

GLASIANE CAMATA

APRENDER BRINCANDO: A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA



GLASIANE CAMATA

**APRENDER BRINCANDO:
A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA**
1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing

São Mateus

2026

Aprender brincando: A gamificação no ensino de história © 2026, Glasiane Camata.

Orientador: Prof. Doutor Douglas Cerqueira Gonçalves.

Curso: Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação.

Instituição: Centro Universitário Vale do Cricaré – UNIVC.

Edição: Ivana Esteves Passos de Oliveira.

Projeto gráfico e editoração: Diálogo Comunicação e Marketing.

Diagramação: Ilvan Filho.

Imagens: Adobe Stock.

DOI: 10.29327/5911276

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C173a

Camata, Glasiane.

Aprender brincando: A gamificação no ensino de história / Glasiane Camata.

Vitória, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2026.

104 p. : il. foto. color. ; 21 cm.

ISBN 978-65-6013-228-3

1. Ensino de história – Ensino fundamental II. 2. Metodologia de ensino. 3. Gamificação. I. Título.

CDD – 372.9

Bibliotecária Amanda Luiza de Souza Mattioli Aquino – CRB5 1956



Sumário

Apresentação	05
Atividade 01 - Caça-fontes: Origens da humanidade	11
Atividade 02 - Tribunal do Nilo: Civilizações do Oriente Antigo	18
Atividade 03 - A rota das especiarias: Navegações e conquistas	24
Atividade 04 - Detetives do Brasil Colonial	30
Atividade 05 - Vozes silenciadas: Resistência africana no Brasil	36
Atividade 06 - Cronistas capixabas: História do Espírito Santo	42
Atividade 07 - A máquina do tempo industrial	48
Atividade 08 - Proclamação em jogo: O Brasil vira república	54
Atividade 09 - Povos indígenas do ES: Guardiões da memória	60
Atividade 10 - O puzzle da Primeira Guerra Mundial	66
Atividade 11 - Era Vargas: Propaganda e contrapropaganda	72
Atividade 12 - Segunda Guerra Mundial: Escolhas em tempo de guerra	78
Atividade 13 - Ditadura e resistência no Brasil	84
Atividade 14 - Redemocratização e direitos humanos	89
Atividade 15 - Brasil contemporâneo: Desafios do tempo presente	95
Referências	101
A autora	103



Apresentação

Esta sequência pedagógica é o produto educacional da dissertação APRENDER BRINCANDO: A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA NO ENSINO DE HISTÓRIA NO ESPÍRITO SANTO, desenvolvida no Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC), sob orientação do Prof. Dr. Douglas Cerqueira Gonçalves.

O material foi concebido para apoiar professores de História da rede estadual do Espírito Santo na implementação da gamificação como estratégia pedagógica nas turmas do Ensino Fundamental II (6.º ao 9.º ano).

Cada uma das 15 atividades foi planejada com intencionalidade pedagógica rigorosa, integrando múltiplas dimensões do processo de ensino-aprendizagem: a construção do conhecimento histórico, o desenvolvimento do pensamento crítico, a formação da consciência histórica e o estímulo à participação ativa dos estudantes.

As atividades estão alinhadas às habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e do Currículo do Espírito Santo, às Orientações Curriculares da SEDU (2024 e 2025) e aos princípios da Didática da História de Rüsen (2011) e Bittencourt (2018).

A abordagem gamificada aqui proposta não se limita ao uso de jogos como recurso lúdico, mas utiliza os elementos da gamificação — narrativa imersiva, missões, papéis definidos, feedback imediato, recompensas simbó-



licas e colaboração — como estrutura pedagógica que orienta todo o processo de aprendizagem histórica.

Os temas abordados cobrem os quatro anos do Ensino Fundamental II em progressão de complexidade: do 6.º ano (pré-história e antiguidade) ao 9.º ano (contemporaneidade e cidadania), passando por história do Brasil colonial e imperial, história afro-brasileira e indígena, história do Espírito Santo, Revolução Industrial, República, guerras mundiais e direitos humanos.

Cada atividade oferece alternativas digitais e analógicas, garantindo que professores de escolas com diferentes níveis de infraestrutura tecnológica possam aplicar as propostas com qualidade.

Fundamentos Teóricos desta Sequência Didática

A gamificação — compreendida como o uso de elementos do design de jogos em contextos que não são jogos (DETERDING et al., 2011) — tem demonstrado potencial significativo para aumentar o engajamento, a motivação intrínseca e a retenção de conhecimento em contextos educacionais.

Quando aplicada ao ensino de História, a gamificação cria condições para que os estudantes não apenas conheçam os fatos históricos, mas os vivenciem de forma ativa, assumindo papéis históricos, tomando decisões situadas em contextos do passado e desenvolvendo empatia histórica com sujeitos de outras épocas e culturas.

Articulamos essa abordagem com a Didática da História de Jörn Rüsen (2011), que propõe o desenvolvimento da consciência histórica como finali-



dade central do ensino de História — ou seja, a capacidade de orientar-se no tempo a partir do passado, compreender o presente e projetar o futuro.

As atividades desta sequência buscam promover essa consciência histórica por meio da narrativa histórica, da análise de fontes, da empatia histórica e da problematização das continuidades e rupturas entre passado e presente.

A perspectiva de Circe Bittencourt (2018) orienta o trabalho com fontes históricas diversificadas, a valorização de múltiplos sujeitos históricos — especialmente aqueles historicamente marginalizados — e a articulação entre história local, regional, nacional e global.

Paulo Freire (2021) fundamenta a concepção de aluno como sujeito ativo e pensante do processo pedagógico, e não como receptor passivo de informações.

