

SEQUÊNCIA DIDÁTICA  
**CIDADANIA  
E DIREITOS**

---

**SEXTO  
MOMENTO**



## O QUE SIGNIFICA SER CIDADÃO?

A Sociologia como ferramenta para o fortalecimento da democracia.

O principal objetivo nesta atividade é compreender o conceito de cidadania e suas implicações para a democracia. Através de um projeto de pesquisa, os alunos compararão períodos em que os direitos cidadãos foram suprimidos em nosso país e a atualidade.

A ideia é que os alunos relacionem a cidadania com o seu cotidiano, de forma a contribuir para a construção do exercício da cidadania e da formação de uma conduta ética e solidária a partir da problematização das concepções e relações entre igualdade de direitos e respeito às diferenças. E, com isso, colaborar na formação de sujeitos ativos, críticos e reflexivos.

### Possibilidades Interdisciplinares

- Filosofia
- História
- Geografia
- Língua Portuguesa
- Sociologia

## 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.

**H14** - Comparar diferentes pontos de vista, presentes em textos analíticos e interpretativos, sobre situação ou fatos de natureza histórico-geográfica acerca das instituições sociais, políticas e econômicas.

## 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.

**H22** - Analisar as lutas sociais e conquistas obtidas no que se refere às mudanças nas legislações ou nas políticas públicas.

**H23** - Analisar a importância dos valores éticos na estruturação política das sociedades.

**H24** - Relacionar cidadania e democracia na organização das sociedades.

**H25** - Identificar estratégias que promovam formas de inclusão social.

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

O professor iniciará este momento apresentando aos alunos a história do Vladimir Herzog, disponível neste [link](#) e neste outro [link](#). A partir dessa história o professor fará o questionamento que orientará a pesquisa a ser feita pelos alunos: ***Que direitos foram retirados dos cidadãos brasileiros durante a ditadura civil-militar brasileira que possibilitou que uma história como essa acontecesse?***

Será solicitado, em um primeiro momento, que os alunos pesquisem sobre os atos institucionais da ditadura civil-militar. Em um segundo momento a turma será dividida em grupos e a cada grupo será solicitado que faça uma pesquisa que se relacione aos AIs da ditadura (*principalmente o AI-5*).

É importante, nesse momento, a orientação do professor para que os temas de interesse dos alunos estejam vinculados à temática da cidadania. Alguns exemplos que podem orientar essas escolhas: Movimentos de Resistência, Repressão do Estado, Censura, Ditadura na Educação, Exílio e Lei da Anistia.

Cada grupo terá que apresentar para a turma a sua pesquisa e, em seguida, criar um meio de veicular a sua pesquisa para a comunidade escolar (*jornal, exposição ou podcast*).

Professor, como foi sua experiência?

Você pode enviar um e-mail para o endereço [contato@cidadeemjogo.org.br](mailto:contato@cidadeemjogo.org.br) ou, se preferir, preencha o formulário disponível em nosso portal.

[WWW.CIDADEEMJOGO.ORG.BR](http://WWW.CIDADEEMJOGO.ORG.BR)

