

SEQUÊNCIA DIDÁTICA  
**ESTADO E  
POLÍTICA**

---

**SEXTO  
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.



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 projeto coletivo é dividido em alguns momentos. Levando-se em consideração todas as discussões anteriores, a proposta é que os estudantes pesquisem sobre o funcionamento do Estado a partir do poder Legislativo. Com a experiência sobre o poder Executivo, adquirida no quarto momento, quando jogaram o *game* **Cidade em Jogo**, os estudantes devem agora simular uma câmara de vereadores na escola. Utilizando o material produzido no quarto momento (diretrizes políticas/atribuições do Estado), o professor deve separar a turma em grupos, que serão considerados Partidos Políticos.

Nesse momento do projeto, os estudantes devem ser convidados a interagir com colegas de outras séries, funcionários da escola, professores, pais, grêmio estudantil e diretoria. O objetivo é conversar com a comunidade escolar e compreender alguma demanda/problema de algum desses “setores” (estudantes, funcionários, pais, etc.).

A partir dessa demanda/problema real, cada partido deve formular um projeto de lei, que será votado em uma “plenária escolar”. Essa demanda pode ser interna ou externa à escola, basta que seja tocante à comunidade escolar. Nesse caso, pessoas de fora da turma podem ser convidadas a participar da plenária, para expor sua demanda.

Com os projetos de lei prontos, os diferentes partidos devem escolher uma liderança para expor seu projeto de lei. Cada um dos projetos deve ser debatido e os diferentes partidos podem sugerir alterações.

Todas as alterações devem ser votadas para, ao fim do processo, todos estudantes aprovarem ou não o projeto de lei em discussão. O professor deve evidenciar a importância dos partidos políticos como instituições legítimas de representação de diferentes setores da sociedade (nesse caso, formada por setores da comunidade escolar).

Além disso, toda comunidade deve compreender o processo legal da criação e aprovação de leis no âmbito de uma câmara municipal (simulada na escola).

Ao final do projeto (última plenária) o professor deve evidenciar a legitimidade dos diferentes ideais políticos e sua importância para a manutenção das democracias modernas.

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)