Como Usar Esta Sequência Didática

Cada atividade está estruturada em seções claras e sequenciais, que podem ser lidas integralmente antes da aula ou consultadas durante o planejamento.

Abaixo, orientações práticas para cada momento da aplicação:

ANTES DA ATIVIDADE — Preparação do Professor

Leia integralmente a atividade, incluindo o briefing narrativo, os objetivos pedagógicos e o roteiro detalhado.



Identifique as habilidades BNCC que serão trabalhadas e planeje de que forma você avaliará o desenvolvimento dessas habilidades.

Prepare os materiais com antecedência: envelopes, cartas, fichas ou links digitais. Se optar pela versão digital, teste as plataformas (Kahoot, Padlet, Google Classroom, etc.) antes da aula.

Considere o perfil da sua turma: é possível simplificar ou aprofundar qualquer atividade.

DURANTE A ATIVIDADE — O Professor como Mediador

Nas atividades gamificadas, o papel do professor muda: você não é transmissor de informação, mas mediador da aprendizagem.

Circule pelas equipes, faça perguntas provocativas (‘Por que vocês escolheram esse caminho?’, ‘O que as fontes dizem sobre isso?’), ofereça feedback imediato após cada etapa e use os momentos de ‘carta surpresa’, ‘virada’ ou ‘revelação’ para problematizar a história de forma mais profunda. Observe os estudantes: quem lidera? Quem está mais silencioso? Como estão colaborando? Essas observações alimentam a avaliação formativa.

APÓS A ATIVIDADE — Roda de Conversa e Registro

A Roda de Conversa Reflexiva é um momento essencial de cada atividade — não pule essa etapa. É nela que a aprendizagem histórica é consolidada, que os estudantes conectam a experiência vivida no jogo com o conhecimento histórico mais amplo e com questões do tempo presente. Registre suas obser-



vações no diário pedagógico: o que funcionou bem? O que você modificaria? Como os estudantes reagiram? Esse registro é fundamental para o aprimoramento contínuo da sua prática.

ADAPTAÇÃO – Flexibilidade é Fundamental

Todos os jogos desta sequência podem e devem ser adaptados ao seu contexto. Turmas mais agitadas podem se beneficiar de estruturas mais rígidas; turmas mais tímidas podem precisar de mais tempo para a fase de preparação antes de qualquer apresentação. As versões analógicas funcionam sem internet ou dispositivos e são igualmente eficazes. O professor conhece melhor do que ninguém os recursos disponíveis e as necessidades da sua turma.

ÍNDICE DAS ATIVIDADES

Nº	Título da atividade	Ano	Tipo de jogo
01	Caça-Fontes: Origens da Humanidade	6.º	Caça ao tesouro + análise de fontes
02	Tribunal do Nilo: Civilizações do Oriente Antigo	7.º	Tribunal histórico (debate estruturado)
03	A Rota das Especiarias: Navegações e Conquistas	7.º	Jogo de cartas temático
04	Detetives do Brasil Colonial	7.º	Missão investigativa com fontes
05	Vozes Silenciadas: Resistência Africana no Brasil	7.º	RPG histórico (interpretação de papéis)
06	Cronistas Capixabas: História do Espírito Santo	8.º	Quiz gamificado + produção de jornal histórico
07	A Máquina do Tempo Industrial	8.º	Simulação de fábrica + debate



08	Proclamação em Jogo: O Brasil vira República	8.º	Missão diplomática (negociação por equipes)
09	Povos Indígenas do ES: Guardiões da Memória	8.º	Museu gamificado (curadoria de fontes)
10	O Puzzle da Primeira Guerra Mundial	9.º	Puzzle histórico por equipes
11	Era Vargas: Propaganda e Contrapropaganda	9.º	Análise crítica de mídia + debate
12	Segunda Guerra Mundial: Escolhas em Tempo de Guerra	9.º	Dilema histórico (tomada de decisão)
13	Ditadura e Resistência no Brasil	9.º	Escape room histórico
14	Redemocratização e Direitos Humanos	9.º	Constituinte gamificada (simulação)
15	Brasil Contemporâneo: Desafios do Tempo Presente		Projeto de investigação histórica



Atividade 01

Caça-fontes: Origens da humanidade

Ano: 6.º ano

Tema / Conteúdo: Pré-história — Hominização, evolução humana e primeiras sociedades

Habilidade BNCC: EF06HI01 — Identificar diferentes formas de compreensão da noção de tempo e de periodização dos processos históricos

Tipo de Jogo: Caça ao tesouro + análise de fontes históricas

Recurso Principal: Envelopes com fontes impressas (analógico) | Padlet colaborativo (digital)

Duração: 2 aulas (100 minutos)





NARRATIVA DE ABERTURA (BRIEFING) – Por que esta história importa?

Você é um(a) arqueólogo(a) capixaba que acaba de descobrir uma caverna nas proximidades de Vitória, escondida entre as serras litorâneas do Espírito Santo. Dentro dela, há pinturas rupestres de cores vivas, ossos de animais extintos, ferramentas de pedra lascada e colares de contas. Tudo parece datar de diferentes períodos da pré-história.

Sua missão: analisar cuidadosamente os artefatos e registros deixados pelos primeiros seres humanos e montar a linha do tempo da história da humanidade — do Homo habilis aos primeiros Homo sapiens — antes que a caverna seja alagada pelas chuvas da tarde. O tempo está passando e cada pista é valiosa!

OBJETIVO PEDAGÓGICO – O que os alunos vão aprender?

Desenvolver a habilidade de leitura, interpretação e contextualização de fontes históricas primárias (pinturas rupestres, fósseis, ferramentas líticas, gravuras), identificando diferentes formas de periodização do tempo histórico e compreendendo o processo de hominização como fenômeno de longa duração, que abarca milhões de anos da evolução humana.

