

SEQUÊNCIA DIDÁTICA
**POLÍTICAS
PÚBLICAS**

**SEXTO
MOMENTO**



QUAL PROBLEMA SOCIAL DA MINHA CIDADE É CONSIDERADO O MAIS IMPORTANTE E COMO MOSTRAR SUA IMPORTÂNCIA?

Cidadania, democracia e gêneros textuais.

O objetivo nesta atividade é mobilizar conhecimentos sobre gêneros textuais, modalizadores, operadores do discurso, relações de sentido de verbos, advérbios e conjunções, e estabelecer relações com políticas públicas.

Possibilidades Interdisciplinares

- Biologia
- Geografia
- História
- Língua Portuguesa
- Matemática

Competências e habilidades do ENEM abarcadas nesta atividade:

Linguagens e suas tecnologias

Competência de área 1 – Aplicar as tecnologias da comunicação e da informação na escola, no trabalho e em outros contextos relevantes para sua vida.

H1 - Identificar as diferentes linguagens e seus recursos expressivos como elementos de caracterização dos sistemas de comunicação.

H2 - Recorrer aos conhecimentos sobre as linguagens dos sistemas de comunicação e informação para resolver problemas sociais.

H3 - Relacionar informações geradas nos sistemas de comunicação e informação, considerando a função social desses sistemas.

H4 - Reconhecer posições críticas aos usos sociais que são feitos das linguagens e dos sistemas de comunicação e informação.

Competências e habilidades do ENEM abarcadas nesta atividade:

Competência de área 6 – Compreender e usar os sistemas simbólicos das diferentes linguagens como meios de organização cognitiva da realidade pela constituição de significados, expressão, comunicação e informação.

H18 - Identificar os elementos que concorrem para a progressão temática e para a organização e estruturação de textos de diferentes gêneros e tipos.

Competência de área 7 – Confrontar opiniões e pontos de vista sobre as diferentes linguagens e suas manifestações específicas.

H21 – Reconhecer em textos de diferentes gêneros, recursos verbais e não-verbais utilizados com a finalidade de criar e mudar comportamentos e hábitos.

H22 – Relacionar, em diferentes textos, opiniões, temas, assuntos e recursos linguísticos.

H23 – Inferir em um texto quais são os objetivos de seu produtor e quem é seu público-alvo, pela análise dos procedimentos argumentativos utilizados.

Competências e habilidades da BNCC abarcadas nesta atividade:

Linguagens e suas tecnologias

EM13LP27 - Organizar situações de estudo e utilizar procedimentos e estratégias de leitura adequados aos objetivos e à natureza do conhecimento em questão.

EM13LP29 - Realizar pesquisas de diferentes tipos (bibliográfica, de campo, experimento científico, levantamento de dados etc.), usando fontes abertas e confiáveis, registrando o processo e comunicando os resultados, tendo em vista os objetivos colocados e demais elementos do contexto de produção, como forma de compreender como o conhecimento científico é produzido e apropriar-se dos procedimentos e dos gêneros textuais envolvidos na realização de pesquisas.

EM13LP30 - Compreender criticamente textos de divulgação científica orais, escritos e multissemióticos de diferentes áreas do conhecimento, identificando sua organização tópica e a hierarquização das informações, questionando fontes não confiáveis e problematizando enfoques tendenciosos ou superficiais.

EM13LP32 - Selecionar, elaborar e utilizar instrumentos simples de coleta de dados e informações (questionários, enquetes, mapeamentos, opinários) e de tratamento e análise dos conteúdos obtidos, que atendam adequadamente a diferentes objetivos de pesquisa.

Competências e habilidades da BNCC abarcadas nesta atividade:

EM13LP33 - Produzir textos para a divulgação do conhecimento e de resultados de levantamentos e pesquisas – texto monográfico, ensaio, artigo de divulgação científica, verbete de enciclopédia (colaborativa ou não), infográfico (estático ou animado), relato de experimento, relatório, relatório multimidiático de campo, reportagem científica, podcast ou vlog científico, apresentações orais, seminários, comunicações em mesas redondas, mapas dinâmicos etc. –, considerando o contexto de produção e utilizando os conhecimentos sobre os gêneros de divulgação científica, de forma a engajar-se em processos significativos de socialização e divulgação do conhecimento.

