



trajetórias criativas
JOVENS DE 15 A 17 ANOS NO ENSINO FUNDAMENTAL

Uma proposta metodológica que promove
autoria, criação, protagonismo e autonomia.

CADERNO 5 | **TRAJETÓRIA
TERRITÓRIO**



**Presidência da República
Ministério da Educação / Secretaria de Educação Básica
Diretoria de Currículos e Educação Integral**

Organizadores

Italo Modesto Dutra; Mônica Baptista Pereira Estrázulas; Rosália Procasko Lacerda; Rosane Nunes Garcia; e Simone Rocha da Conceição.

Autores

Bonatto, Mônica Torres; Conceição, Simone Rocha; Dutra, Italo Modesto; Estrázulas, Mônica Baptista Pereira; Goulart, Lígia Beatriz; Farias, Stela Maris Vaucher; Ferreira, Ivana Kátia de Souza; Figueiró, Mirian Raquel Buiz Mion; Fuchs, Ana Carolina Müller; Garcia, Rosane Nunes; Lacerda, Rosália Procasko; Mattos, Eduardo Britto Velho; Mizusaki, Lucas Eishi Pimentel; Pereira, Tatiana Cibele Mendonça; Rosa, Marlusa Benedetti; Saenger, Liane; Souza, Henry Daniel Lorencena; Taufer, Adauto Locateli; Terra, Lúcia Couto; Zalla, Jocelito.

Participantes do Trajetórias Criativas

Equipe Le@d (2011-2012): Dutra, Italo Modesto (coordenador); Bonatto, Mônica Torres; Conceição, Simone Rocha; Estrázulas, Mônica Baptista Pereira; Goulart, Lígia Beatriz; Farias, Stela Maris Vaucher; Ferreira, Ivana Kátia de Souza; Figueiró, Mirian Raquel Buiz Mion; Fuchs, Ana Carolina Müller; Garcia, Rosane Nunes; Lacerda, Rosália Procasko; Mattos, Eduardo Britto Velho; Mizusaki, Lucas Eishi Pimentel; Pereira, Tatiana Cibele Mendonça; Souza, Henry Daniel Lorencena; Taufer, Adauto Locateli; Terra, Lúcia Couto; Zalla, Jocelito.

Equipe Le@d (2013-2014): Estrázulas, Mônica Baptista Pereira (coordenadora); Conceição, Simone Rocha; Dutra, Italo Modesto; Goulart, Lígia Beatriz; Hermes, Mara; Farias, Stela Maris Vaucher; Ferreira, Ivana Kátia de Souza; Figueiró, Mirian Raquel Buiz Mion; Fuchs, Ana Carolina Müller; Garcia, Rosane Nunes; Lacerda, Rosália Procasko; Mattos, Eduardo Britto Velho; Mizusaki, Lucas Eishi Pimentel; Pedroso, Helena; Saenger, Liane; Souza, Henry Daniel Lorencena; Westermann, Liége Deolinda.

Escolas: EEEF Brigadeiro Antônio Sampaio (Alvorada); EEEM Campos Verdes (Alvorada); EEEB Prof. Gentil Viegas Cardoso (Alvorada); EEEF Pres. João Belchior Marques Goulart (Alvorada); EEEF Júlio Brunelli (Porto Alegre); EEEM Maurício Sirotsky Sobrinho (Alvorada); EEEF Antão de Faria (Porto Alegre); EEEF Eva Carminatti (Porto Alegre); EEEF Nossa Senhora da Conceição (Porto Alegre); EEEM Prof. Oscar Pereira (Porto Alegre); EEEM Rafaela Remião (Porto Alegre); EEEF Santa Rita de Cássia (Porto Alegre).

SEDUCRS: Naia La-Bella

Projeto gráfico e Diagramação

Simone Rocha da Conceição

Revisão

Sueli Teixeira Mello

Centro de Informação e Biblioteca em Educação (CIBEC)

T766

Trajetórias criativas : jovens de 15 a 17 anos no ensino fundamental : uma proposta metodológica que promove autoria, criação, protagonismo e autonomia : caderno 5 : trajetória território / [organizadores, Italo Modesto Dutra ... et al.]. -- Brasília : Ministério da Educação, 2014.
23 p.: il.

ISBN 978-85-7783-175-3

1. Conceito de espaço. 2. População. 3. Nação. I. Dutra, Italo Modesto.

CDU 373.3

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Básica
Diretoria de Currículos e Educação Integral

AUTORIA
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Laboratório de Estudos em Educação a Distância - Le@d.CAp



trajetórias criativas
JOVENS DE 15 A 17 ANOS NO ENSINO FUNDAMENTAL

*Uma proposta metodológica que promove
autoria, criação, protagonismo e autonomia.*

CADERNO 5 | **TRAJETÓRIA
TERRITÓRIO**

1ª EDIÇÃO

Brasília, 2014
Ministério da Educação



Caro Professor,

A TRAJETÓRIA TERRITÓRIOS tem como foco dois conceitos: **território** e **territorialidade**. A distinção entre limite e fronteira, a compreensão de dinâmicas e conflitos populacionais, a configuração de identidades políticas e a de diversidade linguística, bem como as transformações decorrentes, são desdobramentos que podem ser tematizados e/ou tratados como outros conceitos igualmente significativos.

