

SEQUÊNCIA DIDÁTICA  
**POLÍTICAS  
PÚBLICAS**

---

**QUARTO  
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.

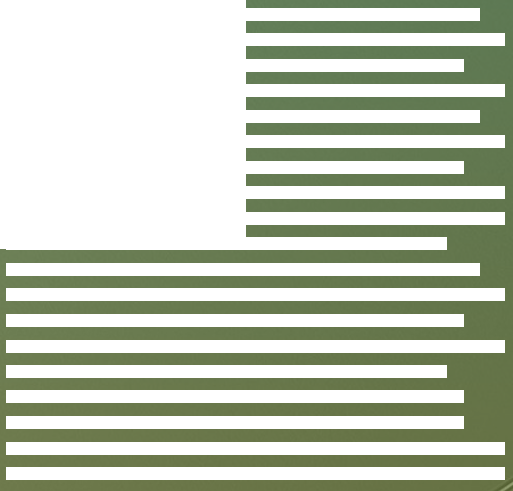
8º Momento: Para saber mais.





# 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.



## Cidade em Jogo

Depois que os alunos já conheceram mais sobre alguns dos problemas encontrados em cidades brasileiras, eles irão jogar o *game* “Cidade em Jogo”. Divididos em grupos, os alunos poderão escolher livremente o tamanho da cidade, as prioridades de gestão e suas políticas públicas.

O conhecimento desenvolvido nas aulas anteriores deve possibilitar que a tomada de decisões dos alunos durante as rodadas seja feita de forma consciente, visto que eles estarão entendendo e podendo visualizar possíveis problemas que uma cidade tem e, conseqüentemente, algumas alternativas mínimas de soluções.

## Reflexão sobre o Jogo

Depois de ler os relatórios gerados ao final das rodadas, o professor conversará com a turma sobre como foi ser prefeito da cidade. Perguntas provocativas: ***Como foi o jogo? Quem fez uma boa gestão? Qual foi o maior desafio? O que surgiu que vocês não esperavam? O que vocês conseguiram aprender?***



## Debate

### Orientação sobre o debate

O professor explica que os alunos irão realizar um debate: ***“Agora vocês fazem parte de uma equipe de secretários do município. O prefeito informou que só tem financiamento e estrutura para aprovar uma política pública no momento. No seu grupo, você irá definir qual a política pública mais importante agora e por que ela deve ser implementada.”***

Mas antes disso, o professor informa que os alunos precisarão revisar sobre como funciona um debate.

### Estudando o gênero textual debate regrado

O professor pergunta aos alunos quais as características de um debate. Também pode ser uma opção fazer com que os alunos discutam em grupo e anotem o que já sabem, para depois dizer ao grande grupo. O professor anota no quadro as respostas e as deixa ali para revisar depois de assistir ao vídeo.

## Debate

Neste momento, os alunos irão assistir a um trecho de um debate sobre educação da TV Cultura. Sugere-se assistir, ao menos, até o minuto 7'30", dependendo do "fôlego" da turma.

Após a exibição, o professor deve iniciar uma discussão com a turma sobre o que foi falado sobre a educação no Brasil. Algumas perguntas norteadoras para começar: **Quais as dificuldades mencionadas pelas debatedoras? Quais as prioridades que elas mencionam?**

Se necessário, voltar no vídeo para assistir outra vez a alguns trechos.





O professor coloca no quadro “Características de um debate regrado” e pede que os alunos digam quais são as características que eles percebem nesse vídeo. Neste momento, o professor vai escrevendo no quadro o que os alunos falam.

Pontos que não podem ser esquecidos do gênero debate regrado:

- Há um tema explícito para ser discutido e a discussão deve girar em torno dele;
- É necessário no mínimo dois debatedores;
- Os debatedores não necessitam discordar totalmente, mas eles devem trazer informações diferentes (que podem concordar);
- Normalmente, os debatedores são conhecedores ou especialistas do assunto (ainda que seja possível ocorrer debates com pessoas que não são muito aprofundadas no assunto, o ideal é que tenham mais conhecimento para o debate ser mais rico);
- Pode ou não ter um mediador;
- Quando tem um mediador, o papel deste pode ser de apresentar a temática, fazer as perguntas, controlar o tempo de fala de cada debatedor e guiar o rumo da discussão;
- Linguagem: a linguagem pode variar bastante. Nesses programas, ela tende a seguir a norma culta padrão, utilizando vocabulários específicos da área, mas não muito complexos. Varia bastante de acordo com quem é o público alvo do debate. Se faz uso de argumentos (dados, experiência, citação etc) (se necessário, voltar ao vídeo e mostrar).

## Escolha da política pública

Antes do debate, os alunos devem escolher um projeto para defender. Para escolher a política pública, cada grupo irá elencar os problemas que encontra na sua cidade e escolher um que eles pensem que é importante. Cada grupo deve escolher uma política pública para resolver este problema e realizar uma pesquisa sobre ela, de forma a poder defendê-la no debate. O professor deve lembrar aos alunos que o objetivo deles é responder: ***Por que a minha política pública é a mais importante?***

## Preparação para o debate

Em seguida, os grupos devem fazer uma pesquisa para se preparar para o debate. O professor deve incentivá-los a irem atrás de informações concretas, estabelecendo conexões entre o problema social e a política pública. Sugere-se que o professor dê tempo em sala de aula para que os alunos realizem a pesquisa, de forma a poder orientá-los, se surgir dúvida.

## O debate

Lembre aos alunos de que eles devem defender a sua ideia para a secretaria municipal, pois somente uma será implementada. O professor deve sempre instigar que eles debatam, podendo inclusive atuar como um mediador. Se os alunos estiverem concordando muito, o professor pode lançar algumas perguntas provocativas. Existem várias maneiras de organizar o debate. Seguem algumas sugestões:

- **1º Debate Geral** - Todos debatem no grande grupo e o professor é o mediador.
- **2º Variando** - Cada dois ou três grupos debatem e os outros grupos assistem, trocando os grupos depois de um certo tempo.
- **3º Ilhas de debate** – Os alunos se juntam no seu grupo e encontram um outro grupo “rival” para defender sua ideia. Nesse cenário, o professor circula e assiste um pouco a cada debate.

Ao final, os alunos conversam sobre como foi o debate, quem se saiu bem, quais foram as dificuldades etc.

Sugere-se que os alunos levem em consideração critérios como: postura, atitude, tom de voz, gestos, vestimenta, linguagem, domínio do assunto, etc.



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)