

SEQUÊNCIA DIDÁTICA  
**POLÍTICAS  
PÚBLICAS**

---

**SEGUNDO  
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.

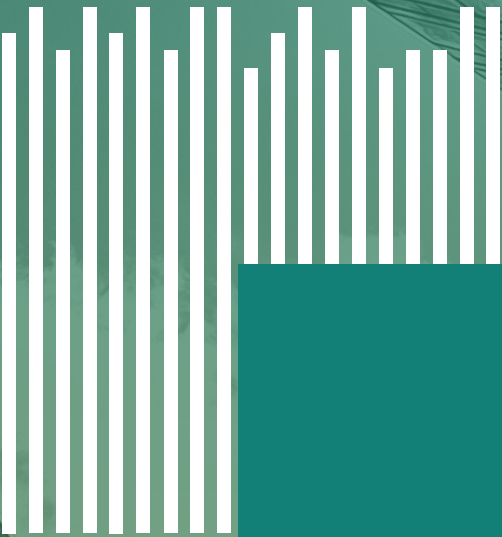



Através da Metodologia Cidade em Jogo foi desenvolvido um amplo conteúdo pedagógico com atividades para professores nas diferentes áreas do conhecimento, com o intuito de criar aulas e projetos mais atrativos para os alunos.

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.

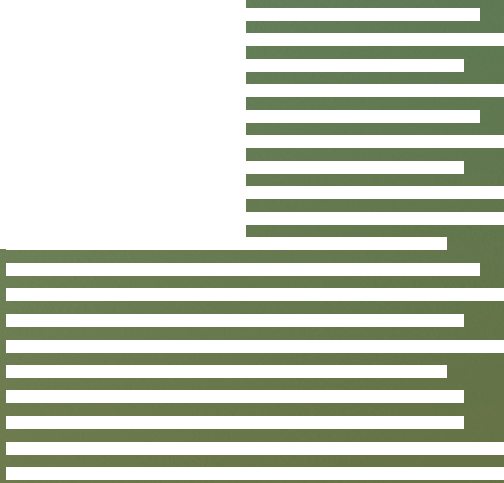
Compreendendo e respeitando a autonomia dos professores, as sequências didáticas podem ser adaptadas de acordo com a realidade e as especificidades da sua sala de aula, com a utilização de momentos isolados ou até mesmo como um ponto de partida e inspiração para o desenvolvimento das suas próprias atividades.

- 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.

## Atividade disparadora: Cidades do Brasil

Para ativar o conhecimento do mundo prévio dos alunos sobre o assunto a ser trabalhado, o professor deverá utilizar essa atividade disparadora para discutir, através de fotos, sobre os problemas das cidades no Brasil. O professor poderá usar os slides a seguir, buscar imagens de outras cidades do Brasil ou ainda, caso prefira, imprimir algumas das fotos para mostrar aos alunos.

As fotos estão divididas em 3 sessões, de acordo com a classificação de cidades do jogo:

- **Pequena:** cidade com menos de 50 mil habitantes, e que conta com uma grande zona rural. Suas principais atividades econômicas são agricultura e pecuária;
- **Média e litorânea:** cidade de médio porte, com pouco menos de 200 mil habitantes. No verão sua principal atividade econômica é o turismo e no restante do ano é uma cidade principalmente voltada para o comércio e à prestação de serviços;
- **Grande Metrópole:** cidade global, com milhões de habitantes e suas diferentes culturas.

## Atividade disparadora: Cidades do Brasil

Ao exibir as fotos, o professor pode fazer perguntas como:

- *O que vocês veem nas fotos?*
- *Que características costumam ser comuns a cidades pequenas como essas?*
- *Vocês conhecem outra cidade parecida com essas?*

Durante ou após a exibição das fotos, sugere-se que o professor faça perguntas para que os alunos comecem a projetar os possíveis problemas característicos em cada cidade.

Algumas sugestões:

- *Como deve ser a vida nessas cidades?*
- *Que tipo de problemas essa cidade deve ter?*
- *Como vocês acham que é o transporte nessa cidade?*
- *Vocês acham que os jovens encontram atividades de lazer nessa cidade? Por quê?*
- *Quais dessas cidades se parecem mais com a nossa? Por quê?*



**CIDADES DO BRASIL**  
DIFERENTES TIPOS DE CIDADES,  
DIFERENTES PROBLEMAS

# CIDADE PEQUENA

É uma cidade que, geralmente, possui menos de 50 mil habitantes, e que conta com uma grande zona rural. Suas principais atividades econômicas são agricultura e pecuária.

