

SEQUÊNCIA DIDÁTICA  
**POLÍTICAS  
PÚBLICAS**

---

**PRIMEIRO  
MOMENTO**



## QUAL PROBLEMA SOCIAL DA MINHA CIDADE É CONSIDERADO O MAIS IMPORTANTE E COMO MOSTRAR SUA IMPORTÂNCIA?

Cidadania, democracia e gêneros textuais.

O objetivo nesta atividade é mobilizar conhecimentos sobre gêneros textuais, modalizadores, operadores do discurso, relações de sentido de verbos, advérbios e conjunções, e estabelecer relações com políticas públicas.

### Possibilidades Interdisciplinares

- Biologia
- Geografia
- História
- Língua Portuguesa
- Matemática

## Competências e habilidades do ENEM abarcadas nesta atividade:

### Linguagens e suas tecnologias

**Competência de área 1** – Aplicar as tecnologias da comunicação e da informação na escola, no trabalho e em outros contextos relevantes para sua vida.

**H1** - Identificar as diferentes linguagens e seus recursos expressivos como elementos de caracterização dos sistemas de comunicação.

**H2** - Recorrer aos conhecimentos sobre as linguagens dos sistemas de comunicação e informação para resolver problemas sociais.

**H3** - Relacionar informações geradas nos sistemas de comunicação e informação, considerando a função social desses sistemas.

**H4** - Reconhecer posições críticas aos usos sociais que são feitos das linguagens e dos sistemas de comunicação e informação.

## Competências e habilidades do ENEM abarcadas nesta atividade:

**Competência de área 6** – Compreender e usar os sistemas simbólicos das diferentes linguagens como meios de organização cognitiva da realidade pela constituição de significados, expressão, comunicação e informação.

**H18** - Identificar os elementos que concorrem para a progressão temática e para a organização e estruturação de textos de diferentes gêneros e tipos.

**Competência de área 7** – Confrontar opiniões e pontos de vista sobre as diferentes linguagens e suas manifestações específicas.

**H21** – Reconhecer em textos de diferentes gêneros, recursos verbais e não-verbais utilizados com a finalidade de criar e mudar comportamentos e hábitos.

**H22** – Relacionar, em diferentes textos, opiniões, temas, assuntos e recursos linguísticos.

**H23** – Inferir em um texto quais são os objetivos de seu produtor e quem é seu público-alvo, pela análise dos procedimentos argumentativos utilizados.



## Competências e habilidades da BNCC abarcadas nesta atividade:

### Linguagens e suas tecnologias

**EM13LP27** - Organizar situações de estudo e utilizar procedimentos e estratégias de leitura adequados aos objetivos e à natureza do conhecimento em questão.

**EM13LP29** - Realizar pesquisas de diferentes tipos (bibliográfica, de campo, experimento científico, levantamento de dados etc.), usando fontes abertas e confiáveis, registrando o processo e comunicando os resultados, tendo em vista os objetivos colocados e demais elementos do contexto de produção, como forma de compreender como o conhecimento científico é produzido e apropriar-se dos procedimentos e dos gêneros textuais envolvidos na realização de pesquisas.

**EM13LP30** - Compreender criticamente textos de divulgação científica orais, escritos e multissemióticos de diferentes áreas do conhecimento, identificando sua organização tópica e a hierarquização das informações, questionando fontes não confiáveis e problematizando enfoques tendenciosos ou superficiais.

**EM13LP32** - Selecionar, elaborar e utilizar instrumentos simples de coleta de dados e informações (questionários, enquetes, mapeamentos, opinários) e de tratamento e análise dos conteúdos obtidos, que atendam adequadamente a diferentes objetivos de pesquisa.

## Competências e habilidades da BNCC abarcadas nesta atividade:

**EM13LP33** - Produzir textos para a divulgação do conhecimento e de resultados de levantamentos e pesquisas – texto monográfico, ensaio, artigo de divulgação científica, verbete de enciclopédia (colaborativa ou não), infográfico (estático ou animado), relato de experimento, relatório, relatório multimidiático de campo, reportagem científica, podcast ou vlog científico, apresentações orais, seminários, comunicações em mesas redondas, mapas dinâmicos etc. –, considerando o contexto de produção e utilizando os conhecimentos sobre os gêneros de divulgação científica, de forma a engajar-se em processos significativos de socialização e divulgação do conhecimento.

