

SEQUÊNCIA DIDÁTICA
**PONTOS DE
VISTA**

**SEXTO
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.



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*.

Atividade Coletiva: Jornal da Cidade

A turma é separada em grupos. Cada grupo jogará o *game Cidade em Jogo* da maneira que achar mais adequada. Pode separar entre um prefeito e demais observadores, ou todos participam de tudo. O importante é que todas as atitudes e escolhas do prefeito sejam percebidas e registradas. O objetivo do exercício é, então, a reprodução dessas atitudes em um veículo de comunicação.



O jornal (ou outro formato de mídia) pode ser construído ao longo do jogo, ou ao final, a critério do grupo. Para tanto, os(as) estudantes deverão analisar a situação da cidade a partir dos indicadores presentes nos jogos e também a partir das decisões tomadas pelo(a) prefeito(a).

É interessante que atentem para os posicionamentos da sociedade (prós e contras) para cada política pública escolhida. Desta maneira, possibilita-se que o jornal construa um posicionamento coerente com o conjunto das escolhas e apresente um produto/resultado que construa uma realidade a partir de uma visão específica. Ou seja, será construída uma narrativa a respeito da cidade. Um produto, uma verdade.

Em outro momento, os grupos apresentam seus produtos para a turma. A turma discute que cidade é representada a partir dos discursos de cada jornal. Em seguida, expõe-se o relatório gerado pelo próprio jogo e se discute a maneira com que as políticas de governo foram retratadas a partir da mídia. Essa mídia traz verdades absolutas? Qual a imagem que a mídia passa da cidade?

Sugere-se a possibilidade de se comparar estas realidades construídas com a da sociedade atual (desde as políticas públicas até a maneira que as diferentes mídias podem apresentar diferentes realidades). Quais as semelhanças entre a imprensa que o grupo construiu com os veículos de mídia que existem em nossa sociedade?

Alternativas:

O produto não necessita ser exatamente um jornal ou revista, sendo estes os formatos sugeridos pois são possivelmente os de maior alcance para realização. Dependendo da infraestrutura disponível e das vontades e características da turma, podem ser realizados trabalhos de mídia em outros formatos como sites, programas de rádio ou televisão (vídeo). As dinâmicas são as mais variadas possíveis. Inclusive, a turma pode ser dividida de maneira que cada um trabalhe com um veículo diferente em sua cidade.

Outra possibilidade é a de existir apenas uma cidade, um jogo para toda a turma. Dessa forma, os grupos se dividem em veículos diferentes, concorrentes ou complementares. Desta forma, necessariamente terão que escolher uma tendência, uma visão política que será reproduzida no resultado de seu produto.

Nesta proposta, o seminário final de apresentação não tentará criar hipóteses sobre que cidades estão sendo apresentadas, mas sim realizar comparações diretas entre os grupos.

A ideia é que ao fim desta grande atividade (talvez a mais fundamental de todo o projeto) a turma tenha de fato construído as noções sobre de que maneira as verdades são criadas e transmitidas. É importante evidenciar que as observações parciais que cada grupo realiza, ao se pensar de que maneira deseja criar seu meio de comunicação evidencia também o papel de diferentes grupos sociais sobre a organização de nossa sociedade (ou seu retrato). Afinal, terão de manter uma linha coerente, como se seu jornal fosse de fato pertencente a um grupo social específico, com interesses específicos.

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