

SEQUÊNCIA DIDÁTICA  
**ESTADO E  
POLÍTICA**

---

**SEGUNDO  
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.

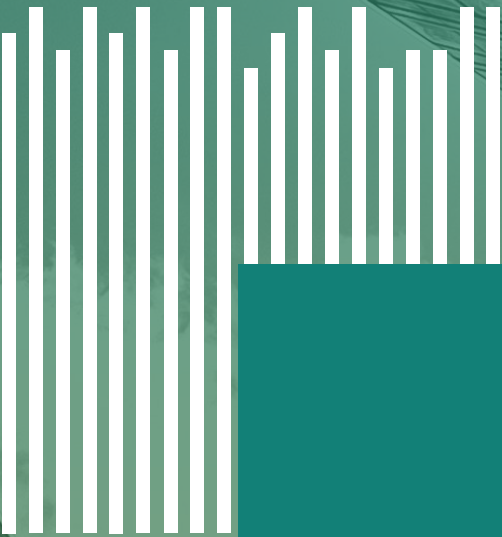

4º Momento: Atividade desafiadora, com transferência para aplicação real do conhecimento.

5º Momento: Quiz.

6º Momento: Projeto coletivo.

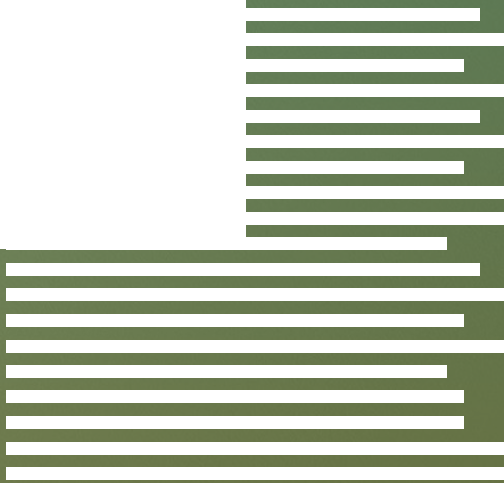
7º Momento: Sistematização do conhecimento.

8º Momento: Para saber mais.



# SEGUNDO MOMENTO

CONSTRUÇÃO DE  
CONHECIMENTO  
SUPERFICIAL UTILIZANDO  
SOMENTE A MEMÓRIA  
OPERACIONAL



## SEGUNDO MOMENTO

# CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO SUPERFICIAL UTILIZANDO SOMENTE A MEMÓRIA OPERACIONAL

Neste grupo de atividades, queremos:

- Diagnosticar qual é o conhecimento prévio do aluno sobre o assunto.
- Construir uma base de conhecimento inicial sólido (mas ainda na memória operacional). As atividades podem sugerir que os alunos pesquisem na biblioteca da escola (se houver), nos computadores da escola (se houver) ou em seus smartphones, ou até mesmo entrevistem pessoas na escola sobre a temática a ser estudada (colegas, outros alunos, professores, funcionários da escola, etc.).
- Aumentar o vocabulário relacionado ao assunto.
- Apresentar conhecimentos factuais de complexidade baixa e média.
- Levar o aluno a começar a construir pontes entre conhecimentos novos e antigos.
- Fornecer ao aluno os elementos iniciais para que ele agrupe informações e comece a interpretar a aplicação do novo conhecimento em diferentes contextos.
- Identificar alunos em estágio mais avançado de conhecimento, e convidá-los para que sejam "mentores" que provoquem os colegas com perguntas e apresentem feedbacks nos momentos seguintes.



A partir da discussão anterior, questionar os estudantes sobre como se estabeleceram as relações de poder e quais são ou quem representam as instituições políticas, ou seja, o Estado.

Montar no quadro, a partir das falas dos estudantes, uma lista das instituições políticas, como por exemplo: polícia, leis, prisão. Depois de escrever no quadro as palavras mencionadas pelos estudantes, adicionar outros termos chave, como poder judiciário, poder executivo, poder legislativo, exército, propriedade privada, etc.

Com o quadro repleto desses termos, pedir que os estudantes reflitam sobre como seria nossa sociedade, se nenhuma dessas instituições (que representam o Estado) existisse.

Provocar os alunos perguntando-lhes se acham que imperaria “a lei do mais forte”. Se eles acham que, nesse caso, as pessoas fariam o que quisessem. Se eles acham que as pessoas cometeriam mais crimes, por exemplo.

Sugestões de materiais extras:

É possível relacionar o tema com outros filmes, livros e séries que se ambientam em cenários onde não existe uma organização burocrática de poder como, por exemplo, o filme **Mad Max** ou o livro **Ensaio sobre a cegueira**, de José Saramago.

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)