

SEQUÊNCIA DIDÁTICA
**SANEAMENTO
BÁSICO**

**SEXTO
MOMENTO**



OLHARES SOBRE A CIDADANIA

Como as políticas de saneamento básico impactam a vida da população?

O principal objetivo nesta atividade é compreender as consequências da ausência de políticas públicas de saneamento básico para a saúde e o meio ambiente, relacionando o ciclo de vida dos principais platelmintos e nematoides patológicos de forma a estimular as/os estudantes, por meio de jogos interativos e de linguagem audiovisual, a:

- pesquisar e analisar informações sobre doenças causadas por platelmintos e nematoides;
- compreender as causas sociais e consequências ambientais para a falta de saneamento básico;
- refletir acerca do saneamento básico no seu município e seus atravessamentos com saúde, educação e cidadania;
- construir momentos reflexivos em que haja respeito mútuo frente a diferentes ideias e opiniões.

Possibilidades Interdisciplinares

- Artes
- Biologia
- Geografia
- História
- Língua Portuguesa
- Matemática
- Sociologia

Competências e habilidades do ENEM abarcadas nesta atividade:

Ciências da natureza e suas tecnologias

Competência de área 1 – Compreender as ciências naturais e as tecnologias a elas associadas como construções humanas, percebendo seus papéis nos processos de produção e no desenvolvimento econômico e social da humanidade.

H3 – Confrontar interpretações científicas com interpretações baseadas no senso comum, ao longo do tempo ou em diferentes culturas.

Competência de área 3 – Associar intervenções que resultam em degradação ou conservação ambiental a processos produtivos e sociais e a instrumentos ou ações científico-tecnológicos.

H10 – Analisar perturbações ambientais, identificando fontes, transporte e(ou) destino dos poluentes ou prevendo efeitos em sistemas naturais, produtivos ou sociais.

H12 – Avaliar impactos em ambientes naturais decorrentes de atividades sociais ou econômicas, considerando interesses contraditórios.

Competências e habilidades do ENEM abarcadas nesta atividade:

Ciências da natureza e suas tecnologias

Competência de área 4 – Compreender interações entre organismos e ambiente, em particular aquelas relacionadas à saúde humana, relacionando conhecimentos científicos, aspectos culturais e características individuais.

H13 – Reconhecer mecanismos de transmissão da vida, prevendo ou explicando a manifestação de características dos seres vivos.

Competência de área 5 – Entender métodos e procedimentos próprios das ciências naturais e aplicá-los em diferentes contextos.

H17 – Relacionar informações apresentadas em diferentes formas de linguagem e representação usadas nas ciências físicas, químicas ou biológicas, como texto discursivo, gráficos, tabelas, relações matemáticas ou linguagem simbólica.

Competências e habilidades do ENEM abarcadas nesta atividade: Ciências da natureza e suas tecnologias

Competência de área 8 – Apropriar-se de conhecimentos da biologia para, em situações problema, interpretar, avaliar ou planejar intervenções científico-tecnológicas.

H30 – Avaliar propostas de alcance individual ou coletivo, identificando aquelas que visam à preservação e a implementação da saúde individual, coletiva ou do ambiente.

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*.

Projeto coletivo

Levando em consideração todas as discussões anteriores, a proposta é que os estudantes pesquisem sobre o funcionamento do Estado a partir do poder Legislativo. Com a experiência sobre o poder Executivo, adquirida no quarto momento quando jogaram o *game Cidade em Jogo*, os estudantes devem agora simular uma Câmara de Vereadores na escola. Utilizando o material produzido no quarto momento (diretrizes políticas/atribuições do Estado) o professor deve separar a turma em grupos, que serão considerados Partidos Políticos.

Nesse momento do projeto, os estudantes devem ser convidados a interagir com colegas de outras turmas, funcionários da escola, professores, pais, grêmio estudantil e diretoria. O objetivo é conversar com a comunidade escolar e compreender alguma demanda/problema de algum desses “setores” (estudantes, funcionários, pais, etc.).

A partir dessa demanda/problema real, cada Partido deve formular um projeto de lei, que será votado em uma “plenária escolar”. Essa demanda pode ser interna ou externa à escola, basta que seja tocante à comunidade escolar. Nesse caso, pessoas de fora da turma podem ser convidadas a participar da plenária, para expor sua demanda.

Vídeo coletivo

Retomando “Saneamento Básico, o Filme” (ou outro, de acordo com escolha do professor), a turma deverá elaborar um projeto que utilize recursos audiovisuais por meio de câmera fotográfica de celular, câmera fotográfica digital ou filmadora. O professor pode sugerir diferentes técnicas e estilos incluindo Stop Motion, ficção, comédia, documentário, programa televisivo, vlog ou videoclipe, por exemplo.

Para a produção do projeto, pode ser utilizada a interdisciplinaridade:

- Artes, trabalhando plano e duração de plano de câmeras, campo visual, campo sonoro, montagem (Informática também pode auxiliar), classificação indicativa, cenário e trilha sonora.
- Para elementos da narrativa, personagens e enredo, pode-se trabalhar em conjunto com Língua Portuguesa.

Inicialmente, o grupo (o número de integrantes pode variar de acordo com as escolhas relacionadas ao vídeo, podendo inclusive envolver toda a turma) deve estabelecer um plano de metas com datas e escolhas relacionadas a técnicas e estilos, enredo, ensaios, gravações e montagem, tendo a data de estreia como prazo. O professor deve estabelecer uma média de duração mínima e máxima para cada produção audiovisual (sugere-se de 5 a 20 minutos). O enredo deve estar relacionado com a pergunta-desafio inicial e deve envolver conhecimentos adquiridos ao longo do projeto de forma a conscientizar, sensibilizar e informar a comunidade escolar sobre saneamento básico.

Pode-se organizar um grande evento na comunidade escolar, podendo haver inclusive “kikitos” feitos por outras turmas com o professor de Artes para diferentes categorias de produções audiovisuais. Sugere-se também fazer um canal da escola no YouTube e disponibilizar as produções na internet através de redes sociais.

Tempo sugerido: 5 horas durante o período da aula regular e 4 semanas até a entrega final.

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