EM13LP37 - Analisar os diferentes graus de parcialidade/imparcialidade (no limite, a não neutralidade) em textos noticiosos, comparando relatos de diferentes fontes e analisando o recorte feito de fatos/dados e os efeitos de sentido provocados pelas escolhas realizadas pelo autor do texto, de forma a manter uma atitude crítica diante dos textos jornalísticos e tornar-se consciente das escolhas feitas como produtor.

EM13LP41 - Acompanhar, analisar e discutir a cobertura da mídia diante de acontecimentos e questões de relevância social, local e global, comparando diferentes enfoques e perspectivas, por meio do uso de ferramentas de curadoria de informação (como agregadores de conteúdo) e da consulta a serviços e fontes de checagem e curadoria de informação, de forma a aprofundar o entendimento sobre um determinado fato ou questão, identificar o enfoque preponderante da mídia e manter-se implicado, de forma crítica, com os fatos e as questões que afetam a coletividade.

Competências e habilidades da BNCC abarcadas nesta atividade:

EM13LP42 - Atuar de forma fundamentada, ética e crítica na produção e no compartilhamento de comentários, textos noticiosos e de opinião, memes, gifs, remixes variados etc. em redes sociais ou outros ambientes digitais.

EM13LP44 - Analisar, discutir, produzir e socializar, tendo em vista temas e acontecimentos de interesse local ou global, notícias, fotodenúncias, fotorreportagens, reportagens multimidiáticas, documentários, infográficos, podcasts noticiosos, artigos de opinião, críticas da mídia, vlogs de opinião, textos de apresentação e apreciação de produções culturais (resenhas, ensaios etc.) e outros gêneros próprios das formas de expressão das culturas juvenis (vlogs e podcasts culturais, gameplay etc.), em várias mídias, vivenciando de forma significativa o papel de repórter, analista, crítico, editorialista ou articulista, leitor, vlogueiro e booktuber, entre outros.

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*.

Apresentação da proposta

O professor irá apresentar a proposta aos alunos: ***Vocês agora trabalham em uma rede televisiva como jornalistas. Vocês receberam a tarefa de criar uma matéria sobre um problema social da sua cidade ou bairro e que mostre a importância dos governantes darem atenção a este problema. Vocês devem criar uma reportagem em vídeo, que contemple os seguintes pontos:***

- ***Apresente um problema social da cidade/bairro***
- ***Apresente dados sobre este problema***
- ***Apresente a opinião de um(a) especialista sobre este assunto***
- ***Apresente a opinião de moradores sobre este assunto***

Observação:

Dependendo do tamanho da cidade e da disponibilidade dos alunos em encontrarem pessoas para entrevistar, sugere-se que eles escolham um bairro. No entanto, se julgar possível, o problema pode ser sobre a cidade em geral.

Em seguida, o professor explica que o trabalho terá as seguintes etapas:

1. Criação de entrevista com a população local para saber que problemas sociais são mais importantes para a cidade/bairro
2. Realização de entrevistas
3. Análise das entrevistas e decisão do problema social a ser trabalhado
4. Pesquisa sobre o problema social
5. Como se faz uma reportagem em vídeo
6. Divisão de papéis
7. Criação do roteiro para o programa
8. Gravação do vídeo
9. Exibição das reportagens
10. Reflexão sobre o trabalho desenvolvido

Criação da entrevista

A turma irá elaborar um questionário curto para entrevistar parentes, amigos e conhecidos do seu bairro ou cidade. É indicado que cada aluno entreviste pelo menos 2 pessoas usando o questionário.

Sugestão 1: Com a turma toda, os alunos discutem que perguntas são relevantes e o professor escreve no quadro.

Sugestão 2: Cada grupo elabora duas questões para o questionário e, logo após, colocam no quadro suas perguntas. O professor tem a tarefa de mediar o momento final: a decisão de que perguntas devem ficar no questionário final e orientar para que as perguntas sejam bem articuladas.

Exemplos de perguntas que podem ser usadas: *Qual você acha que é o maior problema do seu bairro/cidade? O que poderia ser melhor no seu bairro/cidade? Quais desses fatores você acha que precisa de mais atenção no seu bairro/cidade (opções como educação, saneamento básico etc). Como esse problema atinge a sua vida? O que você acha que pode ser feito? O que mudaria se esse problema fosse resolvido?* Essas são apenas algumas ideias, pois os alunos que irão sugerir as perguntas. No final, sugere-se que a turma tenha um questionário único para aplicação da pesquisa, mas fica a cargo do professor decidir como conduzir.