Espera-se que os estudantes compreendam que as fontes históricas não falam por si mesmas — precisam ser interrogadas e contextualizadas —, e que desenvolvam o hábito de fundamentar suas afirmações históricas em evidências concretas, não apenas em suposições ou senso comum.



MISSÕES DO DETETIVE HISTÓRICO — Etapas da Atividade

MISSÃO 1 — Análise de Fontes (30 minutos): Cada equipe recebe um envelope lacrado contendo 5 “artefatos” em forma de imagens impressas ou links digitais: pinturas rupestres de Lascaux (França), fósseis do Homo ergaster (África), ferramentas líticas do período paleolítico, gravuras do Homo sapiens e representações de animais extintos. Para cada fonte, a equipe responde em ficha: O que é esse artefato? De qual período histórico pode ser? O que ele revela sobre o modo de vida dos primeiros humanos? Quais limitações essa fonte tem?

MISSÃO 2 — Montagem da Linha do Tempo (30 minutos): Com base na análise das fontes, cada equipe monta a linha do tempo da pré-história em folha de papel grande (A3) ou no Padlet digital, posicionando cada artefato no período correspondente (Paleolítico Inferior, Médio, Superior, Mesolítico, Neolítico) e explicando os critérios de posicionamento.

MISSÃO 3 — Defesa e Debate (20 minutos): Cada equipe apresenta sua linha do tempo e defende suas escolhas com base nas evidências analisadas. As outras equipes podem fazer perguntas e apresentar discordâncias fundamentadas.

CARTA SURPRESA do Professor: ‘Uma nova descoberta arqueológica! Um artefato extra aparece — trata-se de um fragmento de osso com marcas intencionais. Onde ele se encaixa na timeline? O que ele sugere sobre a cognição humana naquele período?’



PAPÉIS DAS EQUIPES — Divisão de Responsabilidades

Detetive-líder: coordena a análise das fontes, distribui tarefas entre os membros e garante que o grupo mantenha o foco na investigação histórica. É responsável por manter o debate produtivo dentro da equipe.

Cronista: registra as descobertas da equipe no mapa do tempo, anotando tanto as conclusões quanto as dúvidas que surgirem durante a análise. Deve ser rigoroso com as informações registradas.

Relator: é responsável pela apresentação oral das conclusões para a turma, devendo treinar a fala de forma clara e objetiva, com argumentação baseada nas evidências.

Verificador: confere se as hipóteses levantadas pela equipe têm respaldo nas fontes analisadas, funcionando como um ‘crítico interno’ que fortalece a argumentação do grupo antes da apresentação.

ROTEIRO DETALHADO PASSO A PASSO

AULA 1 (50 minutos):

→ **0-10 min:** Abertura com o briefing narrativo. O professor lê em voz alta de forma dramática, criando imersão. Distribui os envelopes/links.

→ **10-35 min:** Missão 1 — análise de fontes em equipe. O professor circula, faz perguntas provocativas: ‘Que evidências vocês têm para essa afirmação?’

→ **35-50 min:** Socialização parcial — cada equipe compartilha uma descoberta e uma dúvida. O professor anota no quadro e orienta sem revelar as respostas.



AULA 2 (50 minutos):

- **0-20 min:** Missão 2 — montagem da linha do tempo (folha A3 ou Padlet).
- **20-35 min:** Missão 3 — apresentação e defesa de cada equipe (3-4 minutos por grupo).
- **35-45 min:** Carta surpresa + debate sobre o novo artefato.
- **45-50 min:** Roda de conversa reflexiva + auto avaliação + pontuação.

AVALIAÇÃO FORMATIVA — Como avaliar o aprendizado?

A avaliação é formativa e contínua, observando o processo e não apenas o produto final. Critérios:

- **Qualidade da análise das fontes (0-3 pontos):** profundidade das observações, uso de vocabulário histórico.
- **Uso de conceitos históricos na argumentação (0-3 pontos):** emprego correto de termos como periodização, fonte primária, hominização.
- **Participação colaborativa (0-2 pontos):** engajamento de todos os membros, respeito às contribuições dos colegas.
- **Criatividade e clareza na apresentação (0-2 pontos):** organização visual da linha do tempo, clareza expositiva.

Total: 10 pontos por equipe.



INSTRUMENTOS COMPLEMENTARES:

- **Ficha de análise de fonte:** cada estudante preenche individualmente para 2 dos 5 artefatos.
- **AUTO AVALIAÇÃO:** ‘O que eu descobri hoje sobre a pré-história?’ e ‘O que ainda me confunde?’
- **Observação do professor:** registre no diário pedagógico quais estudantes demonstraram maior dificuldade com o conceito de periodização.

DICAS DO PROFESSOR – Como potencializar a atividade?

- Se a turma não tiver acesso digital, as imagens dos artefatos podem ser impressas em preto e branco em folhas A4 — a qualidade da análise não é prejudicada.
- Para turmas com dificuldade de leitura, reduza para 3 artefatos por equipe e ofereça fichas com perguntas guia mais simples.
- Para turmas avançadas, inclua um artefato controverso ou cuja datação é disputada por especialistas — isso provoca um debate rico sobre a natureza do conhecimento histórico.
- **Sugestão de conexão curricular:** articule com Ciências (evolução das espécies) e Geografia (primeiras migrações humanas).



RODA DE CONVERSA REFLEXIVA – Questões para aprofundamento

“O que os artefatos de nossos ancestrais têm em comum com objetos que usamos no cotidiano de hoje?”

“Por que é importante preservar registros arqueológicos do passado, mesmo que sejam fragmentados?”