Ao ver as fotos nos próximos slides, discuta:

- *O que você vê nas imagens?*
- *O que as imagens nos dizem sobre essas cidades?*
- *Quais devem ser os principais problemas de cidades pequenas como estas?*

# LAGOA FORMOSA - MG





# SÃO LUIS DO QUITUNDE - AL



# FEIRA DE SANTANA - BA



# CIDADE MÉDIA E LITORÂNEA

É uma cidade de médio porte, com pouco menos de 200 mil habitantes. No verão sua principal atividade econômica é o turismo e no restante do ano é uma cidade principalmente voltada para o comércio e à prestação de serviços

Ao ver as fotos nos próximos slides, discuta:

- *O que você vê nas imagens?*
- *O que as imagens nos dizem sobre essas cidades?*
- *Quais devem ser os principais problemas de cidades médias e litorâneas como estas?*

# ILHÉUS - BA



Lupércio Oliveira

# PALHOÇA - SC



# SÃO JOSÉ DE RIBAMAR - MA

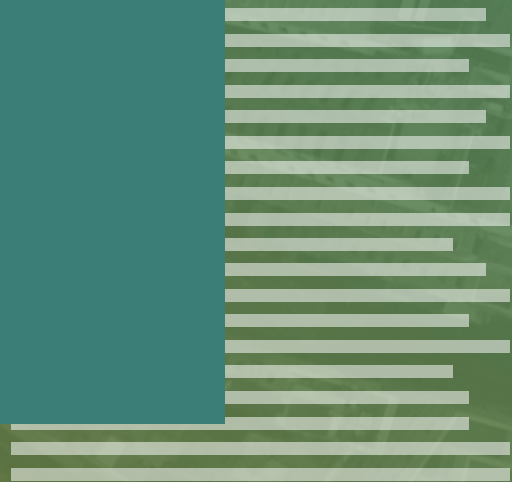




# GRANDE METRÓPOLE

Cidade global, com milhões de habitantes e suas diferentes culturas.

Ao ver as fotos nos próximos slides, discuta:

- *O que você vê nas imagens?*
  - *O que as imagens nos dizem sobre essas cidades?*
  - *Quais devem ser os principais problemas de grandes metrópoles como estas?*
- 

# FORTALEZA - CE





# SÃO PAULO - SP



# MANAUS - AM



## Solucionando problemas sociais: o poder das políticas públicas

Depois de levantados alguns problemas sociais, o professor pergunta aos alunos: ***E como podem ser resolvidos esses problemas?***

É importante não julgar as ideias dos alunos, mesmo que elas sejam superficiais ou muito diferentes, pois este momento é para o professor perceber o quanto os alunos sabem sobre a solução de problemas sociais.

O professor faz uma fala para introduzir as políticas públicas: ***Agora iremos nos aprofundar em como resolver esses problemas na esfera governamental, em como o governo pode lidar com estes problemas. As políticas públicas são importantes para isso. Iremos estudar mais sobre elas agora. É importante ressaltar que as políticas públicas são motivadas pelas realidades sociais.***

Em seguida, o professor pergunta quem sabe o que são políticas públicas.

## Solucionando problemas sociais: o poder das políticas públicas

Neste momento, o professor pergunta quem sabe o que são políticas públicas. Em seguida, deve ser exibida a entrevista com Leonardo Secchi, especialista em políticas públicas.

Parar no minuto 3 e perguntar aos alunos: ***Vocês entendem o que significa a palavra “diretriz”? Ela vem de que palavra?***

Aqui, espera-se que os alunos relacionem com a palavra “direção” e o professor segue fazendo questionamentos: ***O que pode ser uma direção para problemas sociais?***

Dependendo das respostas dos alunos, essa discussão pode ser mais rápida ou mais lenta. Aqui é importante parar e explicar o que é uma diretriz, caso os alunos não saibam. Também é possível pedir para que eles procurem no dicionário ou na internet o significado, se parecer necessário.