O estudo dos conceitos de território e de territorialidade, por meio de relações de natureza social, política, econômica, física, cultural, religiosa e afetiva, entre outras ali configuradas, permite a compreensão do **espaço geográfico**. Isso porque tem em vista ser abrangente e porque tenta contemplar a diversidade no espectro que observa. Para muito além da noção de lugar, desafia-se a expressar uma dada totalidade. Antiga mas não antiquada e ainda importante, é a expressão **formação social**, de origem marxista, mas ainda importante. Também contribui para explicações que auxiliam a perceber o todo, integrante e significativo, que forma as diferentes sociedades humanas e, ao fazê-lo, destaca-se como uma estrutura complexa que pode corresponder a um país determinado, ou a uma série de países, ou ainda a uma pequena ou grande área socialmente ocupada por pessoas com características mais ou menos comuns.

Questões ligadas ao conceito de território têm, muitas vezes, relação com os conflitos relacionados à sua posse efetiva. Por isso, uma das indagações recorrentes é essa: quem ocupa os espaços de um território determina sua organização? Para responder à questão, recorreremos à definição de **espaços de poder**. Há, no entanto, muitas outras formas de se entender o conceito de território. Esse tema merece um olhar cuidadoso, construtor de novas percepções, suficientemente abrangente para compreender a profunda

[continua na página 7]



ATIVIDADE DESENCADEADORA

QUE PAÍS É ESTE?

Preparo: sensibilização

Estratégia: história de Sealand

Prática: criação de um país imaginário

Objetivos: promover reflexões acerca das noções de território e territorialidade



AÇÃO INTEGRADORA

JOGO DA ALFÂNDEGA

limite/fronteira; normas/regras; idiomas; hábitos e costumes; economia

AS FRONTEIRAS OU OS LIMITES

espaços x limites; mapas; limites físicos x imaginários



INICIAÇÃO CIENTÍFICA

OS SERES VIVOS OCUPAM TERRITÓRIOS?

JOGO 'MANDA E OBEDECE'



ATIVIDADE DISCIPLINAR

JOGO 'MANDA E OBEDECE'

EDUCAÇÃO FÍSICA: jogo coletivo; regras

CIÊNCIAS HUMANAS: relações de poder;

acordos; regras de convivência

LINGUAGENS: registro

textual/áudio/vídeo; painéis

ARTES: registro em áudio/vídeo;



ATIVIDADE INTERDISCIPLINAR

CIDADES INVISÍVEIS

ARTES: instalações; registros visuais; arte contemporânea

LINGUAGENS: Ítalo Calvino, leitura e produção textual

CIÊNCIAS HUMANAS: limite x território x territorialidade x lugares; transformação; características do bairro

OS SERES VIVOS OCUPAM TERRITÓRIOS?

CIÊNCIAS HUMANAS: convenções sociais; regras; comportamento

CIÊNCIAS DA NATUREZA: seres vivos; ecologia; evolução; comportamento

O infográfico possibilita visualizar um exemplo de configuração de atividades que integram uma determinada TC. Sua estrutura espiralada forma-se a partir da proposição de uma atividade desencadeadora e de seus desdobramentos na forma de diferentes atividades derivadas, relacionadas ou não entre si.

elasticidade com que os termos **espaço** e **territorialidade** são aplicados para muito além da Geografia.

Territórios só surgem a partir do estabelecimento de um conjunto de relações que vinculam um indivíduo ou um grupo de indivíduos a um determinado espaço, ou seja, se configuram pelo estabelecimento de uma territorialidade. As territorialidades, por sua vez, são espaços de ação e relação constituídos por identidades culturais e políticas, não necessariamente configurando territórios no sentido espacial concreto.

Assim, territórios são produtos de um processo de evolução das territorialidades que pressupõem apropriação, domínio, identidade, pertencimento, demarcação, separação. São lugares onde se manifesta o poder de modo generalizado, em tempos e espaços diversos, com formas e intensidades diferentes. Esse processo, das territorializações aos territórios, é a trajetória histórica dos grupos humanos em formações como dos Estados Nacionais, regionalizações, resistências locais, para muito além das espacialidades e das organizações administrativas, inclusive¹.



Como se pode depreender do que Haesbert (2005) define sobre **território**, ele apresenta conotações materiais e simbólicas por sua associação ao poder, de significado jurídico e político com práticas de dominação.

HAESBERT, R. *Da desterritorialização à multiterritorialidade*. São Paulo, USP. Anais do X Encontro de Geógrafos da América Latina, 2005. Disponível em: <http://ucbweb2.castelobranco.br/webcaf/arquivos/13147/5061/multiterritorialidade.pdf>

¹GOULART, Ligia B, e ANTUNES, Márcio Fenili. **O território e as territorialidades**. In: Curso de Aperfeiçoamento Produção de Material Didático para a diversidade. Ivaine M. Tonini e Nestor A. Kaercher (Orgs). Assis: Triunfal Gráfica e Editora; Porto Alegre, UFRGS, 2013.

Atividade desencadeadora Que país é este?



Caro professor, para uma efetiva diferenciação dos conceitos território e territorialidade, bem como para sua compreensão ao longo desta trajetória, convidamos você e seus alunos a dar asas à imaginação!