“O que a história da pré-história revela sobre nossa humanidade compartilhada, independentemente de raça, cultura ou nação?”

“De que forma a interpretação das fontes pode variar de acordo com quem as analisa e em qual época?”



Tema / Conteúdo: Antiguidade Oriental — Egito, Mesopotâmia e Civilizações Pré-colombianas

Tipo de Jogo: Tribunal histórico (debate estruturado com argumentação baseada em evidências)

Recurso Principal: Cartões de personagem e documentos impressos (análogo) | Google Slides interativo (digital)

Duração: 2 aulas (100 minutos)





NARRATIVA DE ABERTURA (BRIEFING) – Por que esta história importa?

A Corte Suprema do Tempo foi convocada para resolver a grande questão da história antiga: qual civilização contribuiu de forma mais decisiva para o desenvolvimento da humanidade? Egípcios, Mesopotâmios e Maias chegam ao tribunal com suas evidências, suas obras monumentais e seus legados culturais.

Você é um(a) advogado(a) da história — seu trabalho é reunir as melhores evidências, construir os argumentos mais sólidos e convencer os juízes. Mas cuidado: o tribunal exige que cada argumento seja fundamentado em fontes históricas concretas. Opiniões sem evidências não valem no Tribunal do Nilo!

OBJETIVO PEDAGÓGICO — O que os alunos vão aprender?

Compreender as características fundamentais das civilizações da Antiguidade Oriental e das Américas, identificar suas contribuições técnicas, culturais, filosóficas e políticas para o desenvolvimento da humanidade, e desenvolver habilidades de argumentação histórica baseada em evidências — compreendendo que toda tese histórica precisa ser sustentada por fontes e que a história é sempre uma interpretação construída a partir de evidências.

Como objetivo secundário: desconstruir a visão eurocêntrica que muitas vezes trata a Antiguidade como sinônimo de Grécia e Roma, ampliando o olhar para as civilizações do Egito, da Mesopotâmia e das Américas como produtoras de conhecimento e cultura de igual relevância.



MISSÕES DO DETETIVE HISTÓRICO — Etapas da Atividade

FASE 1 — Preparação do Caso (25 minutos): Cada equipe recebe a ‘pasta de documentos’ de sua civilização: textos informativos, imagens de monumentos (pirâmides, zigurates, templos maias), mapas históricos, inventos e conquistas técnicas (escrita cuneiforme, papiro, calendário solar, sistema de irrigação, arquitetura). A equipe elabora 3 argumentos principais para o tribunal, cada um sustentado por pelo menos uma evidência histórica.

FASE 2 — Tribunal (30 minutos): Cada equipe tem 5 minutos para apresentar seus argumentos ao tribunal. Em seguida, cada equipe tem 3 minutos para contestar os argumentos das civilizações adversárias — o que envolve escutar, analisar e responder com fundamento histórico.

FASE 3 — Deliberação e Veredicto (15 minutos): Os ‘juízes’ (2-3 estudantes sorteados durante a FASE 2) deliberam e anunciam sua decisão, justificando com base nos argumentos apresentados.

VIRADA HISTÓRICA: Após o veredicto, o professor revela que ‘todas as civilizações contribuíram de formas diferentes e complementares — e que muitas de suas conquistas se influenciaram mutuamente’. Abre-se então um debate sobre perspectivas múltiplas na história.

PAPÉIS DAS EQUIPES — Divisão de Responsabilidades

Advogado-chefe: lidera a estratégia de argumentação da equipe no tribunal, decidindo qual argumento apresentar primeiro e como rebater as contestações adversárias.



Pesquisador: analisa os documentos da pasta, seleciona as melhores evidências para cada argumento e garante que o grupo não use informações sem embasamento.

Escreva: organiza os argumentos por escrito no ‘memorial de argumentos’, registrando tanto a tese principal quanto as evidências que a sustentam.

Porta-voz: apresenta a defesa oralmente no tribunal, treinando clareza, objetividade e postura — como um advogado de verdade.

ROTEIRO DETALHADO PASSO A PASSO

AULA 1 (50 minutos):

→ **0-10 min:** Briefing imersivo (o professor pode usar fantasias ou adereços simbólicos) + distribuição de papéis e pastas de documentos.

→ **10-40 min:** Fase 1 — preparação da defesa em equipe. O professor auxilia quem tiver dificuldade em identificar evidências.

→ **40-50 min:** Ensaio de argumentação dentro da equipe — cada membro testa seu trecho.

AULA 2 (50 minutos):

→ **0-30 min:** Tribunal — apresentação (5 min por equipe) + contestações (3 min por equipe).

→ **30-40 min:** Deliberação dos juízes e veredicto fundamentado.

→ **40-50 min:** Virada do professor + debate sobre perspectivas múltiplas + reflexão e avaliação.



AValiação formativa – Como avaliar o aprendizado?

CrITÉRIOS de avaliação:

- Qualidade e profundidade dos argumentos apresentados (0-3 pontos).
- Uso de evidências históricas concretas para sustentar os argumentos (0-3 pontos).
- Capacidade de refutar os argumentos adversários com fundamentação histórica, não apenas opinião (0-2 pontos).
- Participação e contribuição de todos os membros da equipe (0-2 pontos).

Total: 10 pontos.

PRODUTO AVALIATIVO: cada equipe entrega ao final o ‘memorial de argumentos’ — documento escrito com os 3 argumentos e as evidências utilizadas.

Observação: o ‘veredicto’ do tribunal não é o objetivo central da atividade — o que importa é a qualidade do processo de argumentação. Deixe isso claro para os estudantes antes de começar.

DICAS DO PROFESSOR – Como potencializar a atividade?

