

SEQUÊNCIA DIDÁTICA
**DEMOCRACIA E
PARTICIPAÇÃO**

**SEXTO
MOMENTO**



EXISTE SOMENTE UM TIPO DE DEMOCRACIA?

A importância da participação popular nas tomadas de decisões políticas

O objetivo desta proposta é compreender a importância da participação popular nas tomadas de decisões políticas relativas à gestão da cidade em que os alunos e as alunas vivem, bem como pensar formas de promover essa participação, buscando ampliar a noção de cidadania que os alunos e as alunas tragam consigo. Da mesma maneira, a dinâmica proposta pretende evidenciar como as políticas públicas promovidas pelos governos impactam a realidade local, inserindo os alunos e alunas como sujeitos políticos ativos neste processo, evidenciando seu papel como cidadão.

Possibilidades Interdisciplinares

Filosofia

Geografia

História

Sociologia

Competências e habilidades do ENEM abarcadas nesta atividade:

Ciências humanas e suas tecnologias

Competência de área 2 - Compreender as transformações dos espaços geográficos como produto das relações socioeconômicas e culturais de poder;

H10 - Reconhecer a dinâmica da organização dos movimentos sociais e a importância da participação da coletividade na transformação da realidade histórico-geográfica.

Competências e habilidades do ENEM abarcadas nesta atividade:

Ciências humanas e suas tecnologias

Competência de área 5 - Utilizar os conhecimentos históricos para compreender e valorizar os fundamentos da cidadania e da democracia, favorecendo uma atuação consciente do indivíduo na sociedade;

H23 - Analisar a importância dos valores éticos na estruturação política das sociedades;

H24 - Relacionar cidadania e democracia na organização das sociedades;

H25 - Identificar estratégias que promovam formas de inclusão social.

Preparação:

Para aplicar a sequência didática proposta, os(as) professores(as) devem ter conhecimento sobre o conceito de “democracia” e duas de suas variáveis: a democracia representativa e a democracia participativa. Em linhas gerais, o(a) professor(a) deve estabelecer as semelhanças e as diferenças existentes no exercício da cidadania nesses dois sistemas políticos distintos.

Assim, quanto à democracia representativa é preciso entender que consiste num modelo político adotado em diversos países, inclusive no Brasil, e que se baseia na ideia de que os cidadãos elegem, através do voto, aquelas pessoas que melhor possam administrar, estabelecer e executar os interesses da população.

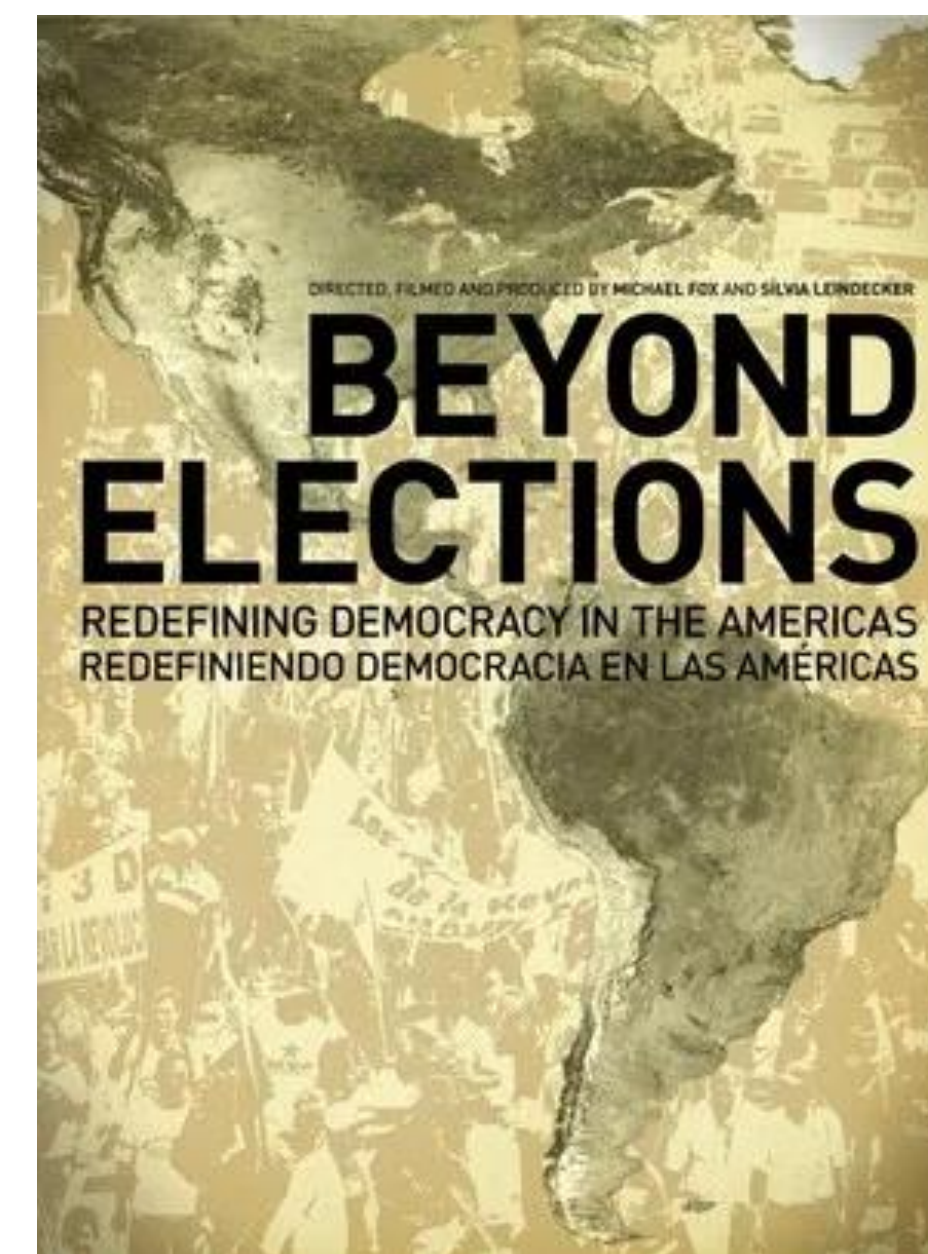
Já na democracia participativa, para além da eleição dos representantes, a população participa ativamente das tomadas de decisões políticas, através de audiências públicas nos bairros e cidades e também através de consultas populares, como plebiscitos e referendos.