Nesta atividade desencadeadora, os estudantes irão explorar e ressignificar os conceitos em foco mediante simulações de determinadas realidades e de situações hipotéticas. A partir de seu conhecimento e experiência iniciais, os jovens farão projeções e idealizações, as quais serão seguidas de reflexões que reúnem os fatos conhecidos e as novas reorganizações desses mesmos fatos. Tais reflexões resultam em novas formas de conhecimento ou, ainda, em novos instrumentos para pensar.



A **atividade desencadeadora** pode ser permeada por diversas outras propostas. A equipe de professores tem total liberdade para criar suas propostas, a partir das questões que emergirem no trabalho com o grupo de estudantes. Pode ser interessante uma análise prévia de toda a trajetória, pois assim será possível criarem as suas propostas e escolhas, tendo em vista toda caminhada, mesmo que ao longo do trabalho sejam necessários ajustes.

saiba+

Pesquise na internet sobre as seguintes notícias:

- No Brasil, Príncipe de Sealand vende nobreza e quer expansão
- Do mar, liberdade: a história de Sealand, em primeira pessoa

uma dica

Geralmente localizados em altas montanhas ou em ilhas, são muitos os países, também denominados de **microestados**, cujo tamanho foge de nossa tradicional ideia sobre como é um país. Descubra alguns deles e procure sua localização com o auxílio de um Atlas geográfico.

Criar um país? Essa ideia é considerada um verdadeiro absurdo, correto? Não para Roy Bates, um militar inglês aposentado, que em 1967, ocupou, com sua família, uma antiga plataforma militar abandonada, próxima da costa do Reino Unido. Essa plataforma se localizava em águas consideradas internacionais. Então, a justiça britânica decidiu que o governo não poderia intervir para recuperar a base. Assim, Bates se autoproclamou príncipe do local, chamado por ele de *Sealand*. Estava criado o menor país do mundo (mesmo não reconhecido), que passou a emitir moeda própria e passaportes para cidadãos de nações amigas!

A título de curiosidade, sobre *Sealand*: essa organização humana participou da 8ª Bienal do Mercosul em Porto Alegre, como sendo uma Zona de Autonomia Poética, já que essa mostra de artes visuais se chamava Ensaio de Geopoética. Os dois príncipes, pai e filho, representantes do território, passearam pelo sul do Brasil e até distribuíram passaportes para sujeitos que aceitavam se tornar cidadãos de *Sealand*.

Lembrete!

4 etapas de uma atividade desencadeadora

1. primeiras ideias - sensibilização / preparação / planejamento
2. execução da estratégia / observações e seus registros
3. exploração e organização dos registros
4. elaboração de relações / compreensão / aprendizagem

Você conhecia *Sealand*? Já tinha pensado na possibilidade de alguém criar um país?

1. primeiras ideias - sensibilização / preparação / planejamento

A história acima pode ser contada pelo professor ou pesquisada pelos próprios estudantes, servindo como um ponto de partida para iniciar

reflexões a respeito de territórios e de territorialidades. Na sequência, que tal propor a criação de um país imaginário?



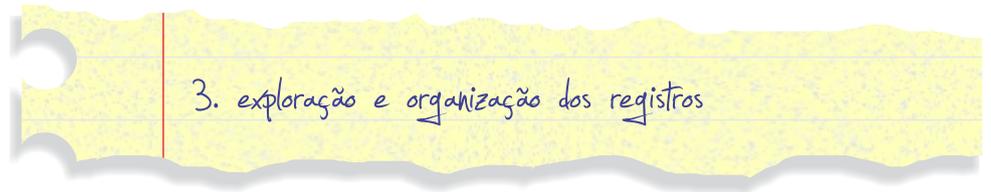
2. execução da estratégia / observações e seus registros

Esta atividade prática pode ser realizada em qualquer espaço da escola e com a utilização dos materiais disponíveis. Os estudantes escolhem um nome para o país e definem suas características – a localização, o clima, as formas de relevo e de vegetação, os recursos hídricos, a moeda, os limites, a língua, a situação política (forma/sistema de governo), a economia (produção e comércio), os hábitos, os costumes e as tradições, por exemplo. Quem sabe até criar trajes típicos relacionados a alguma característica física do território ou hábito da população?

Concomitantemente, outras informações a respeito desse país imaginário podem ser criadas. Sugerimos que os estudantes elaborem fichas a partir das interrogações a seguir, ou de outras que possam surgir:

- Quem mora neste país?
- Quais as características físicas das pessoas que habitam este país?
- Todos falam a mesma língua?
- Estas pessoas sempre viveram neste país? E seus antepassados de onde vieram?
- No que as pessoas deste país trabalham?
- É possível verificar a predominância de uma religião ?
- Que estilos de músicas são ouvidos no país? Há algum predominante?
- Há festejos populares? Quando acontecem?
- Quais meios de transporte são utilizados para deslocamentos internos e externos?
- Como são transportados os produtos produzidos no país?
- Há trocas comerciais entre este país e os demais?
- Qual é a moeda do país? Qual é o seu valor em relação aos países vizinhos?