**EM13LP37** - Analisar os diferentes graus de parcialidade/imparcialidade (no limite, a não neutralidade) em textos noticiosos, comparando relatos de diferentes fontes e analisando o recorte feito de fatos/dados e os efeitos de sentido provocados pelas escolhas realizadas pelo autor do texto, de forma a manter uma atitude crítica diante dos textos jornalísticos e tornar-se consciente das escolhas feitas como produtor.

**EM13LP41** - Acompanhar, analisar e discutir a cobertura da mídia diante de acontecimentos e questões de relevância social, local e global, comparando diferentes enfoques e perspectivas, por meio do uso de ferramentas de curadoria de informação (como agregadores de conteúdo) e da consulta a serviços e fontes de checagem e curadoria de informação, de forma a aprofundar o entendimento sobre um determinado fato ou questão, identificar o enfoque preponderante da mídia e manter-se implicado, de forma crítica, com os fatos e as questões que afetam a coletividade.

## Competências e habilidades da BNCC abarcadas nesta atividade:

**EM13LP42** - Atuar de forma fundamentada, ética e crítica na produção e no compartilhamento de comentários, textos noticiosos e de opinião, memes, gifs, remixes variados etc. em redes sociais ou outros ambientes digitais.

**EM13LP44** - Analisar, discutir, produzir e socializar, tendo em vista temas e acontecimentos de interesse local ou global, notícias, fotodenúncias, fotorreportagens, reportagens multimidiáticas, documentários, infográficos, podcasts noticiosos, artigos de opinião, críticas da mídia, vlogs de opinião, textos de apresentação e apreciação de produções culturais (resenhas, ensaios etc.) e outros gêneros próprios das formas de expressão das culturas juvenis (vlogs e podcasts culturais, gameplay etc.), em várias mídias, vivenciando de forma significativa o papel de repórter, analista, crítico, editorialista ou articulista, leitor, vlogueiro e booktuber, entre outros.



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.



## 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.





# 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 geral da temática

Neste primeiro momento, o professor diz aos alunos que um novo projeto começará e apresenta a pergunta desafio: ***Qual problema social da minha cidade é considerado o mais importante para a população neste momento e o que podemos fazer para mostrar sua importância?***

O professor explica que, antes de responder esta pergunta, os alunos irão discutir alguns vídeos.

Observação:

É importante salientar que as perguntas deste projeto estão colocadas de maneira informal, com o objetivo de aproximar a linguagem aos alunos, pensando principalmente nos alunos que não estão acostumados a este tipo de reflexão sobre gênero textual e relações de sentido no texto. Fica a critério do professor mantê-las assim ou reestruturar as perguntas de maneira mais formal.

Antes de iniciar a exibição dos vídeos, o professor deve perguntar aos alunos: ***Vocês sabem o que é uma intervenção artística? Vocês já viram alguma? Qual? Onde?***

Se os alunos não conhecem nada sobre intervenção artística, o professor pode seguir por outra linha de questionamento: ***O que vocês imaginam que seja uma intervenção artística? O que é algo que intervém? O que pode ser?***

Após descobrir o que os alunos sabem sobre o assunto, o professor exibe os dois vídeos:



**Intervenção Artística da Bicicleta**



**Intervenção Artística da Grama**



## Discussão sobre intervenções artísticas

O professor faz perguntas sobre os vídeos para instigar o debate com os alunos:

- 1. O que mais chamou atenção nas intervenções? Vocês acharam legal? Estranho? Ousado? Vocês teriam coragem de fazer algo assim?*
- 2. Segundo os vídeos, por que a artista estaria fazendo estas performances? Qual o objetivo dela? Você acha que ela alcança esses objetivos?*

Nesse momento, espera-se que os alunos sejam capazes de perceber que ela busca fazer uma crítica a problemas sociais, busca causar reflexão, ou seja, que percebam as várias possíveis funções da arte na sociedade.



## Atividade para aguçar a curiosidade: Charges

O professor mostrará 3 charges sobre problemas sociais para os alunos e as discute.