## Solucionando problemas sociais: o poder das políticas públicas

Em seguida, o professor deve perguntar: ***Pensando que as políticas públicas são diretrizes para os problemas sociais, o que elas podem ser?***

Colocar no quadro o que os alunos falarem e assistir o vídeo do minuto 3 até o final.

Após a exibição, perguntar: ***Pensando no que diz o vídeo, quais são as formas de fazer políticas públicas?***

Respostas possíveis: leis, prêmios, punições, multas, taxas, obras etc.

Complementar com as perguntas: ***Que políticas públicas você consegue pensar que existem? Você conhece alguma política pública específica da sua cidade?***

## Fases das políticas públicas

Apresentar para os alunos o ciclo de políticas públicas ao lado (pode ser projetado, impresso ou escrito no quadro). O professor pode explorar com os alunos ou pedir para que eles se dividam em grupos e pesquisem as partes do ciclo na internet ou em casa e depois apresentem para a turma.



O importante aqui é que eles enxerguem que existem momentos diferentes:

- **Formação da agenda:** avaliação custo-benefício, estudo dos problemas sociais, urgência do problema (mobilizações sociais) etc.
- **Formulação de políticas:** formular o que pretende ser atingido nessa política pública.
- **Processo de tomada de decisão:** detalhamento da política pública.
- **Implementação:** a política pública se transforma em atos.
- **Avaliação:** avaliação dos resultados (durante o processo e pós aplicação) da política pública.

Para mais informações, acessar este [link](#) do site Politize!

## Problema social e política pública: o caso dos museus

O professor explica que agora os alunos irão estudar sobre a primeira etapa das políticas públicas: *Para formular uma boa política pública, precisamos saber a importância de uma questão para a população. O acesso à cultura e à arte é um exemplo disso. Vamos ver agora um vídeo sobre a importância do museu na sociedade.*

Antes de exibir o vídeo, o professor pode perguntar aos alunos se eles costumam frequentar museus, com que objetivos, para que eles acham que serve o museu e se parece ser importante.

Exibir o vídeo **Museu em movimento - Museu : Para Que Serve?** do minuto 11:30 até o minuto 17:00.



## Estudo do gênero reportagem em vídeo

Após a exibição do vídeo, os alunos devem responder às perguntas abaixo, tanto individualmente, por escrito, ou para o grande grupo, oralmente.

Nesta primeira atividade de exploração do gênero textual, as perguntas são mais gerais, para começar a sensibilizar os alunos ao estudo do gênero. Caso a turma já esteja mais avançada, esta etapa pode ser mais rápida. Caso a turma esteja começando a aprender a analisar gêneros textuais, irá demorar mais. O professor pode mostrar trechos do vídeo e instigar os alunos a criarem relações.

**Qual o objetivo principal deste vídeo?** R: Mostrar a importância dos museus.

**Como é a linguagem deste vídeo?** R: Mistura linguagem visual e verbal oral. A linguagem visual é composta de imagens gravadas do museu e das pessoas. A linguagem verbal segue a norma-culta padrão, é mais cuidada e pausada para que as pessoas entendam. A conversa entre o homem e a instrutora é um pouco mais informal e com gírias em alguns momentos (13:00 usando o “cê” no lugar do “você”). Vale ressaltar outras marcas da oralidade: repetição de palavras (12:22 repete “já, já, já”), pausas para pensamentos (12:40 é, em, é... Em vários tipos...), entre outros.



**Quem aparece nele? Por que essas pessoas aparecem?** R: Especialistas que trabalham no museu, para falar sobre a importância dele. Também aparece um homem que nunca havia ido ao museu, que aparece para mostrar como uma pessoa pode descobrir novos olhares ao visitar um local como este.

**Quais são os elementos visuais do vídeo? O que aparece nele?** R: Aparecem partes do museu e pessoas andando dentro, dá ênfase em algumas obras que estão sendo comentadas.

**A partir das falas dos vídeos, quais os problemas sociais os museus podem resolver?** Possíveis respostas: acesso à cultura, falta de atividades de lazer e problemas relacionados à educação. Além disso, pode desenvolver: criticidade, ser capaz de fazer relações, entender a linguagem visual, etc.