- Antes da atividade, dedique 15 minutos de aula anterior para uma introdução rápida sobre as três civilizações — assim, os estudantes chegam ao tribunal com algum conhecimento prévio.
- Os ‘juízes’ podem receber uma folha com critérios de avaliação dos argumentos (clareza, evidências, relevância), tornando a deliberação mais estruturada e pedagógica.



- Para turmas mais avançadas, inclua uma quarta civilização ou proponha que uma equipe represente os povos que foram conquistados/influenciados por essas civilizações.
- Conexão com Português: a estrutura de um argumento com tese, evidências e conclusão é diretamente aplicável ao gênero dissertação.

RODA DE CONVERSA REFLEXIVA – Questões para aprofundamento

“Faz sentido comparar civilizações que viveram em contextos geográficos, temporais e culturais tão diferentes entre si?”

“O que essas sociedades antigas nos ensinam sobre as diferentes formas de organização social, política e cultural que a humanidade desenvolveu?”

“Por que a história costuma dar mais espaço às civilizações europeias do que às africanas e americanas da mesma época?”

“O que teria mudado se a escrita cuneiforme da Mesopotâmia não tivesse sido inventada? Ou se o calendário maia não tivesse existido?”



Atividade 03

A rota das especiarias: Navegações e conquistas

Ano: 7.º ano

Tema / Conteúdo: Expansão marítima europeia, Grandes Navegações e impactos da colonização

Habilidade BNCC: EF07HI04 — Identificar as transformações ocorridas na passagem da Idade Média para a Moderna e discutir a ideia de Renascimento

Tipo de Jogo: Jogo de cartas temático com tomada de decisões e eventos aleatórios

Recurso Principal: Baralho temático impresso (analógico) | Kahoot + cartas digitais (digital)

Duração: 2 aulas (100 minutos)





NARRATIVA DE ABERTURA (BRIEFING) – Por que esta história importa?

Você é um(a) capitão(ã) português(a) do século XV. Seu rei, ávido por riquezas e glória, quer encontrar um caminho marítimo para as Índias e seus mercados de especiarias. Em sua mão: cartas de navegação com rotas alternativas, aliados financeiros, tecnologias naváricas (caravela, astrolábio, bússola), víveres e recursos limitados.

Cada decisão que você tomar pode levar sua frota ao sucesso comercial e à glória histórica — ou ao naufrágio, ao escorbuto e ao fracasso. Navegue com sabedoria, comandante!

OBJETIVO PEDAGÓGICO – O que os alunos vão aprender?

Compreender os fatores históricos, econômicos e tecnológicos que motivaram as Grandes Navegações europeias nos séculos XV e XVI, identificar as principais rotas marítimas exploradas por Portugal e Espanha, e analisar criticamente as consequências do contato entre Europa, África e América — incluindo os impactos devastadores para os povos africanos e americanos, que vivenciaram a chegada dos europeus de perspectivas radicalmente diferentes.

Desenvolver a noção de multiperspectividade histórica: a mesma expedição que representou ‘descoberta’ para os europeus representou invasão, escravidão e morte para os povos que já habitavam as terras ‘descobertas’.



MISSÕES DO DETETIVE HISTÓRICO — Etapas da Atividade

RODADA 1 — Preparação da Expedição (20 minutos): Cada equipe recebe 10 cartas divididas em categorias: Tecnologias (caravela, astrolábio, mapas portulanos), Financiadores (rei, mercadores, Igreja), Rotas Possíveis (contorno da África, rota do Atlântico), Tripulação (marinheiros experientes, novatos, pilotos árabes). As equipes escolhem suas 5 melhores cartas e justificam as escolhas com base histórica perante o grupo.

RODADA 2 — A Travessia (25 minutos): O professor sorteará ‘eventos históricos’: calmaria no mar, surto de escorbuto na tripulação, tempestade tropical, encontro com povos indígenas, boicote de mercadores árabes. Cada equipe decide como reagir a cada evento e soma ou perde pontos de acordo com a coerência histórica de sua decisão.

RODADA 3 — O Retorno e as Consequências (15 minutos): As equipes apresentam o resultado de sua expedição e o que ‘trouxeram para a Europa’: especiarias, ouro, escravos, novos alimentos, doenças. Debatem: e o que isso significou para os povos encontrados?

BÔNUS PERSPECTIVA MÚLTIPLA: A equipe que melhor articular o ponto de vista dos povos africanos ou americanos — narrando a história também da perspectiva dos que foram encontrados — conquista a medalha ‘Perspectiva Múltipla’.



PAPÉIS DAS EQUIPES — Divisão de Responsabilidades

Capitão-navegador: toma as decisões finais da expedição e justifica cada escolha com argumentação histórica.

Cartógrafo: registra a rota percorrida no mapa de viagem, marcando cada evento e decisão no percurso.

Contador: gerencia os recursos da equipe (pontos, cartas disponíveis) e avisa quando estão chegando ao limite.

Cronista da viagem: registra por escrito os eventos e as decisões da equipe, produzindo o ‘diário de bordo’ que servirá como produto avaliativo.

ROTEIRO DETALHADO PASSO A PASSO

AULA 1 (50 minutos):

→ **0-10 min:** Briefing narrativo — o professor lê como um ‘arauto da corte portuguesa’, com linguagem da época.

→ **10-30 min:** Rodada 1 — distribuição e escolha das cartas, com justificativas históricas.

→ **30-50 min:** Rodada 2 — início da travessia com os primeiros eventos.

AULA 2 (50 minutos):

→ **0-10 min:** Conclusão da Rodada 2 (eventos finais da travessia).