Nesse momento, é importante trabalhar com os alunos a capacidade de relacionar a linguagem visual com a linguagem textual, trabalhando elementos de interpretação da charge (nestas charges, estará sendo trabalhado: inferência, pressuposto, intertextualidade, parônimos, ironia e polissemia).

### Observação:

As perguntas orientadoras utilizadas a partir daqui até o final do projeto foram pensadas usando uma linguagem menos metalinguística para análise dos gêneros textuais, pensando em realidades em que muitos alunos não estão familiarizados com o vocabulário específico. No caso da turma já ter essa capacidade ou ser capaz de avançar para este nível, sugere-se fazer uso de termos como “Qual o objetivo?”, “Qual a intenção do autor?”, etc. Outra vez, fica a critério do professor qual a linguagem mais adequada para sua turma.

## Charge 1: Hospital

O principal elemento a ser percebido aqui é a comparação do hospital com um jogo de sorte como o bingo, que pretende mostrar que nem todos os que esperam no hospital serão “sorteados” para serem atendidos, mostrando a falta de estrutura do hospital.

Perguntas:

- *Quem podem ser as pessoas da charge?*
- *O que as expressões das pessoas nos mostram?*
- *O que a mulher está mostrando?*
- *O que este objeto redondo representa? Vocês o reconhecem?*
- *Por que será que ele está nessa charge?*
- *Que mensagem ele quer passar?*





## Charge 2: Trânsito

O principal elemento a ser percebido aqui é a ironia com o começo da semana do trânsito enquanto o trânsito está muito congestionado.

Perguntas:

- *Como parece ser o trânsito nessa imagem?*
- *Você acha que os motoristas têm algo a comemorar? Por quê?*





## Charge 3: Desigualdade

O principal elemento a ser percebido aqui é a relação de polifonia da palavra “placa”, que tem mais de um sentido nesta charge.

Perguntas:

- *O que cada um dos meninos está segurando?*
- *De onde podem estar vindo os meninos que estão caminhando?*
- *Quem pode ser o menino que carrega um cartaz?*
- *O que ele pode estar fazendo com esse cartaz?*
- *Como são as expressões de cada menino? O que isso diz sobre eles?*
- *O que significa a expressão “gol de placa”?*
- *A palavra “placa” tem o mesmo sentido quando é utilizada pelo outro menino?*



## Discussão sobre intervenções artísticas

Depois de discutir cada elemento provocador, o professor faz uma pergunta aos alunos: ***O que há em comum entre os vídeos e as charges? Nessa pergunta, trabalha-se a noção de discurso, em que os textos estabelecem relações um com o outro, também chamado de dialogismo e tendo relações intertextuais.***

Espera-se que os alunos percebam que os elementos provocadores falam de problemas sociais de maneira crítica. Em seguida, o professor deve perguntar: ***Estes problemas existem na nossa cidade? Se sim, como eles são? O que é diferente dos vídeos e das charges? O que é parecido?***

Deixar que os alunos mencionem os problemas que vierem à mente, sem julgamentos do que eles falarem, pois o objetivo aqui é iniciar a reflexão de que os problemas sociais existem e nós os vivenciamos.

## **Apresentação do tema do Projeto: Estado Moderno**

O professor diz aos alunos que, agora, eles irão buscar aprofundar os conhecimentos sobre os problemas sociais da cidade em que vivem. Para isso, eles terão que, durante as próximas aulas, desenvolver atividades que respondam à pergunta: ***Qual problema social da minha cidade é considerado o mais importante para a população neste momento e o que podemos fazer para mostrar sua importância?***



## **Apresentação das habilidades e competências a serem desenvolvidas**

O professor diz aos alunos e/ou escreve no quadro que, ao final do projeto, cada aluno vai aprender a:

- relacionar problemas sociais e políticas públicas;
- buscar e interpretar dados sobre problemas sociais;
- ler infográficos e estabelecer relações entre linguagem visual e verbal neles;
- reconhecer argumentos e os principais tipos em diferentes gêneros textuais;
- defender uma ideia;
- identificar conectivos, verbos, vocabulário (e outros termos) que marcam intenção na exposição de dados;
- realizar um debate;
- realizar uma entrevista e analisar seus dados;
- se posicionar frente aos problemas sociais;
- expor informações através de diferentes textos e;
- criar uma reportagem em vídeo;



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**

