

SEQUÊNCIA DIDÁTICA
**SENSO CRÍTICO
E SENSO COMUM**

**PRIMEIRO
MOMENTO**



OLHARES SOBRE A CIDADANIA

O senso crítico cidadão e a importância da linguagem para a democracia

Nas redes sociais e no dia a dia, há sempre muitas discussões e o mundo está sempre demandando que as pessoas tenham mais senso crítico. Mas o que é senso crítico, afinal? Qual a importância dele?

Ao final desta sequência de atividades propostas, você diferenciara o senso comum do senso crítico em diferentes discussões relacionadas à cidadania, bem como desenvolverá o seu próprio senso crítico. Para isso, você aprenderá a reconhecer diferentes estratégias de persuasão argumentativa e quais as características que fundamentam o senso comum e o senso crítico. Além disso, você aplicará seus conhecimentos recém adquiridos no aperfeiçoamento da sua escrita, ao estudarmos diferentes gêneros argumentativos.

Possibilidades Interdisciplinares

História

Geografia

Língua Portuguesa

Competências e habilidades do ENEM abarcadas nesta atividade:

Linguagens e suas tecnologias

Competência de área 5 - Analisar, interpretar e aplicar os recursos expressivos das linguagens, relacionando textos com seus contextos, mediante a natureza, função, organização, estrutura das manifestações, de acordo com as condições de produção e recepção.

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

Competência de área 9 - Entender os princípios, a natureza, a função e o impacto das tecnologias da comunicação e da informação, na sua vida pessoal e social, no desenvolvimento do conhecimento, associando-os aos conhecimentos científicos, às linguagens que lhes dão suporte, às demais tecnologias, aos processos de produção e aos problemas que se propõem solucionar.

H3 - Relacionar informações sobre os sistemas de comunicação e informação, considerando sua função social.

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:

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

H19 - Analisar a função predominante (informativa, persuasiva, etc.) dos textos, em situações específicas de interlocução.

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

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

H24 - Reconhecer no texto estratégias argumentativas empregadas para o convencimento do público, tais como a intimidação, sedução, comoção, chantagem, entre outras.

H28 - Reconhecer a função e o impacto social das diferentes tecnologias de comunicação e informação.

H29 - Identificar, pela análise de suas linguagens, as tecnologias de comunicação e informação.

H30 - Relacionar as tecnologias de comunicação e informação ao desenvolvimento das sociedades e ao conhecimento que elas produzem.

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.

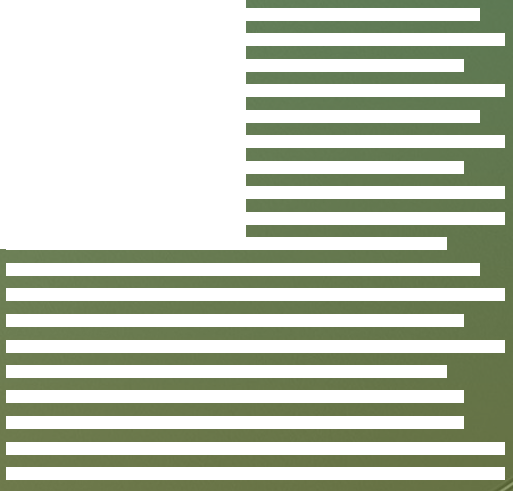
7º Momento: Sistematização do conhecimento.

8º Momento: Para saber mais.



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.

Atividade disparadora e jogo de reflexão

Nesse primeiro momento, o professor pode iniciar um diagnóstico das principais dificuldades e facilidades da turma a partir das atividades iniciais propostas. Nas etapas seguintes, o professor pode criar novas atividades conforme as demandas do grupo ou até mesmo pular alguma atividade sobre algum ponto que julgue que os alunos já demonstraram uma compreensão sólida. Por isso, é aconselhável que o professor tenha um diário de bordo em que faça pequenos comentários sobre cada aluno, mesmo que seja apenas uma palavra lembrete, como, por exemplo, *“interessada”*, para em outro momento aprofundar mais o comentário. Ou uma frase, como, por exemplo, *“Lucas está revendo suas opiniões da última aula a partir da aula de hoje”*. Isso serve para que o professor, além de ter a natural percepção íntima do desenvolvimento dos alunos, possa também ter um registro dos passos do desenvolvimento dos educandos, nos seminários, produções escritas e demais atividades, aula a aula.

Ao final das primeiras atividades o professor apresentará a pergunta-desafio: **Quais são as principais características e diferenças entre o senso comum e o senso crítico?**

Atividade 1

Elementos provocadores: vídeos de humor com senso comum e senso crítico para iniciar a discussão com a turma e introduzir o tema. A ideia é que os alunos a partir desses vídeos busquem identificar (sem ainda introduzir os termos “senso comum” e “senso crítico”) o que está em jogo nos vídeos e o que os torna engraçados. Além disso, já se insere a temática das políticas públicas com a escolha da maioria dos vídeos selecionados.