- Quem estabelece as leis que regulamentam a vida no país?
- Quais as características da paisagem natural? É possível perceber transformações na paisagem natural? Quais?
- Quando e como um nativo pode sair do país?
- Quem pode ingressar no território nacional?



Os estudantes, organizados em grupos, receberão as fichas sugeridas anteriormente para que, na sequência, investiguem como dar concretude a cada uma das informações sobre o país imaginário que estão sendo desafiados a criar. Como dar concretude, por exemplo, à criação da moeda desse estado? Ou seja, os estudantes têm liberdade para inventar tudo o que quiserem, desde que haja lógica e viabilidade real para isso.

Também é interessante que os jovens representem fisicamente o país imaginário. Isso pode ser feito por meio da construção de um **mapa** ou de uma **maquete**, ou de ambos. Podem ser exploradas outras formas de representar um país, por exemplo, por meio de **elementos simbólicos** como bandeiras, hinos, brasões etc.

Talvez seja divertido e instrutivo criar biografias de representantes do povo, dos nativos do país imaginário, tais como artistas (artesão, ator, dançarino, grafiteiro, pintor..), escritores, poetas, lideranças, médicos, mestres, professores, esportistas, entre outros. Para isso, os jovens elaboram textos que destacam os principais aspectos da vida e da obra dessas pessoas. Os biografados também podem ser retratados por meio de caricaturas, esculturas e pinturas.

Evidentemente, para criar algo de modo fictício, se recomendará que sejam examinadas situações reais. Assim, saber o que são e como se registram biografias na vida real (livros, documentários, filmes...), como se definem fronteiras nacionais, como se regulam internamente os comportamentos da população, como são escolhidos seus símbolos etc., podem ser estudos para inspirar as fabulações desses desafios produtivos.

4. elaboração de relações / compreensão / aprendizagem

Entendemos que o país imaginário criado pelos estudantes é um cenário desafiador para diversos estudos que articulam pontos de vista a partir de um ou de diferentes componentes curriculares, o que possibilita compreender conceitos pertinentes aos mesmos e aplicáveis na vida cotidiana.

Tal criação certamente irá proporcionar inúmeras informações sobre organizações e inter-relações nacionais e internacionais bem como populações e seus modos de vida.

Para tornar o jogo mais divertido, sugerimos pensar em critérios bem diversificados para a entrada de visitantes, turistas, negociantes, como por exemplo, impedir a passagem de alguém que vista algum tipo de roupa ou cor. Lembrar também de controles de vacinas, de questões de saúde em geral (como epidemias) e controles fitossanitários tradicionalmente fazendo parte de barreiras alfandegárias e fiscalizações de produtos exóticos. Verificar condições de espaços aéreos, de associações internacionais de comércio, etc.

É possível aprender sobre embaixadas, consulados, Organização das Nações Unidas e outros órgãos internacionais protecionistas e organizativos da atualidade.

O jogo da 'alfândega'



O objetivo do jogo é fazer uma viagem e conseguir ultrapassar o **limite dos territórios** entre dois ou mais países. Neste caso, podem ser os limites dos países imaginários criados na atividade desencadeadora. Muitas vezes, o conceito de limite é confundido com o de fronteira. Atenção!

Neste jogo, todos os estudantes/jogadores devem ter a chance de realizar viagens pelos países imaginados pelos colegas. Algumas providências são necessárias: deve ser criado um pequeno espaço físico, onde é instalada a **alfândega**, de modo que os participantes do jogo possam nelas serem autorizados a transitar de um país para o outro. Nesse espaço, haverá uma dupla fiscalização. Há um fiscal de cada lado do limite; um controla a saída do país imaginário e outro controla a entrada no outro país. Os fiscais são representados por um estudante ou um professor, que seguirão os critérios de saída ou de ingresso de cada país.

Cada viajante/estudante, antes de passar na alfândega precisa estar preparado para responder algumas perguntas e apresentar documentos que atendam às exigências legais do país a ser visitado.



vamos pensar...

Quais são os critérios da alfândega brasileira para a entrada e a saída de viajantes ?

- Qual o objetivo da viagem?
- Qual a atividade profissional do viajante?
- Qual o meio de transporte do viajante?
- O viajante traz consigo os documentos necessários para cruzar a fronteira?
- Atende às restrições e aos requisitos básicos estipulados pelo país onde desejam entrar?

É necessário definir previamente as regras do jogo, isto é, primeiro, quais as exigências para ingresso de 'estrangeiros' que cada país impõe; segundo, se os viajantes transitarão em grupo ou de forma individual, se viajam na condição de turistas, migrantes, negociantes, ou como representantes oficiais de um lugar.

Os estudantes, ao longo das várias viagens, assumem novos papéis, em rodízio (agentes de alfândega, turistas, comerciantes, etc.), a combinar.

O final do jogo fica configurado quando todos os jogadores tenham passado por pelo menos uma alfândega ou por mais delas se combinado, quando um participante tenha visitado o maior número de países ou quando alcançada outra combinação previamente feita.