→ **10-35 min:** Rodada 3 — apresentação dos resultados e debate sobre as perspectivas dos povos encontrados.



→ **35-45 min:** Debate sobre multiperspectividade histórica.

→ **45-50 min:** Roda de conversa reflexiva + pontuação final.

AVALIAÇÃO FORMATIVA – Como avaliar o aprendizado?

CrITÉrios:

- Coerência histórica das escolhas de cartas e reações aos eventos (0-3 pontos).
- Capacidade de relacionar causas econômicas, políticas e tecnológicas das navegações (0-3 pontos).
- Inclusão e qualidade da perspectiva dos povos não-europeus no debate (0-2 pontos).
- Qualidade do diário de bordo e trabalho coletivo (0-2 pontos).

Total: 10 pontos.

CARTA DE AUTO AVALIAÇÃO: ‘Minha decisão foi historicamente correta? Por quê? O que eu mudaria se pudesse fazer de novo?’

DICAS DO PROFESSOR – Como potencializar a atividade?

- O baralho pode ser produzido de forma simples com cartolina e caneta ou impresso em papel — não é necessário plastificar.
- Para turmas mais jovens, simplifique o número de cartas (de 10 para 6) e reduza o número de eventos na Rodada 2.



- Incentive os estudantes a pesquisar previamente uma rota histórica real (Vasco da Gama, Cabral, Magalhães) — isso enriquece as escolhas na Rodada 1.
- Sugestão de aprofundamento: peça que uma equipe pesquise e apresente, na Rodada 3, a perspectiva de um povo africano ou indígena específico que vivenciou a colonização.

RODA DE CONVERSA REFLEXIVA – Questões para aprofundamento

“O que o mundo mudou depois das Grandes Navegações? Para quem essas mudanças foram positivas e para quem foram devastadoras?”

“Como os povos africanos e americanos vivenciaram a chegada dos europeus? Como eles registraram esses acontecimentos?”

“O que esse período da história tem a ver com a formação do Brasil e com as desigualdades que existem no país hoje?”

“É correto chamar de ‘descobrimento’ a chegada dos europeus a terras que já eram habitadas por milhões de pessoas?”



Atividade 04

Detetives do Brasil Colonial

Ano: 7.º Ano

Tema / Conteúdo: Brasil Colonial — exploração, trabalho compulsório e estrutura social da colônia

Habilidade BNCC: EF07HI06 — Identificar os processos de exploração das Américas e analisar as relações entre europeus e povos indígenas

Tipo de Jogo: Missão investigativa com análise crítica de fontes históricas diversas

Recurso Principal: Envelopes de missão impressos (analogico) | Google Classroom (digital)

Duração: 2 aulas (100 minutos)





NARRATIVA DE ABERTURA (BRIEFING) – Por que esta história importa?

Uma caixa misteriosa chegou ao escritório da Agência de Detetives Históricos do Espírito Santo. Dentro dela: fragmentos de cartas de colonos, mapas coloniais do século XVII, uma lista de mercadorias exportadas, um relato de um padre jesuíta sobre a catequização indígena, um croqui detalhado de um engenho de açúcar com as posições dos trabalhadores e uma carta de sesmária.

Quem produzia a riqueza do Brasil Colonial? Quem ficava com os lucros? Quem sustentava — com trabalho forçado, sofrimento e vida — o sistema colonial? Sua equipe precisa investigar, analisar as fontes e montar o relatório final antes que o caso prescreva!

OBJETIVO PEDAGÓGICO – O que os alunos vão aprender?

Analisar criticamente a estrutura social e econômica do Brasil Colonial, identificando os diferentes sujeitos históricos envolvidos no sistema — colonizadores portugueses, povos indígenas escravizados e resistentes, africanos escravizados, jesuítas, mestiços, comerciantes — e compreendendo as relações de poder, exploração e resistência que estruturavam aquela sociedade.

Desenvolver a habilidade de trabalhar com fontes históricas diversas (documento escrito, mapa, iconografia, relato), compreendendo que cada fonte carrega um ponto de vista e que nenhuma delas conta a história completa por si só.



MISSÕES DO DETETIVE HISTÓRICO — Etapas da Atividade

FASE 1 — Abertura do Caso (20 minutos): Cada equipe recebe o envelope de missão com 6 documentos históricos simulados ou adaptados. Para cada documento, a equipe responde em ficha: Quem produziu esse documento? Para quem foi escrito? Qual é o ponto de vista de quem o produziu? O que esse documento revela sobre a sociedade colonial? O que ele omite ou esconde?

FASE 2 — Reconstituição da Estrutura Social (25 minutos): Com base nos documentos analisados, as equipes montam o ‘mapa social do Brasil Colonial’ em cartaz A3 ou Jamboard digital, posicionando cada grupo social (elite colonial, jesuítas, indígenas aldeados, indígenas escravizados, africanos escravizados, mestiços, comerciantes) e indicando as relações de poder entre eles com setas e legendas.

FASE 3 — Relatório Final (15 minutos): Cada equipe apresenta oralmente ou por escrito: quem eram os grandes beneficiários do sistema colonial? Quem sustentava o sistema com seu trabalho compulsório? Havia formas de resistência?

PISTA EXTRA: O professor revela um documento de perspectiva indígena ou africana sobre o período colonial (como um relato de fuga de quilombo ou um registro de resistência tupinambá). A equipe deve incorporá-lo à sua análise: o que muda na interpretação do caso?



PAPÉIS DAS EQUIPES — Divisão de Responsabilidades

Detetive principal: coordena a análise dos documentos e garante que a equipe não tire conclusões sem embasamento nas fontes.

Analista de fontes: avalia a confiabilidade e o contexto de produção de cada documento — quem escreveu, quando, por quê e para quem.

