

SUGESTÃO DE APLICAÇÃO

Nível de ensino: Ensino Fundamental I e II

Área de Conhecimento: História

Tema do jogo: Colonização do Brasil e Escravização – Primeiras décadas de 1800 - O desafio é colorir a pintura de Debret. Responda corretamente e conclua o desafio!

Foco e objetivos da atividade: A atividade busca explorar a colonização do Brasil e os impactos da escravidão, bem como os eventos políticos do início do século XIX, como a vinda da família real portuguesa, a proclamação da independência e as formas de resistência dos escravizados. O jogo será um recurso para despertar o interesse dos alunos e estimular o pensamento crítico sobre esses temas.

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

Objetivos de aprendizagem: Compreender o contexto da chegada da família real ao Brasil e suas consequências; identificar os impactos da escravidão na sociedade da época e as formas de resistência dos escravizados; relacionar os eventos políticos do século XIX à formação do Brasil independente e refletir sobre os conteúdos históricos a partir da experiência no jogo.

Estrutura/Atividade: A aula começaria com uma introdução ao tema, na qual o professor apresentaria um panorama histórico, contextualizando os principais eventos e temas abordados no jogo, como a chegada da família real ao Brasil, a proclamação da independência, a situação dos escravizados e as formas de resistência. Após essa explicação inicial, os alunos jogariam para interagir com os acontecimentos históricos de forma dinâmica, observando os elementos apresentados no jogo, como as perguntas, as imagens e as respostas. Em seguida, seria realizada uma discussão coletiva sobre a experiência, onde os alunos compartilhariam o que mais chamou atenção no jogo, quais informações consideraram mais relevantes e como essa ferramenta pode contribuir para a aprendizagem do tema. Para finalizar, seria proposta uma tarefa para casa, na qual os alunos refletiriam sobre o que aprenderam em sala e no jogo e expressariam esse conhecimento por meio de um poema ou um texto de no mínimo 10 e no máximo 20 linhas.

Pode ser utilizado nas disciplinas: Português, História e Geografia.

Avaliação: A avaliação será feita a partir da participação dos alunos na discussão e da produção textual, analisando a capacidade de interpretação histórica, criatividade e conexão entre os conteúdos aprendidos na aula e no jogo.