A compreensão de que ao viajar se deve perguntar sobre quais as exigências e documentos necessários para deixar o seu país e ingressar

em outro é uma aprendizagem importante e que provoca muitos outros questionamentos. Esses documentos são parte de critérios que, se atendidos, permitem ao viajante cruzar o limite do território. Esses critérios devem constar em um ou mais documentos/listas previamente produzidas pelos estudantes, sob a orientação do professor, a exemplo do que Embaixadas e Consulados devem apresentar a quem os consulta. Informar-se como é esse processo na realidade pode tornar-se importante exercício de socialização para os alunos, aprendem a encontrar tais dados pessoalmente ou por vias virtuais.

Diferentes maneiras de registro dos sujeitos que atravessam as fronteiras precisam ser providenciadas tais como carimbos, fichas virtuais, tíquetes alfandegários, marcas em passaportes fictícios.

E que bom se os viajantes produzirem diários de viagens!

- *Quais os idiomas que seriam falados na área de fronteira?*
- *Elas têm origens comuns?*
- *É importante saber o idioma falado no país vizinho?*
- *Qual a nacionalidade ou origem do viajante? Isso interfere na passagem da fronteira?*
- *Os limites entre os dois países mudaram muito ao longo do tempo?*
- *Há leis específicas para a passagem de produtos nas alfândegas?*
- *Assim como as pessoas, as mercadorias também podem se deslocar de um país para o outro? Como ocorre esse deslocamento?*
- *Pessoas que vivem em países limítrofes também obedecem às regras da alfândega?*
- *Como é o trânsito dessas pessoas nos diferentes espaços desses países?*
- *Que relações comerciais mantêm as cidades limítrofes? Tais relações têm repercussões nacionais (nos dois países)?*
- *Quais os principais aspectos de sua economia? Que bens são trocados preferencialmente entre os dois países limítrofes?*
- *O país vizinho aceita a moeda vigente no outro país ou há necessidade de troca? Onde se faz a troca das moedas? Como são calculados esses valores?*
- *Quais os hábitos e os costumes que marcam a cultura local? Há semelhanças com o lugar de origem do viajante? Esses hábitos podem interferir no deslocamento entre os países?*
- *Que fatos podem ter desencadeado mudanças na linha demarcatória entre os países que constituem esta fronteira?*

Professor, pensemos um pouco sobre a aprendizagem nessa proposta. Todas as nossas ações, sejam físicas ou mentais, dependem de dois sistemas cognitivos: o do fazer e o do compreender. O sistema do fazer visa à execução de algo e a obtenção de sucesso nessa atuação. Ou seja, mediante um problema, temos uma intenção ou um objetivo e buscamos maneiras de resolvê-lo. O sistema do compreender não está centrado no erro ou no acerto na execução de algo, mas na razão pela qual se atingiu determinado resultado. Enquanto o fazer considera os

← importante!

meios e as estratégias viáveis e plausíveis que podem facilitar ou dificultar a ação, o compreender é a consciência dos motivos que geraram determinados acontecimentos.

Ao término da atividade/jogo, os participantes discutem sobre as viagens realizadas, seja do ponto de vista das dificuldades enfrentadas pelos viajantes em suas tentativas de cruzar o limite/fronteira do país imaginário, seja sobre relações com fiscais, em suas orientações e explicações dadas aos viajantes, entre outras possibilidades.

A partir dessas discussões, podem ser explorados problemas reais de limite e fronteira, tais como os divulgados cotidianamente na mídia, por exemplo entre México e Estados Unidos, na tríplice fronteira Brasil/Argentina/Paraguai, ou entre Israel e países árabes.

Fronteiras são linhas imaginárias criadas por necessidades ou imposições administrativas que definem territórios resultantes de territorialidades cuja historicidade foi se produzindo nas vivências dos grupos humanos se organizando socialmente.

Limites estão associados a barreiras físicas difíceis de transpor, marcantes nos territórios, que podem delimitar fronteiras ou não.

Há ainda fronteiras de outra natureza no interior de um mesmo país. Por exemplo, as fronteiras étnicas, que materializam territorialidades diferentes e produzem conflitos, como ocorre em Ruanda ou na Espanha. Esses e outros temas podem ser trabalhados, por diferentes componentes curriculares, a partir dos conceitos envolvidos neste jogo.

Um grande desafio a quem viaja ou estabelece relações de negócios entre países diferentes é a questão monetária. Como se equivalem moedas de origens diversas? Por que algumas têm maior poder aquisitivo do que outras?

importante! →

Observe, professor, que apoiado nas constatações feitas durante o jogo, será possível ao estudante efetuar operações dedutivas que podem se aplicar a outros contextos. Isso significa que, a partir da situação, bem como das facilidades e dificuldades vivenciadas durante o jogo, o jovem poderá refletir sobre o que é comum em problemas de fronteira enfrentados por outros países, generalizando características antes particulares a contextos mais amplos e mais complexos.



Será que no dia a dia somos capazes de perceber a natureza dos limites que nos cercam?

Afinal, são muitos os limites? Onde eles estão? Como eles são percebidos? Eles são necessários? De que tipos de limites se está falando?

Essas e outras ideias podem ser desenvolvidas a partir da sugestão da atividade que segue.

Proponha aos estudantes como 'tarefa ou dever de casa' escolherem e percorrerem espaços diferentes que possam ser encontrados na comunidade, no bairro, na cidade ou, inclusive, dentro da sua própria casa, observando o modo como os seus limites são demarcados.