Cartógrafo social: é responsável pela construção visual do mapa das relações sociais, garantindo que todos os grupos estejam representados.

Redator: organiza e escreve o relatório final da equipe, sintetizando as principais conclusões da investigação.

ROTEIRO DETALHADO PASSO A PASSO

AULA 1 (50 minutos):

→ **0-10 min:** Briefing dramatizado — o professor entrega o envelope ‘misterioso’ para cada equipe.

→ **10-40 min:** Fase 1 — análise dos 6 documentos com preenchimento das fichas.

→ **40-50 min:** Socialização parcial — cada equipe compartilha a análise de um documento.

AULA 2 (50 minutos):

→ **0-20 min:** Fase 2 — montagem do mapa social em cartaz ou Jamboard.



→ **20-40 min:** Fase 3 — apresentação dos relatórios e debate.

→ **40-50 min:** Pista extra do professor + roda de conversa reflexiva.

AVALIAÇÃO FORMATIVA – Como avaliar o aprendizado?

CrITÉrios:

- Rigor na análise das fontes — não aceitar documentos como ‘verdade’, mas contextualizá-los (0-3 pontos).
- Complexidade e precisão do mapa social (0-3 pontos).
- Capacidade de identificar múltiplos sujeitos históricos, incluindo os historicamente silenciados (0-2 pontos).
- Qualidade da escrita/apresentação do relatório final (0-2 pontos).

Total: 10 pontos.

AVALIAÇÃO POR PARES: cada equipe avalia o mapa das outras com uma estrutura ‘elogio + pergunta que o grupo não respondeu’.

DICAS DO PROFESSOR – Como potencializar a atividade?

- Antes da aula, pesquise e prepare documentos adaptados de fontes reais: cartas jesuíticas (disponíveis online), documentos da colonização do ES, mapas históricos.
- O Jamboard (Google) permite que as equipes construam o mapa social de forma colaborativa e simultânea — cada grupo pode trabalhar em uma área diferente da tela.



- Para articular com a realidade local: inclua um documento sobre a colonização do Espírito Santo, como os aldeamentos jesuíticos ou a entrada no Rio Doce.
- Aviso ao professor: esta atividade pode despertar emoções intensas em estudantes com ascendência indígena ou africana. Prepare-se para um acolhimento respeitoso dessas experiências.

RODA DE CONVERSA REFLEXIVA – Questões para aprofundamento

“Quem trabalhava no Brasil Colonial e quem ficava com a riqueza produzida? Essa estrutura existe em alguma forma no Brasil de hoje?”

“Como essa estrutura colonial ainda influencia as desigualdades sociais, raciais e econômicas do Brasil contemporâneo?”

“Existem pontos de vista e experiências que os documentos históricos do período colonial não registraram? Por quê?”

“O que é ‘silêncio histórico’? Quais grupos tiveram suas histórias apagadas ou distorcidas pelos documentos que chegaram até nós?”



Atividade 05

Vozes silenciadas: Resistência africana no Brasil

Ano: 7.º Ano

Tema / Conteúdo: Escravidão, resistência e cultura afro-brasileira

(Lei 10.639/2003)

Habilidade BNCC: EF07HI14 — Discutir as representações da escravidão, a resistência dos africanos escravizados e as contribuições culturais afro-brasileiras

Tipo de Jogo: RPG histórico — interpretação de papéis com narrativa imersiva e empatia histórica

Recurso Principal: Fichas de personagem detalhadas (análogo) | Mentimeter + fichas digitais (digital)

Duração: 2 aulas (100 minutos)





NARRATIVA DE ABERTURA (BRIEFING) – Por que esta história importa?

Brasil, século XVIII. No Quilombo dos Palmares, líderes reunidos em torno do fogo debatem o futuro da comunidade. A pressão das expedições punitivas aumenta. Cada pessoa ali presente tem uma história diferente: chegaram de diferentes nações africanas, viveram formas distintas de escravidão e resistência, carregam saberes, línguas e espiritualidades únicas.

Você vai dar voz a um desses personagens — e recontar a história a partir de quem a história oficial muitas vezes silenciou, ignorou ou desumanizou. Neste jogo, a resistência africana não é um capítulo marginal: é o centro da narrativa.

OBJETIVO PEDAGÓGICO – O que os alunos vão aprender?

Compreender em profundidade as formas de resistência dos povos africanos escravizados no Brasil — incluindo quilombos, revoltas, sabotagem, manutenção de práticas culturais e religiosas, alforrias —, reconhecer as contribuições culturais afro-brasileiras à formação da identidade nacional e desenvolver empatia histórica com sujeitos historicamente marginalizados.

Esta atividade é diretamente embasada na Lei 10.639/2003, que tornou obrigatório o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana na educação básica. Não se trata apenas de cumprir uma exigência legal, mas de reconhecer a centralidade dos africanos escravizados e de seus descendentes na construção do Brasil.



MISSÕES DO DETETIVE HISTÓRICO — Etapas da Atividade

CENA 1 — Preparação do Personagem (20 minutos): Cada estudante recebe a ficha de um personagem histórico real ou representativo: Zumbi dos Palmares (liderança guerreira), Dandara (guerreira e líder política), um quilombola artesão e agricultor, uma ialorixá (mãe de santo), uma africana recém-chegada ao Brasil, um capitão do mato arrependido. A ficha inclui: nome, nação de origem, história de vida resumida, saberes e habilidades, o que mais teme e o que mais deseja.

CENA 2 — Roleplay do Conselho (25 minutos): O professor narra a situação em andamento no quilombo: ‘Uma expedição punitiva foi avistada a dois dias de distância. Temos alimentos para uma semana. Há crianças e idosos. O que fazemos?’ Cada personagem toma a palavra e defende sua posição com base no que sua ficha indica — sempre a partir do que aquele sujeito histórico viveu e sabia.

