

SEQUÊNCIA DIDÁTICA
**ESTADO E
POLÍTICA**

**QUARTO
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.



QUARTO MOMENTO

ATIVIDADE
DESAFIADORA, COM
TRANSFERÊNCIA PARA
APLICAÇÃO REAL DO
CONHECIMENTO



QUARTO MOMENTO

ATIVIDADE DESAFIADORA, COM TRANSFERÊNCIA PARA APLICAÇÃO REAL DO CONHECIMENTO

Neste grupo de atividades, queremos:

- Desafiar o aluno que já tem conhecimento aprofundado sobre o assunto, com atividades de aplicação, mais abertas e difíceis.
- Dar oportunidades para que esse aluno possa exercitar as funções executivas do cérebro com manipulações mentais complexas para organizar, priorizar, comparar, contrastar, conectar áreas disciplinares diferentes, gerar mapas mentais, sugerir novas aplicações, sintetizar ou criar novos conhecimentos e participar de discussões abertas com especialistas.
- Estimular a ação protagonista do aluno na construção de novos saberes e novas atividades para essa aula.
- Destacar a relevância do tema para democracia e cidadania.
- Propor que os alunos criem novos desafios sobre a mesma temática. Desafios semelhantes, na forma, ao desafio que lhes foi apresentado no início da atividade.

Nessa etapa a proposta é que os estudantes se dividam em grupos de 4 ou 5 para formular uma diretriz sobre as funções do Estado, quais devem ser suas prioridades. Caso os estudantes tenham alguma dificuldade, três grandes temas podem servir de referência disparadora: **segurança/violência (Hobbes)**, **trabalho/liberdade (Locke)** e **desigualdade/justiça (Rousseau)**. Os materiais com as diretrizes a respeito das atribuições do Estado devem ser recolhidos e guardados pelo professor.

Apesar dos temas serem clássicos, ainda têm relevância política nos dias de hoje. O objetivo principal aqui é estabelecer um debate entre diferentes projetos de sociedade. Em outras palavras, estamos falando de ideologias políticas e a necessidade de compreender a importância da divergência entre ideais políticos como uma ferramenta para a manutenção das democracias modernas.

Após esse momento, embasados pelo que viram até agora, os alunos devem jogar o *game* **Cidade em Jogo**.



JOGAR

Sugestões de livros:

WEFFORT, Francisco (Org.). Os clássicos da política (volumes 1 e 2). São Paulo: Ática, 2006.

CHÂTELET, François. História das ideias políticas. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2009.

JAPIASSÚ, Hilton; MARCONDES, Danilo. Dicionário básico de filosofia. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2006.

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