

SEQUÊNCIA DIDÁTICA
**PONTOS DE
VISTA**

**SEGUNDO
MOMENTO**



QUEM ESCOLHE AQUILO QUE A GENTE VÊ E COMO SE FORMAM AS VERDADES?

Cartografias e diferentes pontos de vista

O principal objetivo deste conjunto de atividades é a construção de um senso crítico com os alunos que os faça entender que toda informação é criada e transmitida por alguém, e pode representar objetivos e carregar discursos que apontam para uma realidade parcial dos fatos. Assim como na Cartografia, os mapas não representam necessariamente a realidade, mas sim aquilo que seus autores quiseram destacar.

Possibilidades Interdisciplinares

- Artes
- Geografia
- História
- Língua Portuguesa
- Matemática

Competências e habilidades do ENEM abarcadas nesta atividade:

Ciências humanas e suas tecnologias

Competência de área 1 – Compreender os elementos culturais que constituem as identidades.

H1 – Interpretar historicamente e/ou geograficamente fontes documentais acerca de aspectos da cultura.

H2 – Analisar a produção da memória pelas sociedades humanas.

H3 – Associar as manifestações culturais do presente aos seus processos históricos.

H4 – Comparar pontos de vista expressos em diferentes fontes sobre um determinado aspecto da cultura.

Competências e habilidades do ENEM abarcadas nesta atividade:

Ciências humanas e suas tecnologias

Competência de área 3 – Compreender a produção e o papel histórico das instituições sociais, políticas e econômicas, associando-as aos diferentes grupos, conflitos e movimentos sociais.

H11 – Identificar registros de práticas de grupos sociais no tempo e no espaço.

H12 – Analisar o papel da justiça como instituição na organização das sociedades.

H13 – Analisar a ação dos estados nacionais no que se refere à dinâmica dos fluxos populacionais e no enfrentamento de problemas de ordem econômico-social.

H14 – Comparar diferentes pontos de vista, presentes em textos analíticos e interpretativos, sobre situação ou fato(s) de natureza histórico-geográfica acerca das instituições sociais.

H15 – Avaliar criticamente conflitos culturais ou socioambientais ao longo da história.

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.

H21 – Identificar o papel dos meios de comunicação na construção da vida social.

Preparação:

Por definição, a Geografia é a ciência que trabalha com a descrição da Terra. Porém, é fato que toda descrição reflete um ponto de vista. Toda fotografia foi tirada por alguém, todo mapa foi elaborado por alguém, toda paisagem depende da percepção de alguém.

A Geografia, enquanto ciência produzida por determinadas pessoas, em determinados lugares, em determinados momentos, passa, então, a reproduzir determinados pontos de vista. O próprio livro didático de Geografia e o currículo das escolas representam o resultado de um jogo de forças determinado por um grupo específico de pessoas.

Dentro do ensino de Geografia, devemos, então, atentar para os pontos de vista que formam os conteúdos, da maneira mais ampla possível.

Preparação:

Neste projeto trabalharemos diversas percepções, diversos pontos de vista. Temos como objetivos alcançar uma formação que respeite uma multiplicidade de pensamentos, no sentido de formar cidadãos que entendam as diferenças existentes dentro da sociedade.

Da mesma maneira, objetiva-se a construção de um senso crítico com os alunos que os faça entender que toda informação é criada e transmitida por alguém, e pode representar objetivos e carregar discursos que apontam para uma realidade parcial dos fatos.

O professor, ao aplicar este tipo de atividade, deve ter em mente a multiplicidade de sujeitos que constituem sua turma. Da mesma maneira, deve valorizar esta multiplicidade, entendendo de que maneira cada um pode contribuir em seu andamento.

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.

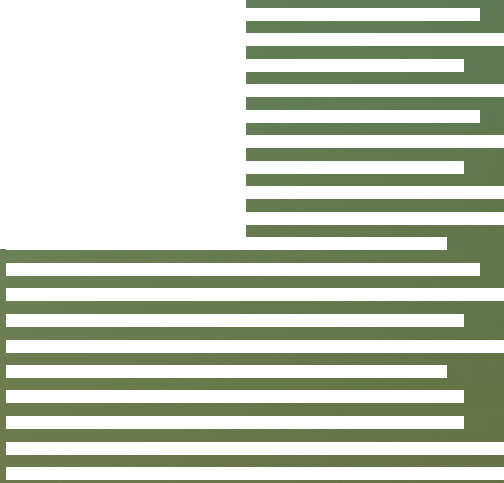
7º Momento: Sistematização do conhecimento.

8º Momento: Para saber mais.



