

SEQUÊNCIA DIDÁTICA  
**SENSO CRÍTICO  
E SENSO COMUM**

---

**SEXTO  
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.



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 em grupo

Nesta atividade, os alunos devem ter diferentes opções de escolher realizar seu trabalho coletivo. Abaixo seguem as opções e etapas de trabalho:

### **Opção 1: Minidocumentário sobre preconceitos de gênero e senso crítico**

Etapas de trabalho:

1. construção de roteiro
2. feedback do professor com ajustes
3. gravação
4. feedback do professor
5. exibição para a turma

### **Opção 2: Curta-metragem sobre preconceito de gênero: senso comum x senso crítico**

Etapas de trabalho:

1. construção de roteiro
2. feedback do professor com ajustes
3. gravação
4. feedback do professor
5. exibição para a turma

**Opção 3: Produção de entrevistas jornalísticas**

**Orientações:** entrevistar moradores dos seus bairros para descobrir problemas do seu entorno e, posteriormente, pesquisar políticas públicas que poderiam resolver esse problema.

**Etapas de trabalho:**

1. produção do roteiro geral e de perguntas em grupo
2. *feedback* do professor
3. gravação e edição das reportagens
4. *feedback* do professor
5. exibição das reportagens

**Opção 4: Minidocumentário investigativo políticas públicas para a minha escola**

**Orientações:** Os alunos devem imaginar que a sua escola é uma cidade e eles são os gestores. Quais são os problemas dessa cidade? Quais as políticas públicas essa pequena cidade está precisando? Os gestores da escola podem ser entrevistados, por exemplo, para que digam como anda o orçamento, que melhorias podem ser feitas, etc. Outros alunos também podem ser entrevistados, informando quais políticas públicas eles gostariam que a escola adotasse.

**Etapas de trabalho:**

1. produção do roteiro geral e de perguntas em grupo
2. *feedback* do professor
3. gravação e edição do minidocumentário
4. *feedback* do professor
5. exibição do minidocumentário

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)