

SEQUÊNCIA DIDÁTICA
**PONTOS DE
VISTA**

**SÉTIMO
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.



SÉTIMO
MOMENTO

SISTEMATIZAÇÃO
DO CONHECIMENTO

Neste grupo de atividades, queremos:

- Ensinar os alunos a sistematizar o conhecimento. Por exemplo: “Agora que você aprendeu sobre ..., crie um mapa de ideias com até 10 pontos que você estudou nessa aula”).
- Estimular a sistematização através de diferentes recursos como fluxogramas, infográficos, áudios (podcasts) para serem compartilhados via WhatsApp, vídeos para serem compartilhados via Youtube, Instagram ou Facebook.
- Criar entre professores e alunos o hábito de sistematizar conhecimentos ao final de diferentes tópicos de estudos ou projetos.
- Apresentar a resposta da pergunta-desafio lançada no primeiro momento da sequência didática.

Passe a notícia! É tudo verdade?

Esta atividade acontece dentro de um grupo de *WhatsApp*, do qual toda a turma participa. O objetivo deste grupo é que dentro dele se circule um grande número de informações, bem como funcionam nossas redes sociais atualmente. Em um primeiro momento, cabe ao professor disseminar estas informações. Sugere-se a utilização de notícias atuais da grande mídia, preferencialmente ligadas à cidade onde habitam, ou de importância estadual, ou nacional.

Exemplos: novas obras públicas e seus efeitos; projetos de lei; relatos sobre a participação brasileira em grandes eventos internacionais. A ideia é que a turma se acostume com esse ambiente de "bombardeio" de notícias. É natural que os alunos passem a comentar determinadas notícias, ou compartilhem outras com o grupo, e isso é ótimo.

Sugere-se que o professor passe a compartilhar notícias com uma linguagem acessível à turma, produzida por ele mesmo (a turma não precisa saber que é o professor quem produz). Frases curtas, de impacto rápido e linguagem simplificada. Valem também infográficos, vídeos curtos, áudios (comuns nos grupos de *WhatsApp*) ou inclusive *memes*.

O importante é que a turma esteja familiarizada com a linguagem e, mais do que isso, que goste do material que circula, que se identifique com este material. É fundamental que seja estimulado o debate sobre as notícias que ali circulam. Todos têm certeza que são verdade? Quando questionarem a veracidade de algum material, que sejam indagados para que justifiquem o motivo do questionamento.

Quando perceber que o questionamento às notícias virou um hábito da turma, é hora do professor começar a disseminar notícias fictícias, as conhecidas *fake news*. Notícias simples, ou interpretações propositalmente equivocadas sobre acontecimentos. A ideia é instigar que os alunos desmascarem as notícias falsas e consigam estar embasados para justificar como entenderam que se trata de uma invenção ou interpretação equivocada.

Alternativa: uma alternativa para a execução da atividade proposta, é que seja dada a instrução para a criação de notícias também por parte dos estudantes. Dessa maneira, circularão pelo grupo notícias escritas pela própria turma. É exigido que se utilize uma linguagem acessível, corriqueira. Cada aluno deve, em algum momento, produzir uma informação para ser distribuída. O primeiro desafio é, então, o de se produzir uma informação. Esta pode ser no formato de texto, infográfico, vídeo, áudio, *meme*, bem como o que foi instruído ao professor no primeiro modelo deste exercício.

Cabe ao aluno definir qual o formato adequado. A ideia é que circulem tanto notícias verdadeiras como fictícias. Desde o início, então, a turma deve estar preparada para debater sobre a veracidade dos fatos que ali circulam. O grupo funciona como um grande laboratório do que são hoje as redes sociais. Todos produzem informação. De alguma maneira, todos devem estar preparados para questionar as informações que ali circulam.

Justificativa: a atividade se justifica dada a dinâmica que consumimos informações atualmente. Tendo em vista que as redes sociais têm se mostrado potentes instrumentos de disseminação de informação, é cada vez mais importante que estejamos preparados para questionar possíveis notícias falsas que encontramos.

Objetivo: independente do formato adotado para a realização deste laboratório, o importante é que no final seja produzido um relato, de maneira coletiva ou individual, sobre como que se pode questionar ou confirmar a veracidade de uma informação que circula nos ambientes os quais frequentamos. Este relato é importantíssimo, pois servirá de base para a resposta da nossa pergunta-desafio. Afinal, quem escolhe aquilo que a gente vê? Como se formam as verdades?

Construindo a resposta: não há como afirmar uma maneira correta de se responder essa pergunta, porém devemos indicar caminhos pelos quais os alunos devem passar para que demonstrem que entenderam como as verdades são construídas.

Afinal, quem escolhe aquilo que a gente vê?

O importante aqui é a identificação que informações são produzidas por determinadas pessoas. É satisfatório que os alunos cheguem à conclusão de que grandes veículos podem ter mais facilidade em constituir verdades.

Ou seja, é fundamental entender o lugar que determinados grupos sociais ocupam dentro da sociedade para entender quais destes grupos que possivelmente construirão verdades mais sólidas aos olhos da sociedade. Deve ser questionada a estabilidade dos veículos de mídia hegemônicos, bem como sua relação com o Estado. Aos interesses de quem que a informação que consumimos serve?

Como se formam as verdades?

A ideia aqui é que essa resposta surja a partir da sistematização (individual ou coletiva) de como os alunos questionaram ou confirmaram a veracidade das informações que circularam no grupo. É importante que se demonstre o entendimento de que a verdade não é absoluta, mas fruto de uma interpretação.

Que se explicita a construção de uma ideia de verdade como ideia sobre o que aconteceu. É importante que não se confunda com os conceitos de pós-verdade, ou seja, que não se coloquem as crenças antes dos fatos. Os fatos, sim, têm muito valor e são fundamentais na constituição de verdades.

Agora, é importante que o aluno demonstre que a verdade é um instrumento de poder, e o que se pode fazer ao se dominar a verdade. Existe mais de uma verdade sobre um mesmo fato? Com certeza, mas estas não podem ser excludentes, mas sim complementares.

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