SEGUNDO MOMENTO

CONSTRUÇÃO DE
CONHECIMENTO
SUPERFICIAL UTILIZANDO
SOMENTE A MEMÓRIA
OPERACIONAL



SEGUNDO MOMENTO

CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO SUPERFICIAL UTILIZANDO SOMENTE A MEMÓRIA OPERACIONAL

Neste grupo de atividades, queremos:

- Diagnosticar qual é o conhecimento prévio do aluno sobre o assunto.
- Construir uma base de conhecimento inicial sólido (mas ainda na memória operacional). As atividades podem sugerir que os alunos pesquisem na biblioteca da escola (se houver), nos computadores da escola (se houver) ou em seus smartphones, ou até mesmo entrevistem pessoas na escola sobre a temática a ser estudada (colegas, outros alunos, professores, funcionários da escola, etc.).
- Aumentar o vocabulário relacionado ao assunto.
- Apresentar conhecimentos factuais de complexidade baixa e média.
- Levar o aluno a começar a construir pontes entre conhecimentos novos e antigos.
- Fornecer ao aluno os elementos iniciais para que ele agrupe informações e comece a interpretar a aplicação do novo conhecimento em diferentes contextos.
- Identificar alunos em estágio mais avançado de conhecimento, e convidá-los para que sejam "mentores" que provoquem os colegas com perguntas e apresentem feedbacks nos momentos seguintes.

Apresentar uma situação polêmica conhecida na cidade em que se está. Perguntar aos alunos o que se sabe sobre isso. "**O que aconteceu?**" O professor deve, portanto, escolher um assunto sobre o qual sabe que a turma tenha conhecimento, ou ao menos que saiba da existência, para que apresentem hipóteses.

Exemplos de situações para serem exploradas nesta atividade:

- Incêndio no Museu Nacional, no Rio de Janeiro;
- Incêndio em edifício ocupado no Largo do Paissandu, em São Paulo;
- Saída dos Estados Unidos do Acordo de Paris;
- Saída de Cuba do programa Mais Médicos;
- Possibilidade de liberação do porte de armas no Brasil;
- Para além destas, sugere-se a utilização de situações presentes nas cidades onde as escolas se localizam.

A partir do exemplo escolhido, trabalhar na construção de uma narrativa sobre o ocorrido a partir da visão que a turma demonstra ter. Trabalhar essa narrativa de maneira concreta, em forma de texto ou em outra linguagem mais interessante para as características da turma, de maneira que seja possível realizar uma leitura coletiva desta. Ou seja, que se construa uma verdade possível de ser levada para outros lugares. A turma terá acesso a este material para que possa refletir se é esta mesmo a visão que se construiu sobre como os fatos ocorreram.

Importante: esta atividade não se inicia a partir de uma matéria, ou reportagem, mas sim a partir de uma conversa com a turma. O objetivo é construir uma narrativa e entender de onde os alunos estão acostumados a consumir informações (vale, para isso, se basear em todas as fontes possíveis - família, mídia, redes sociais, etc.). Não se trabalha a partir de uma notícia, mas sim criando uma nova.

Apresentar a narrativa construída como um fato, ou seja, o processo que se deu como construção de um fato para então questionar quais os dados que foram resgatados na memória de cada um para que este fato tenha sido construído. Afinal, esta verdade criada teve fundo no quê? Aqui, consolida-se uma perspectiva, entende-se que argumentos devem ser embasados em alguma visão, em algum repertório.

Pedir então que se amplie este repertório. Que se pesquise sobre o tema, busque outras fontes. Preferencialmente, fontes com opiniões contrárias à narrativa apresentada. Entender que toda história é contada por um lado, e que toda geografia é o registro feito por alguém. Ao fim disso, evidencia-se a importância da realização de questionamentos. Como possibilidade de se confrontar a narrativa anterior de maneira mais contundente sugere-se, a partir do exercício de ampliação do repertório, criar uma outra narrativa para o mesmo fato, porém com uma visão contrária à anterior. Confrontar as histórias contadas, ambas tidas como verdades e tentar entender de que forma estas duas situações podem ser verdades ao mesmo tempo.

Dica:

Questionar sempre que algum aluno apresente um comportamento muito decidido, ou seja, pouco disposto a rever suas opiniões sobre um fato que provavelmente este não tenha presenciado ao vivo.

Da mesma forma, questionar o aluno que não se coloca em dúvida e sistematicamente acaba aceitando qualquer versão sobre os fatos que lhe for apresentada. Lembrando que o objetivo não é que a turma siga as tendências do professor, mas sim que descubram as múltiplas possibilidades existentes por trás dos fatos.

Importante lembrar que este exercício pode tanto evidenciar conhecimentos gerais de alunos sobre os lugares que habitam ou até mesmo dos conteúdos escolares em geral, além de demonstrar quais são os que possuem mais influência sobre a turma.

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