

SEQUÊNCIA DIDÁTICA
**PONTOS DE
VISTA**

**QUARTO
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.



QUARTO MOMENTO

ATIVIDADE
DESAFIADORA, COM
TRANSFERÊNCIA PARA
APLICAÇÃO REAL DO
CONHECIMENTO



QUARTO MOMENTO

ATIVIDADE DESAFIADORA, COM TRANSFERÊNCIA PARA APLICAÇÃO REAL DO CONHECIMENTO

Neste grupo de atividades, queremos:

- Desafiar o aluno que já tem conhecimento aprofundado sobre o assunto, com atividades de aplicação, mais abertas e difíceis.
- Dar oportunidades para que esse aluno possa exercitar as funções executivas do cérebro com manipulações mentais complexas para organizar, priorizar, comparar, contrastar, conectar áreas disciplinares diferentes, gerar mapas mentais, sugerir novas aplicações, sintetizar ou criar novos conhecimentos e participar de discussões abertas com especialistas.
- Estimular a ação protagonista do aluno na construção de novos saberes e novas atividades para essa aula.
- Destacar a relevância do tema para democracia e cidadania.
- Propor que os alunos criem novos desafios sobre a mesma temática. Desafios semelhantes, na forma, ao desafio que lhes foi apresentado no início da atividade.

Análise de discurso midiático: a Cidade e como ela é tratada

A atividade parece bastante simples, mas abre portas para uma série de questionamentos. A turma deverá escolher determinados veículos de comunicação para realizar um trabalho de análise de discurso, no qual o objeto central é a cidade onde habitam.

Vale escolher um jornal, programa ou canal de televisão ou televisão, site, blog, qualquer objeto dentro da mídia, considerando opções dentro da mídia hegemônica ou canais alternativos. O objetivo é ver de que maneira estes canais apresentam a cidade dentro da qual estão inseridos.

Preferencialmente, que se escolham notícias de acontecimentos próximos da realidade dos alunos, em seus bairros ou de grande impacto para toda a cidade (obras, casos de violência, manifestações populares, problemas ambientais, etc). A metodologia é aberta para favorecer características específicas da turma.

Sugestões

A) a turma escolhe um caso específico e cada grupo (ou aluno) escolhe um canal diferente para analisar. Há diferentes formas de se noticiar um mesmo fato?

B) cada grupo ou aluno escolhe um determinado caso, mas se propõe a analisar dois canais antagônicos (exemplo: um da mídia hegemônica, outro da mídia alternativa; ou então dois grupos midiáticos diferentes), realizando uma comparação entre os canais. Toda a turma realizará a pesquisa com os mesmos canais, porém com casos diferentes. Ao fim, as comparações são apresentadas à turma. É possível traçar uma linha entre os canais pesquisados e entender de que maneira um e outro tendem a noticiar os fatos?

C) cada grupo escolhe um determinado canal e realiza uma pesquisa com recorte temporal aberto, ou seja, um acompanhamento através dos anos - de que maneira o canal retratou a cidade durante diferentes gestões?

Ao final da atividade, verifica-se que foram trabalhadas noções de análise discursiva importantes para que se entenda a construção da realidade a partir de determinados meios de comunicação ou grupos sociais.

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