**Você acha que o vídeo cumpre seu objetivo? Por quê?** R: Aqui a resposta é subjetiva, como: “Sim, porque mostra vários aspectos positivos do museu e para que serve” ou “Não, acho que tem outras formas de trabalhar estes problemas sociais”.

**Que políticas públicas relacionadas a museus poderiam ajudar a resolver estes problemas?** R: Algumas citadas no vídeo: meia entrada, entrada franca em um dia da semana, construção e manutenção de novos museus, etc.

## Quem faz as políticas públicas?

O professor diz aos alunos que o estudo da importância de um tema também passa pela capacidade de convencimento de diferentes atores presentes nas políticas públicas de que esse problema é importante e da discussão de melhores políticas públicas. Quem são estes atores?

Assistir ao vídeo **Políticas Públicas: Quem faz?** e discutir com os alunos: *Quem é responsável por trazer as demandas para as políticas públicas? Que grupos são esses? Qual o papel da população na construção de políticas públicas?*

Não se esqueça de que é importante valorizar o que os alunos trouxeram para a discussão e ajudá-los a entender, de forma concreta, quem são esses atores.

Se necessário, coloque no quadro quem é o Poder Executivo, Legislativo e grupos que formam representação social.

Para mais informações, acessar este [link](#) do site Politize!



## Descobrimos o poder de argumentação: Dinâmica de Convencimento

O professor diz aos alunos que a exposição de ideias e a capacidade de fazer uma boa argumentação são essenciais nas discussões dos problemas sociais e, em seguida, explica que irá fazer uma dinâmica de convencimento para testar como está o poder de argumentação dos alunos. Pode-se, inclusive, perguntar antes da dinâmica, quem se acha bom em convencer. O professor, então, divide a turma em trios e diz as instruções: ***“Vocês terão 5 minutos para vender um item que será dado a vocês para um dos colegas, enquanto um terceiro colega toma nota de como foi a negociação. Durante a argumentação, cada aluno pode inventar informações, mas elas não podem ser absurdas ou impossíveis de serem reais. O colega comprador tem total liberdade para decidir se vai ou não comprar o item, conforme se sentir convencido ou não a comprar”***.

Dessa forma, na dinâmica há 1 comprador, 1 vendedor e 1 observador. Devem acontecer 3 rodadas, de maneira que cada um dos alunos seja uma vez comprador, uma vez vendedor e uma vez observador.

Após a organização dos trios, o professor escreve no quadro o item que deverá ser vendido.

## Descobrimo o poder de argumentação: Dinâmica de Convencimento

**1º Rodada - item a ser vendido:** jornal do mês passado.

A ideia aqui é dar um item absurdo, para que eles se desafiem na hora de argumentar, já que não é um item fácil de ser vendido. Após a primeira rodada, os papéis trocam: quem era o vendedor agora é comprador, o comprador agora é observador e observador agora é vendedor. Deixe os alunos bem à vontade para tentar convencer os colegas.

**2º Rodada - item a ser vendido:** bolsa furada sem fundo.

Trocam os papéis de novo.

**3º Rodada - item a ser vendido:** pente para uma pessoa careca.

Sugere-se que o professor ande pela sala de aula observando os argumentos utilizados pelos vendedores. Para os alunos que ficarem sem ideias de como argumentar, convém ao professor instigá-los para que não desistam, provocando-os, para que pensem em possíveis benefícios para o comprador, condições de pagamento, informações interessantes do produto, etc.

## Descobrimos o poder de argumentação: Dinâmica de Convencimento

Ao final de cada rodada, o professor pergunta quem conseguiu vender e pergunta aos observadores como foi a dinâmica e que argumentos convenceram ou não o comprador.

Após as três rodadas, o professor deve refletir com os alunos sobre quais os argumentos mais convincentes, o que ajudou no convencimento da compra etc. Alguns elementos que podem surgir para discussão: postura, tom de voz e elementos gestuais que agregam confiança ao vendedor, como dar valor ao seu produto, como mostrar os benefícios do produto etc.

Aqui, o importante é que eles se familiarizem com alguns aspectos de argumentação, além de se perceberem argumentando – ainda sem aprofundar o conhecimento.

No final, também pode aparecer a discussão de compradores difíceis de convencer, o que pode ser explorado com a noção de entender o interlocutor e a melhor maneira de falar com ele.

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)