÇÃO FINAL

A avaliação final do curso é composta por um questionário objetivo com 10 questões. O servidor poderá realizar duas tentativas. Para evitar a repetição de todas as questões nas múltiplas tentativas pedimos que o professor elabore 15 questões de objetivas. As questões podem ser no formato de múltipla escolha, verdadeiro ou falso, correspondência de colunas ou preenchimento de lacunas.

CONTATO

A Escola de Governo e Gestão da Prefeitura de Niterói está sempre disponível para contato com o professor.



Escola de Governo e Gestão da Prefeitura de Niterói



21 | 2613-5156



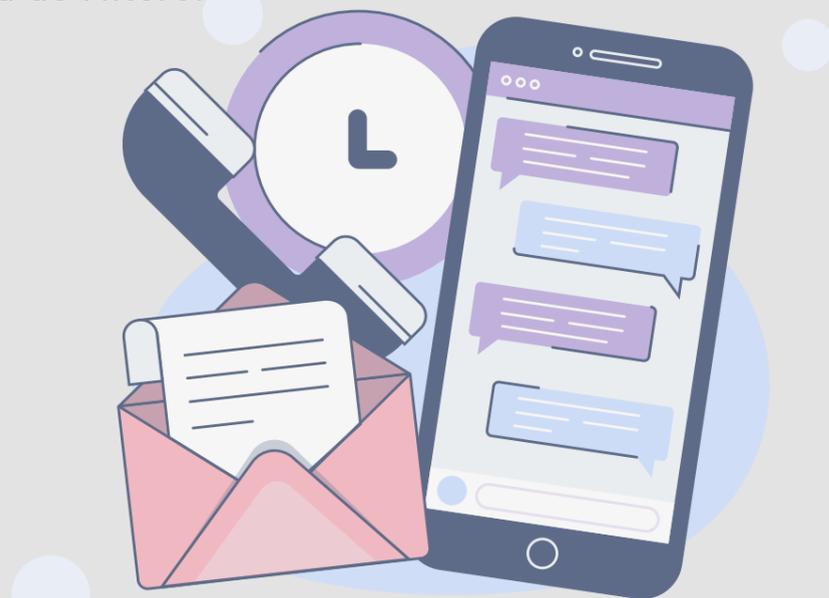
<http://egg.seplag.niteroi.rj.gov.br>



<https://www.facebook.com/eggniteroi>



egg@seplag.niteroi.rj.gov.br



REFERÊNCIAS

- RANZINI, Milena; BRYAN, Newton A. P. Capacitação e formação para o setor público e os modelos de escola de governo no Brasil. RSP – Revista do Serviço Público. Brasília: Enap, ano 68, n. 2, abr-jun 2017.
- AIRES, R. F. de Farias; SALGADO, C. C. Rodrigues; AYRES, K. Virgínia; ARAÚJO, A. Galdino. Escolas de governo: o panorama brasileiro. Revista do Serviço Público. Rio de Janeiro, ano 48, n. 4, jul-ago 2014.
- FERRAREZI, Elisabete; TOMACHESKI, João A. Mapeamento da oferta de capacitação nas escolas de governo no Brasil: gestão da informação para fortalecimento da gestão pública. Revista do Serviço Público, v. 61, n. 3, 2010.
- LOSSO, Claudia Regina Castellano. Escolas de governo e educação a distância: capacitação e formação de servidores públicos na perspectiva do framework da comunidade de inquirição. 2018. 236 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis, p. 24, 2018.
- FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.



PREFEITURA
DE NITERÓI

SEPLAG