Sugestão de roteiro para observação e registro de informações:

- Que elementos demarcam a separação entre os espaços?
- Que critérios são usados para estabelecer as separações dos diferentes espaços observados?
- O que aconteceria em cada um dos espaços observados, caso seus limites fossem atravessados/ultrapassados ou desrespeitados?

A partir das observações e informações produzidas na 'tarefa ou dever de casa', os estudantes podem elaborar um mapa representando os espaços percorridos e seus limites. Observando o mapa construído, converse com os estudantes a respeito das consequências/repercussões, caso alguém ultrapasse os limites entre os espaços, tais como os observados, entre os cômodos de uma casa, ou casas e outros estabelecimentos.

Você poderá utilizar, por exemplo, a tirinha abaixo para desafiar os estudantes a tecer comentários e a discutir a situação apresentada.



vamos pensar...

1- Será possível encontrar em nosso bairro ou em nossa comunidade normas que regulem as ações das pessoas?

2- Procure discutir sobre outras normas que definem os limites da comunicação, das transações econômicas (por exemplo, a moeda), das articulações políticas (a constituição), do convívio social (as regras de etiqueta) e das diferenças culturais.

3- As regras existem, mas nem sempre estão escritas. Às vezes, elas constituem um conjunto de hábitos e de formas de pensar que identificam um grupo e, portanto, dão-lhes identidade. Esses grupos constituem um espaço chamado de territorialidades que nem sempre têm um espaço físico e permanente de atuação. Por exemplo, durante uma partida de futebol os torcedores constituem uma territorialidade. Seria possível identificar, com os estudantes, algumas territorialidades no cotidiano? Qual seria o papel das regras nesse contexto?



A partir da leitura dessa tirinha, alguns questionamentos são úteis para fomentar um debate com os estudantes:



PESSOA, Fernando. *Da minha aldeia. In: O guardador de rebanhos.*

- Quando é possível atravessar/ultrapassar os limites? Por quê?
- Como os limites são demarcados? No caso das regras, também podemos dizer que são demarcadas?
- Quem define (ou o que) o tamanho de cada espaço (casa e/ou outro estabelecimento)?
- O tamanho dos cômodos varia de acordo com a sua ocupação? Qual é a maior peça da casa e a menor? Quantas pessoas costumam frequentar esses espaços?
- É possível estar nas fronteiras ou nos limites? Como acontece isso?
- É possível ocupar os espaços sem efetivamente estar dentro deles? Como isso pode acontecer?
- Como são definidos os limites no bairro em que você vive?
- Todos os espaços têm limites físicos? Por quê?

Há limites, entretanto, que não enxergamos, mas eles estão presentes em nossas vidas. Eles são configurados pelas **regras** e **normas de convivência**. É possível, então, trabalhar a diferença entre elas, e sugerir aos estudantes que reflitam, discutam e escrevam sobre a importância de combinarmos regras e definirmos normas, de

aprendermos o respeito às pessoas, às normas e às regras, para garantirmos o convívio harmônico em sociedade.

Ajude-os a observar que regras morais também podem ser limites como de direitos de ir e vir. É o caso de proibições como andar desnudo pelas ruas, comprar bebidas alcoólicas sendo menor de idade, e assim por diante.

Mas afinal o que significa um 25 m²?

O metro quadrado não é nada mais do que uma unidade de medida. Em matemática tudo o que pode ser medido é chamado de grandeza: a profundidade de um rio, a altura de um edifício, a espessura de um fio de cabelo, a capacidade de uma bacia, a **massa de uma maçã**, o comprimento de uma corda, a velocidade de um navio...

Medir uma grandeza é compará-la com outra grandeza previamente definida, que é usada como unidade de medida. Todas as medidas tem uma unidade de medida padrão, que é uma quantidade específica de uma grandeza física, invariável, aprovada pela ciência. A unidade padrão utilizada para medir a área ou a superfície é o metro quadrado (m²). Um metro quadrado (1 m²) corresponde à medida da superfície de um quadrado de lados medindo um metro.

Temos uma sugestão: construa com seus alunos, utilizando papel pardo, um quadrado cujo tamanho dos lados meça um metro e meça a superfície da quadra da sua escola. A área utilizada pelo lobo-guará, por exemplo, corresponde a que parte da quadra da sua escola? Vocês podem, ainda, estimar a área do país imaginário, basta transferir o mapa utilizado no Jogo das Fronteiras para um papel quadriculado ou milimetrado. Utilizando um 'quadrado' como unidade de medida, estime a área do país imaginário.

Para refletir com os estudantes:

- É possível encontrar em nosso bairro, ou em nossa comunidade, normas que regulem as ações das pessoas?

Você deve estar estranhando 'massa de uma maçã', não seria o peso de uma maçã? No cotidiano, costumamos nos referir ao 'peso' utilizando como unidade de medida o quilograma. É importante saber que peso e massa são conteúdos físicos e matemáticos diferentes! O peso de um corpo ou de um objeto, é fornecido pela massa levando-se em consideração a atração gravitacional. Assim, na verdade, quando você sobe em uma balança, na realidade, os dígitos ou o ponteiro indicam a sua massa naquele momento.



vamos pensar...