Sugestão de livro: Lógica Informal - Douglas N. Walton. “Este é um manual introdutório aos princípios básicos de como construir bons argumentos e como criticar os maus.” Esse livro é ótimo para trabalhar argumentação com os alunos e pode ser usado em conjunto com o professor de filosofia para trabalhar em identificação de falácias.

Atividade 2 - Jogo: *cards* com tirinhas e imagens

Orientações: a turma deve ser dividida em três grandes grupos, sugere-se a divisão em fileiras da direita, da esquerda e meio. Os alunos das fileiras dos cantos, em duplas, receberão imagens e tirinhas e devem identificar juntos, discutindo, quais imagens/tirinhas representam o senso crítico e quais representam o senso comum e justificar o porquê.

Os alunos da fileira do meio, em grupos de quatro, discutirão as mesmas imagens para serem os jurados da análise das fileiras da direita e esquerda e decidir quem deu a melhor resposta, buscando justificar porque essa resposta foi melhor do que a da outra dupla.

Organização:

Grupo 1 - fileiras da esquerda X Grupo 2 - fileiras da direita

Jurados - fileiras do meio

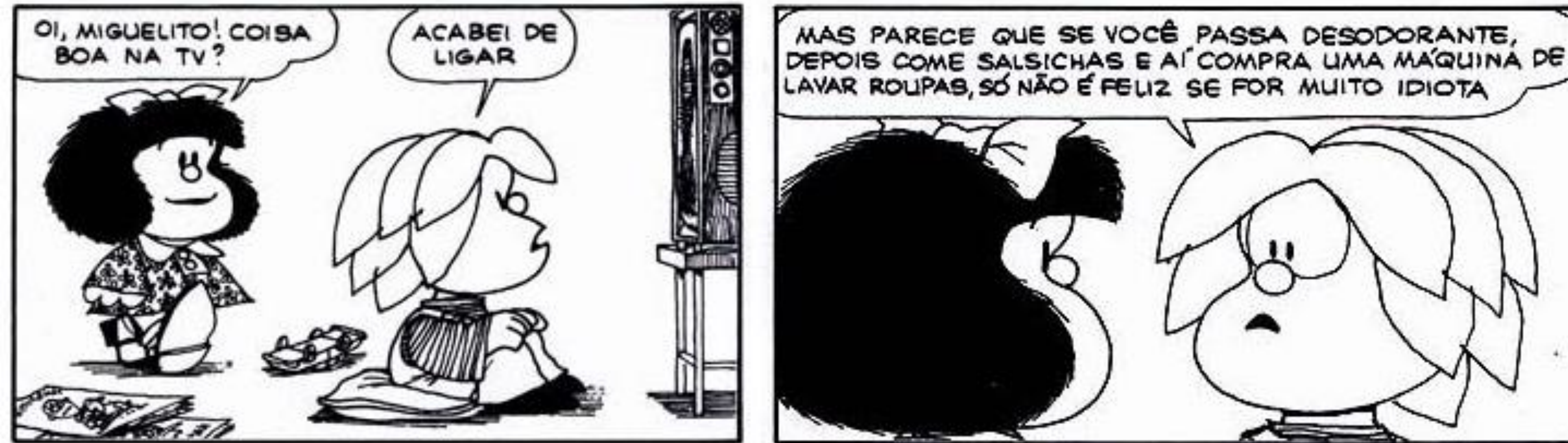
Atividade 2 - Jogo: *cards* com tirinhas e imagens

Momento 1: todos os alunos recebem um par de imagens e têm 4 minutos (2 minutos por imagem) para definir seu julgamento até que o tempo se esgote. A ideia é que dando pouco tempo os alunos se estimulem mais e foquem mais do que com muito tempo. Além de manter o tempo de jogo e estimular a competição saudável entre os grupos.

Momento 2: tempo esgotado! O professor pede para uma dupla (pode seguir a ordem das classes conforme as rodadas, ou escolher aleatoriamente) de cada fileira para responder. Os jurados escutam as respostas e integrantes de grupos de jurados diferentes dão a sua avaliação. Em caso de empate, as duas equipes pontuam.

Momento 3: nova rodada. O professor pode fazer várias rodadas com imagens/tirinhas diferentes que representem o senso comum e o senso crítico. A ideia é fazer rodadas suficientes para tentar fazer o máximo possível de duplas responder. Porém deve ser avaliado se a turma está engajada e aproveitando o momento, ou se depois de um certo número de rodadas já começou a perder o interesse. O prêmio para a equipe vencedora deve ser algo simples, mas que desperte o interesse dos alunos.

Exemplo de tirinha usada no jogo:



Orientações: identifique com um “x” qual das opções e justifique sua resposta.

Senso Crítico?	Senso Comum?
Por quê?	Por quê?

Exemplo de imagem usada no jogo:

Manga com leite?



Orientações: identifique com um “x” qual das opções e justifique sua resposta.

Senso Crítico?	Senso Comum?
Por quê?	Por quê?

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