GUIA DO PROFESSOR E BANCO DE ATIVIDADES DO VÍDEO

CLIQUE AQUI PARA ASSISTIR

Professor(a),

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) prevê e estimula o trabalho com gêneros orais, marcando a importância de levarmos à sala de aula gêneros das culturas juvenis, em todas as práticas de linguagem, como memes, vídeos curtos, HQs, entre outros. Pensando nisso, apresentamos a você um conjunto de atividades pedagógicas desenvolvidas a partir de histórias da TURMA DA CIDADANIA da CGU para o Ensino Fundamental II.

A TURMA DA CIDADANIA da CGU é composta por meninos e meninas em idade escolar e seus familiares. São personagens que vivem situações comuns ao cotidiano de nossos estudantes e, por meio de vídeos e histórias em quadrinhos, suas aventuras levam informação de maneira clara e exemplificam problemas e soluções dentro da ética comum à convivência cidadã.

O Guia do Professor apresenta explicações sucintas acerca dos conceitos trazidos pelo material. O Banco de Atividades, que inclui trabalho individual e colaborativo, traz vários jogos e atividades, propondo reflexão e desafios baseados nas histórias vividas pelos personagens da Turma. As atividades devem servir de base para que os estudantes fiquem mais conscientes de suas posturas, escolhas e responsabilidades. Muitas situações do cotidiano podem ser resolvidas ou evitadas se cada um fizer sua parte.

A TURMA DA CIDADANIA ainda conta com uma série de revistas em quadrinhos que abordam conceitos importantes para a construção da cidadania. Guia do Professor e Banco de Atividade estão disponíveis para todas as revistas e vídeos.

Para conhecer todo o material da TURMA DA CIDADANIA, encontrar os arquivos para download e imprimir as atividades para seus estudantes, acesse o site de EDUCAÇÃO CIDADÃ DA CGU:

www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/turma-da-cidadania/turma-da-cidadania

GUIA DO PROFESSOR
VÍDEO "A UNIÃO TRAZ A SOLUÇÃO"

OLÁ PROFESSOR(A)!

No vídeo "A UNIÃO TRAZ A SOLUÇÃO", Maria convida seu amigo Gustavo para assistirem em casa a um vídeo sobre participação social, que o professor indicou, tendo em vista que o computador do Gustavo estava quebrado. O Eduardo, irmão de Maria, descobre que os computadores da escola também estão quebrados. Eduardo ficou pensando sobre o assunto e sobre os estudantes que não tinham computador em casa e como poderia resolver o assunto. No meio de um jogo de futebol, ele teve a ideia de acionar as associações e organizações não governamentais, para agirem em favor da causa, ou seja, equiparem as escolas com computadores. A Turma apresentou outras sugestões, como a Associação de Moradores do Bairro e o Grêmio da escola. A partir da coordenação de esforços das entidades contatadas foi encaminhada uma petição à Secretaria de Educação. Será que A TURMA DA CIDADANIA vai conseguir resolver o problema dos computadores das escolas???

CONCEITOS: Participação, Consciência Social.

IMPORTÂNCIA DO ASSUNTO:

A TURMA DA CIDADANIA foi criada dentro de um conjunto de ações da Controladoria-Geral da União - CGU voltadas para o público infanto-juvenil, conhecido como "Educação Cidadã", que tem por objetivo despertar o senso de cidadania, de ética, de união e de responsabilidade na comunidade escolar e familiar. Visa disseminar, com a ajuda dos personagens da Turma, valores relacionados à participação social, democracia, autoestima, respeito às diferenças, responsabilidade cidadã e interesse pelo bem-estar coletivo.

Alinhando esses propósitos com as competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a ideia é trabalhar os assuntos com os estudantes de forma leve e divertida!

O vídeo "A UNIÃO TRAZ A SOLUÇÃO" trabalha, de forma especial, a competência geral 10 da BNCC – Responsabilidade e Cidadania:

"Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários. " (Competência Geral nº 10 da BNCC)

A situação vivenciada entre os personagens da Turma demonstra a importância da participação de todos na busca de soluções coletivas para questões envolvendo a escola, cidade, comunidade etc. Esse processo é importantíssimo na formação do estudante enquanto indivíduo que futuramente terá um papel ativo na sociedade.

Dessa competência, destacamos o papel fundamental do trabalho coletivo, especialmente pela participação social! Formar indivíduos atuantes, conscientes de seus direitos e deveres, é também um dever da escola. Não é um processo rápido e se estende ao longo da vida toda de um sujeito. No entanto, a escola pode, desde os anos iniciais, trabalhar com noções de coletividade, contribuindo para a construção de uma sociedade menos desigual e mais justa.

EQUIPE EDUCAÇÃO CIDADÃ

BANCO DE ATIVIDADES

VÍDEO "A UNIÃO TRAZ A SOLUÇÃO"

ATIVIDADE #1

Em quanto tempo os estudantes devem desenvolver esta atividade? Uma aula.
Proposta em grupo.

No vídeo "A UNIÃO TRAZ A SOLUÇÃO", A TURMA DA CIDADANIA atua de forma conjunta para resolver o problema da falta de computadores das escolas. Vamos continuar a reflexão?