Você já ouviu falar em hectare? Em alqueiro? Estas são medidas usadas nas áreas rurais. Quem sabe você propõe aos estudantes uma pesquisa para descobrir sobre outras unidades de medida utilizadas?

Considerando que o território brasileiro mede 8.515.767,049 km², que tal desafiar os jovens a pensar sobre quantos metros quadrados existem dentro de cada km²?

- Que tal descrever duas brincadeiras e suas regras? Essas regras são importantes? Poderiam ser modificadas? Em que momentos do jogo?
- Existem normas que definem os limites da comunicação, das transações econômicas (por exemplo, a moeda), das articulações políticas (a Constituição), e ainda as regras próprias do convívio social, que evidenciam diferenças culturais, os costumes etc.
- As territorialidades podem sobrepor-se umas às outras, dando lugar a multiterritorialidades que ora se mesclam, ora se separam, ora se fundem para, depois, separar-se novamente.
- Assim, por exemplo, em um determinado espaço, durante o dia, configura-se como território dos camelôs e, à noite, no mesmo local, pode ser o território da prostituição. Há, pois, uma identidade territorial produzida a partir das relações de pertencimento que os grupos estabelecem com o espaço.
- Grupos de adolescentes podem estar aproximados entre si de modo a produzir territorialidades. Assim também pessoas de uma determinada crença, fãs de um tipo de música, sujeitos que tenham preferências de um mesmo tipo de vestuário, e assim por diante.
- Pensando sob esta perspectiva a territorialidade num sentido de identificações por afinidades, seria possível perceber, entre o grupo de estudantes, algumas das territorialidades que demarcam seus espaços de atuação? Quais? Como estas territorialidades se materializam? Há regras vinculadas à sua constituição? Há regras de pertencimento?
- Seria algo ligado à palavra 'tribos' na sua conotação mais atualizada?

'Cidades invisíveis'



CALVINO, Italo. *As cidades invisíveis*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

A partir da leitura de trechos de diferentes livros que se relacionem com os conceitos anteriormente abordados (**limite**, **fronteiras**, **território** e **territorialidade**), seria interessante propor uma leitura dialogada, que possibilite pensar os espaços das cidades como reveladores do comportamento humano, seja individual ou coletivo,

pois o mesmo produz **transformações** permanentes ou temporárias nesses espaços.

A leitura na íntegra ou de trechos de 'Cidades Invisíveis' de Ítalo Calvino, importante obra da literatura do século XX, poderia ser utilizada para desencadear esta atividade.

Para tratar sobre os conceitos de limite, território e **territorialidade**, que tal iniciar o trabalho por meio de um levantamento das características do bairro em que se localiza a escola, ou dos espaços da própria escola, ou ainda, dos demais **lugares** da cidade (parques, estádios, ginásios, rodoviária, viadutos, mercado etc.)? É possível observar de que modo as pessoas que frequentam esses espaços impõem suas marcas, transformando-os. Esse levantamento pode revelar um pouco sobre as pessoas e suas relações com esses lugares!

Para registrar o levantamento sugerido, são válidos e complementares a utilização de diversos instrumentos/recursos, a organização de um texto, um conjunto de imagens, vídeos isolados e/ou editados na forma de documentário.

Que tal criar outras **representações**, sob a forma de **instalações**, referentes às transformações introduzidas nas escolas, nos bairros e nas cidades?

É possível criar outras cidades imaginárias a partir de textos, fotomontagens e, até mesmo, a partir de instalações em espaços da escola ou em outros espaços da comunidade.

Os seres vivos ocupam territórios?



Na natureza, os territórios são ocupados, ou podem oferecer a possibilidade de ocupação, em função de condições favoráveis ao desenvolvimento da vida. Seres vivos podem viver muito bem em pequenos espaços ou, ao contrário, podem necessitar de uma grande extensão territorial para conseguir sobreviver.



vamos pensar...

Qual a dimensão territorial que as diferentes espécies dos vídeos necessitam para sobreviver?

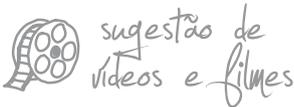
O lobo-guará, uma espécie nativa da América do Sul, necessita, em média, de 25 km², por exemplo. Espécies pequenas ocupam territórios pequenos?

Como as diferentes espécies delimitam territórios?

Que tal fazer uma conexão com diferentes áreas de conhecimento, mobilizando os estudantes para entender outros conceitos (área, escala, densidade populacional)?

Você já observou que os cachorros urinam em todos os lugares? Por que isso acontece?

Próximo a algumas espécies de plantas, tais como o pinheiro (*Pinus elliottii*), por exemplo, não crescem outras árvores. Por quê?



Pesquise na internet por:

Território Selvagem - BBC

- Leões
- Lobos
- Tubarões
- Crocodilos
- Cobras venenosas
- Insetos sociais

É oportuno trabalhar com os estudantes o conceito de território na natureza ou na sociedade, e verificar como os diferentes seres vivos constroem a sua territorialidade.

Grupos de pessoas sem casa própria costumam associar-se para efetivarem suas reivindicações, formando territorialidades de 'sem teto'. O mesmo pode acontecer entre pessoas que tenham a posse de territórios definidos, mas queiram defendê-la de possíveis alterações de seus limites. Podem constituir territorialidades ligadas pelo interesse em mudanças ou manutenção da ordem legal sobre seus territórios.

