

SUGESTÃO DE APLICAÇÃO

Nível de ensino: Ensino Fundamental I

Área de Conhecimento: História e Geografia

Tema do jogo: O Descobrimento do Brasil – Escola Games

Foco e objetivos da atividade: A atividade tem como objetivo apresentar aos alunos os principais acontecimentos relacionados ao Descobrimento do Brasil, abordando os motivos e a preparação da viagem, o contato inicial com os povos indígenas e os impactos desse encontro. Por meio do jogo, os alunos trabalharão esses conceitos de forma lúdica, reforçando a aprendizagem por meio da resolução de quebra-cabeças temáticos.

Materiais necessários: dispositivo tecnológico (computador, notebook, tablet ou celular) e acesso a internet.

Objetivos de aprendizagem: Compreender os fatores que levaram à chegada dos portugueses ao Brasil e seus desdobramentos; refletir sobre a interação entre europeus e povos indígenas no contexto da colonização; relacionar a história do Descobrimento do Brasil com os processos migratórios e suas consequências para a formação da sociedade brasileira e desenvolver habilidades cognitivas e motoras por meio da montagem de quebra-cabeças digitais.

Estrutura/Atividade: A atividade será realizada ao longo de quatro dias letivos, sendo um quebra-cabeça trabalhado por hora-aula. Em cada aula, os alunos resolverão um dos desafios do jogo Descobrimento do Brasil – Escola Games, sendo incentivados a refletir sobre o contexto histórico da imagem montada.

No primeiro momento de cada aula, o professor introduzirá o tema da vez, relacionando-o ao jogo e promovendo uma breve discussão sobre o conteúdo. Em seguida, os alunos jogarão individualmente ou em duplas, montando os quebra-cabeças e observando as imagens que representam eventos históricos. Após essa etapa, haverá uma conversa coletiva para reforçar o aprendizado e conectar os temas abordados com a realidade atual.

No final da sequência didática, os alunos deverão elaborar um projeto (como cartazes, histórias ilustradas ou maquetes) para apresentar o que aprenderam sobre o Descobrimento do Brasil, demonstrando a relação entre o jogo e os conteúdos estudados.

Pode ser utilizado nas disciplinas: História e Geografia.

Avaliação: A avaliação será contínua, considerando a participação dos alunos nas discussões, sua capacidade de interpretar e contextualizar as imagens do jogo e o envolvimento na realização dos projetos finais. O professor analisará como os estudantes relacionam o Descobrimento do Brasil com os processos migratórios e sua influência na sociedade brasileira, conforme as habilidades da BNCC:

- (EF04GE02) Descrever processos migratórios e suas contribuições para a formação da sociedade brasileira.
- (EF04HI11) Analisar, na sociedade em que vive, a existência ou não de mudanças associadas à migração (interna e internacional).