Preparação:

Da mesma forma, é importante entender a criação de alguns mecanismos de democracia participativa dentro do modelo de democracia representativa, como é o caso do “Orçamento Participativo” da cidade de Porto Alegre, desenvolvido na década de 1980 e que permanece ativo até hoje (ainda que não com a mesma eficiência).

Nesse sentido, sugerimos que os(as) docentes assistam o documentário “Além das eleições: redefinindo democracia nas Américas”, dirigido por Michael Fox e Sílvia Leindecker (2008).

Nesse documentário, são retratados os Conselhos Comuns na Venezuela, o próprio Orçamento Participativo, na cidade de Porto Alegre, movimentos sociais nos EUA e México e a organização de cooperativas de trabalhadores na Argentina e em outros países.



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.



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*.

Projeto coletivo

Neste momento, será retomada a atividade de casa que foi solicitada aos alunos no “Quarto Momento”. Primeiramente, cada grupo de alunos deverá expor os dados coletados a partir da tarefa proposta pelo professor, deixando claro quais os três assuntos mais votados pelas pessoas entrevistadas.

Após essa introdução, cada grupo deverá voltar a jogar “Cidade em Jogo”, escolhendo como prioridades justamente os três assuntos que receberam mais atenção das pessoas que interpelaram em seus bairros.

A intenção é que cada grupo consiga executar as políticas públicas com o objetivo de alcançar as metas pré-estabelecidas, aproximando-os da tarefa de conseguir atender as demandas da população local ao exercer o cargo de prefeito de uma cidade, como prevê a **democracia representativa**.

Solicitar que os alunos pesquisem na internet, através do “Portal de Transparência” da prefeitura de sua respectiva cidade, em quais setores a prefeitura está investindo mais e em quais está investindo menos, a fim de comparar com os resultados obtidos nas entrevistas.



A intenção é que os discentes sejam capazes de identificar se há discrepância entre os anseios sociais da sua comunidade local e a política de gastos da prefeitura de sua cidade, evidenciando, assim, a importância da criação de uma cultura de participação da população nas decisões políticas. Da mesma forma, pretende-se que os alunos compreendam a importância de fiscalizar a atuação da gestão política de sua cidade.

Por fim, o professor pode dar exemplos concretos de modelos de democracia participativa e, se achar pertinente, passar alguns trechos do documentário citado no início da atividade (“**Além das eleições: redefinindo a democracia na América**”) a fim de promover um debate com os alunos de como é possível criar mecanismos de participação direta da população, em especial para situações locais, como a sua comunidade de vizinhos, ou até mesmo a própria escola.

Neste último caso, sugere-se que o professor em conjunto com os seus colegas docentes e a equipe diretiva do colégio, proponha um projeto de democracia participativa para a escola, utilizando-se dos dados e do conhecimento advindo dos próprios alunos.

A intenção é que o Grêmio Estudantil do colégio consiga estabelecer espaços para que os alunos debatam as principais necessidades que a escola tem (tanto do ponto de vista da estrutura física quanto do ponto de vista técnico) e a partir daí consigam dialogar de forma mais incisiva com a direção da escola para que suas demandas sejam atendidas.

No entanto, é necessário estabelecer também deveres com os quais os participantes devem cumprir, com a intenção de que os alunos tomem consciência de que não podem se sobrepor aos outros sujeitos que compõem o quadro da escola, como professores e funcionários.

Da mesma forma, se a escola ainda não contar com um Grêmio Estudantil, o projeto de democracia participativa pode envolver a montagem de chapas para a eleição e criação do Grêmio, assim abrangendo tanto o mecanismo democrático de eleições, como também de debates em torno das necessidades da escola, elementos presentes tanto em regimes democráticos representativos quanto participativos.

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