Por sua cultura básica de convívio direto com a Natureza, de onde costumam retirar alimentos em atividades extrativas e materiais para produção de utensílios e elementos decorativos, os nativos brasileiros que ainda sobrevivem tentando manter seus costumes têm cada vez mais dificuldades de prosseguir vivendo sem modificar seu modo de vida, pelas alterações que os espaços vêm sofrendo. A redução de seus territórios também reduziu suas faixas de reservas florestais e hídricas, faltando plantas fornecedoras de fibras para cestos, por exemplo, e águas para pescarias.

É possível observar e analisar o comportamento animal em relação aos seus territórios em vídeos disponíveis na internet. Estudantes e professores podem escolher um ou mais vídeos e assisti-los na escola.

Com base em discussões anteriores sobre territórios e territorialidades nas sociedades humanas, é possível fazer comparações entre as convenções sociais e os aspectos biológicos/naturais envolvidos nos territórios animais.

Como os humanos constroem suas regras e ocupam os espaços? E os animais como o fazem? Que aspectos estão envolvidos em cada grupo? Essa atividade também pode gerar uma série de ideias relacionadas ao estudo da Ecologia ou da Evolução, bem como conceitos relacionados à Geografia tais como:

- ecologia de populações
- densidade e dispersão
- cadeias e teias alimentares

- evolução e diversidade
- seleção natural
- biomas terrestres
- fitogeografia brasileira

Para acompanhar as aprendizagens desenvolvidas ao longo desta atividade, podem ser trabalhados mapas conceituais individuais, em pequenos grupos ou com toda a classe, utilizando, inclusive, imagens ou desenhos dos seres vivos e dos diferentes ambientes. Estes mapas podem ser compartilhados através de cartazes, em rede ou em painéis nos corredores da escola.

Jogo 'manda e obedece'



Que tal propor para os estudantes um jogo diferente? Escolha, na sua escola ou fora dela, uma quadra esportiva e o material disponível para a realização de algum tipo de esporte, como handebol ou futebol, ou de um jogo coletivo com regras complexas ou pré-desportivos que os estudantes estejam acostumados a participar, tais como: pique-bandeira, queimada ou jogo dos 10 passes.

Proponha que as regras do jogo escolhido sejam modificadas para se realizar o 'Jogo do manda e do obedece'.

Num primeiro momento essas regras deverão ser testadas por equipes realizando torneios do tipo de jogo escolhido.

Num segundo momento, a turma será dividida em duas equipes (que podem ser em mesmo número ou não, conforme o objetivo do trabalho proposto), e serão escolhidos dois ou três estudantes que observarão a partida, fazendo anotações dos aspectos relevantes da interação estabelecida durante o jogo. O grupo do 'manda' definirá três regras extras que deverão ser cumpridas pelo grupo do 'obedece', além das regras normais do jogo.

O professor não intervém durante a realização de cada partida (dentro do possível) e observa atentamente a atividade. É interessante que anote as condutas e as verbalizações dos estudantes para, posteriormente, discutir tais procedimentos no intervalo das partidas. Nessa atividade, é importante deixar que os estudantes exponham suas ideias e seus argumentos sobre as ações desenvolvidas durante o jogo. Questione-os sobre suas posições (jogadores e observadores), a fim de promover reflexão e a tomada de consciência sobre o processo de que estão participando.

O objetivo é levá-los a reconhecer as relações de poder que se estabelecem a partir da construção de regras que devem ser obedecidas para uma convivência durante a execução da atividade.

Lembre-se de realizar indagações e de articular diferentes impressões acerca do que foi vivido. O trabalho do professor nesse contexto é fundamental. Além disso, após a realização da atividade, o professor pode formular, dentre tantas outras, as seguintes perguntas para que seus estudantes reflitam sobre o jogo disputado:

- O que sentiram ao realizar o jogo com as regras da maneira como foram estipuladas?
- Como é estar no papel de quem manda? E de quem obedece?
- Que estratégias foram construídas nas equipes, durante o desenvolvimento do jogo?
- Que sentimentos surgem quando se realiza um jogo em que as condições foram propostas por aqueles que não estão envolvidos no jogo?
- É possível relacionar o vivido no jogo com situações do nosso cotidiano? Quais?
- A partir da realização desse jogo, é possível relacionar o que foi vivido com algo que ocorre num país? De que maneira?

Os diferentes momentos da atividade podem ser registrados sob forma de texto ou vídeo. Além disso, os debates podem ser gravados para que, posteriormente, os estudantes possam se assistir, refletir sobre sua participação, observando seus gestos e linguagem e, se necessário, reformular os aspectos que julgarem pouco desenvolvidos na exposição oral.



Para finalizar, sugerimos que os estudantes elaborem painéis com imagens de revistas, jornais ou desenhos que expressem regras do dia-a-dia e relações de poder que se estabelecem nas interações entre os indivíduos ou entre diferentes grupos. É fundamental também considerar as consequências do não cumprimento dos acordos estabelecidos por esses indivíduos.



Colégio de Aplicação

Le@d.CAp



GOVERNO DO ESTADO
RIO GRANDE DO SUL
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

Ministério da
Educação

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
PÁTRIA EDUCADORA