Análise das entrevistas

Os alunos trazem o questionário respondido. Com toda a turma, o professor pergunta aos alunos quais os problemas mais mencionados e se teve alguma resposta que chamou a atenção deles e por quê, discutindo brevemente os resultados. Nos grupos, os alunos analisam de forma mais detalhada as suas respostas como base para decidir qual problema social aparece como mais relevante para a população. Assim, os alunos terão uma razão para falar sobre esse assunto na sua reportagem. O problema social deve ser específico, por exemplo “falta de rede de esgoto” ou “evasão escolar muito grande”.

Pesquisa sobre o problema social

O professor explica que os alunos deverão se aprofundar sobre este problema social no seu bairro ou cidade. Eles devem buscar especialistas da área para dar sua opinião, como também buscar outros vídeos, artigos de opinião ou reportagens sobre o assunto, bem como procurar dados e pesquisas sobre a cidade. Sites como o do IBGE podem ser lembrados para os alunos utilizarem. Os alunos devem procurar que políticas públicas já existem (se existirem) para lidar com este problema e como está sendo o resultado delas (ou o que se espera delas, caso não tenham sido implementadas ainda).

Role playing: Criação do roteiro para o programa

O professor pergunta aos alunos o que eles imaginam que seja necessário para fazer uma reportagem em vídeo, pensando nas que eles já assistiram.

Antes de criar o roteiro, os alunos assistirão ao vídeo
Você sabe como se faz uma reportagem em vídeo?



Peça para os alunos anotarem, durante a exibição do vídeo, o que fazem os seguintes profissionais: diretor, produtor, cinegrafista, responsável pela pauta, editor de imagens, editor de texto e repórter. Incentive-os a anotar, também, dicas de enquadramento, áudio, fotografia (luz), locações, etc. Se necessário, repita alguns trechos. Ao final, converse com os alunos sobre o que eles anotaram e o que aprenderam de novo.

Divisão de papéis

Agora que os alunos já sabem um pouco sobre como é feita uma reportagem em vídeo, eles irão dividir os papéis entre eles. O ideal é que eles decidam e não o professor. Lembre aos alunos que a pauta já foi feita por todos, ou seja, esse papel não irá existir. Se algum grupo tiver menos integrantes, é possível juntar alguns papéis (o cinegrafista pode ser também editor de imagem ou de texto). No caso de um grupo ter mais integrantes, algum papel pode ser duplicado.

Aprofundando o seu papel

Antes de partir para o roteiro, junte todos os diretores em um grupo, todos os produtores em outro, e assim sucessivamente.

Cada grupo terá que pesquisar mais sobre o que faz o seu papel, como é a rotina de trabalho e principais dicas para essa profissão (exemplo: pesquisar principais dicas para ser um bom diretor).

Cada grupo irá preparar um cartaz e irá apresentar aos colegas as suas descobertas sobre esta profissão, para que todos saibam as responsabilidades de cada um na produção do vídeo.

Criação do roteiro

Agora que cada aluno tem seu papel e sabe o que deve fazer, eles se reunirão no seu grupo outra vez e irão elaborar o roteiro da reportagem. Você pode pedir para os alunos pesquisarem como se faz um roteiro ou também mostrar a "tabela roteiro" para eles.

Gravação e exibição das reportagens

Sugere-se que os alunos apresentem para outras turmas as reportagens e que seja realizado um debate sobre cada uma das reportagens com os diretores. É interessante, se possível, convidar outras pessoas de fora da escola que entendam do assunto para debater juntos. Os alunos já realizaram um debate antes entre eles, que serviu como "treino". A ideia agora desse debate é realmente discutir o problema real da comunidade com pessoas reais (alunos da escola, professores etc) e também debater qual o papel da população na resolução desse problema.

Ao final, o professor pode pedir que os alunos comentem sobre a produção do vídeo, o que aprenderam, o que foi mais desafiador, o que mais gostaram de fazer, etc.

ESPELHO DE 5 COLUNAS

Roteirista:	Status:
Tempo estimado:	Revido por:
Versão:	Aprovado por:

Anotações do produto:

Cena	Texto falado	Indicação da fala	Lettering	Descrição de cena
1	Todo o texto da locução ou o que for falado ao vivo por um ator/apresentador	Vivo ou off	Todo texto que aparece graficamente na tela	Movimento de câmera e qualquer outra descrição do que acontece no enquadramento
2				
3				

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