

#### 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.



#### 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 SEGUINTES 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.

### SOBRE A METODOLOGIA

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.

#### Sistematização do conhecimento

Será solicitado aos alunos que realizem um mapa conceitual, de modo que consigam sistematizar os conceitos trabalhados com as atividades propostas ao longo de toda a sequência didática (Cidade em Jogo, fotos do cotidiano e pesquisa sobre a ditadura). Para isso, será utilizado o programa CmapTools, disponível neste <u>link</u>.

Após a sistematização, será solicitado aos alunos que joguem novamente o *game* **Cidade em Jogo**. Após a rodada, cada aluno terá que justificar o porquê da escolha daquelas prioridades e não de outras, e se eles conseguem perceber a complexidade que é gerir uma cidade para que os direitos do cidadão sejam atendidos.



Após o jogo, cada aluno apresentará o seu mapa conceitual e suas prioridades no jogo. Os "prefeitos" que tiverem as mesmas prioridades se juntarão em grupos e, a partir desses grupos, será um organizado um debate em que cada grupo de prefeitos deverá defender as suas prioridades. Após o debate, a turma terá que ligar os mapas conceituais com as prioridades que eles escolheram ao longo do jogo, para a criação de um único mapa conceitual da turma.