1. A partir do vídeo "A UNIÃO TRAZ A SOLUÇÃO", divida a turma em grupos de quatro ou cinco estudantes.
2. Forneça a cada grupo duas cartolinas.
3. Peça a eles para observarem a sala de aula.
4. Oriente que, em uma cartolina, sejam representados os problemas que eles identificaram na sala de aula e que precisam ser resolvidos.
5. Na outra cartolina, devem ser indicadas as soluções do grupo para os problemas identificados.
6. Retorne os grupos para uma roda de conversa da turma.
7. Selecione, em conjunto com os estudantes, um problema identificado, que será resolvido coletivamente, partindo a discussão da solução inicialmente proposta pelo grupo que identificou o problema.
8. Demonstre que, de forma coletiva, é mais fácil resolver os problemas na escola e na comunidade.

ATIVIDADE #2

Em quanto tempo os estudantes devem desenvolver esta atividade? Uma aula.
Proposta individual.

ENCONTRO DE PALAVRAS

Assista novamente ao vídeo "A UNIÃO TRAZ A SOLUÇÃO". Você consegue encontrar as palavras que complementam as frases abaixo?

1. Voltando da _____ no final da tarde, Maria chega em casa trazendo seu amigo Gustavo.

2. A Maria ligou o _____ e os dois acomodaram-se para ver o _____.

3. Oi, Gustavo! Oi, Maria! O que estão _____?

4. Um vídeo sobre _____ social, que o _____ pediu para a gente assistir.

5. Mas, e os _____ da escola?

6. A professora disse que só tem um de resto, mas não está _____ bem.

7. Então, ele chamou todos e contou sobre o _____ da falta de computadores na escola e da sua ideia sobre o que fazer: _____ as associações e _____ não governamentais locais para agirem em favor desta causa para _____ a escola com computadores.

ATIVIDADE #3

Em quanto tempo os estudantes devem desenvolver esta atividade? Uma aula.
Proposta em grupo.

QUENTE OU FRIO

No vídeo "A UNIÃO TRAZ A SOLUÇÃO" A TURMA DA CIDADANIA demonstrou que a união faz mesmo a diferença.

Vamos ver essa ideia na prática e de forma muito divertida?

A brincadeira "quente ou frio" pode ser feita em ambientes internos, como salas de aula, ou externos, como quadras, parques e jardins.

1. Organize a turma e indique um estudante que deverá ser vendado, enquanto os outros estudantes escondem um objeto.
2. O estudante vendado deve encontrar o objeto com as dicas dos colegas, por meio das palavras "quente" (perto do objeto) ou "frio" (longe do objeto).
3. Quanto mais perto se está de encontrar o objeto, mais "quente"; ao passo que quanto mais longe, mais "frio". Por isso, é possível também possível utilizar variações como "gelado" ou "pegando fogo".
4. Marque o tempo que o estudante leva para encontrar o objeto escondido, demonstrando para a turma que quanto maior a colaboração e a participação de todos, indicando corretamente a direção, mais rápido o objetivo é alcançado.
5. Finalize a brincadeira com uma reflexão sobre a união de todos para encontrar o objeto escondido.

ATIVIDADE #4

Em quanto tempo os estudantes devem desenvolver esta atividade? Uma aula.
Proposta em grupo.

CRIATIVIDADE EM CONTAR HISTÓRIAS...

No vídeo "A UNIÃO TRAZ A SOLUÇÃO" A TURMA DA CIDADANIA demonstrou que a união faz mesmo a diferença. E pode fazer muito mais!

Proponha a construção de histórias divertidas com a participação de todos.

1. Todos devem estar posicionados em círculo de forma que todos possam se ver.
2. Passe a um estudante um objeto que irá iniciar a história (bola, caneta, urso de pelúcia, carrinho etc.).
3. O estudante deve iniciar a história dizendo: "Isto é um..." (Ex. livro).
4. Em seguida, o estudante deve passar o objeto à pessoa ao seu lado, que deverá acrescentar mais uma palavra a história, sempre repetindo tudo o que já foi dito. (Ex. Isto é um livro de poesias...).
5. E assim sucessivamente, até que alguém erre a ordem da história, pagando uma prenda a escolha do grupo. E reinicia o processo com outro objeto.

SOBRE A CGU

A Controladoria-Geral da União (CGU) é o órgão central do Sistema de Controle Interno do Governo Federal responsável por realizar atividades relacionadas à defesa do patrimônio público e à melhoria da transparência na administração pública, por meio de ações de auditoria, correição, ouvidoria, prevenção e combate à corrupção.

Por acreditar na transformação pela educação, a CGU desenvolve um conjunto de ações voltadas ao público infantojuvenil, cujo objetivo é incentivar a reflexão sobre temas importantes relacionados à construção da cidadania, para que se tornem cidadãos conscientes do papel que devem exercer na sociedade.

A TURMA DA CIDADANIA visa incentivar o desenvolvimento de uma cultura ética e cidadã entre crianças e adolescentes, por meio da valorização de comportamentos íntegros e da formação de cidadãos conscientes que não toleram desvios de conduta.

Participe conosco!

Equipe Educação Cidadã

SAIBA MAIS:
gov.br/cgu/educacaocidada

EDUCAÇÃO CIDADÃ
CGU

www.cgu.gov.br

cguonline

cguonline

cguoficial

cguonline

cguoficial

CONTROLADORIA-GERAL
DA UNIÃO