

SEQUÊNCIA DIDÁTICA
**ESTADO E
POLÍTICA**

**PRIMEIRO
MOMENTO**



O QUE É O ESTADO E COMO SE FAZ POLÍTICA?

A importância de diferentes correntes de pensamento político para a democracia no estado moderno

O principal objetivo nesta atividade é que os estudantes possam compreender o Estado Moderno analisando seu processo histórico de surgimento e consolidação, ao mesmo tempo em que visualizam as instituições políticas modernas em seu cotidiano. O papel das instituições, partidos políticos, movimentos sociais e diferentes ideologias políticas, ou seja, projetos de sociedade, devem ser compreendidos como necessários ao funcionamento da democracia contemporânea.

Possibilidades Interdisciplinares

- Filosofia
- História
- 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.

H13 - Analisar a atuação dos movimentos sociais que contribuíram para mudanças ou rupturas em processos de disputa pelo poder.

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.

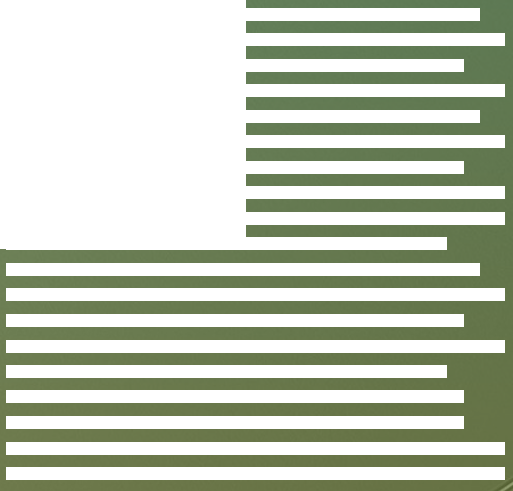
7º Momento: Sistematização do conhecimento.

8º Momento: Para saber mais.



PRIMEIRO MOMENTO

APRESENTAÇÃO DO
TEMA MACRO,
JUSTIFICATIVA DE
SUA IMPORTÂNCIA E
PERGUNTA DESAFIO



PRIMEIRO MOMENTO

APRESENTAÇÃO DO TEMA MACRO, JUSTIFICATIVA DE SUA IMPORTÂNCIA E PERGUNTA DESAFIO

Neste grupo de atividades, queremos:

- Deixar o aluno curioso sobre o macro-tema; Justificar a importância do mesmo, de preferência com um ou mais exemplos da vida em sociedade; Apresentar as competências e habilidades que serão trabalhadas; Apresentar uma pergunta desafio.
- Levar o aluno a compreender a importância do desenvolvimento das competências e habilidades dessa aula; Apresentar textos, vídeos ou outros objetos de aprendizagem que façam com que o aluno reflita sobre a importância do tema e do desenvolvimento deste conhecimento.
- A apresentação de competências e habilidades deve ser sempre escrita da seguinte forma: "Ao final desta sequência de atividades, você estará preparado para..." ou "você vai aprender a...". Descreva as competências e habilidades utilizando uma linguagem de fácil compreensão para os alunos.
- A pergunta desafio deve ser uma pergunta complexa, que não pode ser respondida com uma simples busca na internet e que leve os alunos a conectar saberes de diferentes áreas, sempre, obviamente, relacionada às competências e habilidades descritas anteriormente. A resposta da pergunta desafio só será revelada no sétimo momento.

Apresentação do tema do Projeto: Estado Moderno

Assistir ao episódio de **Hora de Aventura**, temporada 6, episódio 12, título “Ocarina”. Criado por Pendleton Ward (Cartoon Network Studios).



Apresentação do tema do Projeto: Estado Moderno

Caso o professor não disponha dos recursos necessários para assistir ao episódio de **Hora de Aventura** como atividade disparadora, sugerimos algumas charges:



Apresentação do tema do Projeto: Estado Moderno

Perguntar aos estudantes o que eles acharam do episódio ou das imagens, quais pontos acharam mais relevantes e qual a ligação entre a história apresentada no desenho ou o que foi observado e as aulas de Sociologia.

Após essa breve conversa, apresentar as competências e habilidades que serão desenvolvidas ao longo do projeto.

É importante mostrar que os objetivos do projeto podem se relacionar com nosso cotidiano, em casos banais, como o ocorrido no desenho ou o observado nas imagens.

Após esse momento inicial, questionar os estudantes: “***O que é o Estado e como se faz Política?***”

Anotar no quadro as palavras-chave mencionadas pelos estudantes.

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