CENA 3 — Mensagem para o Futuro (15 minutos): ‘Saída do personagem’. Cada estudante escreve, em primeira pessoa, uma mensagem de seu personagem para as gerações futuras: ‘O que eu quero que vocês, que viverão depois de mim, saibam sobre nossa resistência, nossa cultura, nossa humanidade?’

CENA FINAL — Leitura Coletiva (10 minutos): As mensagens são lidas em voz alta para a turma. O professor pode criar um ‘mural de vozes’ com as mensagens.



PAPÉIS DAS EQUIPES — Divisão de Responsabilidades

Todos os estudantes assumem personagens individuais — nesta atividade, não há divisão em equipes com papéis técnicos. Cada um é responsável pela profundidade da interpretação do seu personagem.

Mestre da narrativa: o professor conduz os eventos da história, narrando a situação com riqueza de detalhes e provocando os personagens com perguntas.

Escreva do quilombo: um estudante voluntário registra as decisões coletivas do conselho ao longo do roleplay.

Porta-voz: lê a mensagem final da turma de forma solene no encerramento da atividade.

ROTEIRO DETALHADO PASSO A PASSO

AULA 1 (50 minutos):

- **0-10 min:** Briefing narrativo imersivo — o professor descreve o quilombo com riqueza sensorial (sons, cheiros, a fogueira).
- **10-25 min:** Distribuição e leitura individual das fichas de personagem. O professor circula para tirar dúvidas.
- **25-50 min:** Cena 1 — apresentação dos personagens para a turma (cada estudante se apresenta na primeira pessoa).



AULA 2 (50 minutos):

- **0-25 min:** Cena 2 — roleplay coletivo do conselho.
- **25-35 min:** Cena 3 — escrita individual da mensagem para o futuro.
- **35-45 min:** Cena final — leitura coletiva das mensagens.
- **45-50 min:** Roda de conversa reflexiva.

AValiação formativa — Como avaliar o aprendizado?

A avaliação é predominantemente qualitativa:

- Profundidade e coerência histórica da interpretação do personagem (0-3 pontos).
- Uso de conceitos históricos na fala e na escrita — resistência, quilombo, escravidão, identidade cultural (0-3 pontos).
- Empatia histórica demonstrada na mensagem para o futuro (0-2 pontos).
- Colaboração respeitosa com os colegas durante o roleplay (0-2 pontos).

Total: 10 pontos.

Produto avaliativo principal: a ‘mensagem do personagem para o futuro’ — texto de 5 a 10 linhas entregue ao professor.



DICAS DO PROFESSOR — Como potencializar a atividade?

- Pesquise fichas de personagem que sejam historicamente fundamentadas — evite estereótipos. Boas fontes: livros de Abdias Nascimento, pesquisas sobre o quilombo dos Palmares, documentários da TV Escola.
- Esta atividade pode despertar emoções intensas em estudantes negros. Crie um ambiente de acolhimento e respeito desde o início. Converse com a turma sobre a importância do respeito durante o roleplay.
- O ‘mural de vozes’ com as mensagens dos personagens pode ser exposto na escola como produto de visibilidade do trabalho.
- Sugestão de extensão: convidar um representante do movimento negro local ou de um terreiro de candomblé para conversar com a turma.

RODA DE CONVERSA REFLEXIVA — Questões para aprofundamento

“Como seria diferente a história do Brasil se os africanos escravizados tivessem sido reconhecidos como sujeitos de direito desde o início da colonização?”

“Quais contribuições culturais afro-brasileiras — na religião, na música, na culinária, na língua, na medicina — estão presentes no nosso cotidiano, muitas vezes sem que percebamos?”

“Por que é historicamente importante estudar a resistência africana, e não apenas a opressão? O que muda na nossa compreensão da história?”

“O que o conceito de ‘voz silenciada’ nos diz sobre como a história é produzida e sobre quem decide o que é ‘importante’ registrar?”



Atividade 06

Cronistas capixabas: História do Espírito Santo

Ano: 7.º Ano

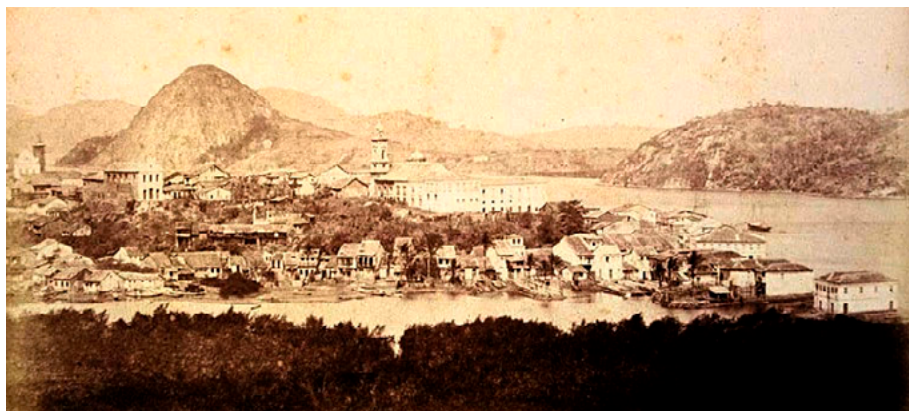
Tema / Conteúdo: Colonização e formação histórica do Espírito Santo — povos, migrações e identidade regional

Habilidade BNCC: EF07HI05-ES — Reconhecer a diversidade dos sujeitos históricos que formaram o Espírito Santo e suas contribuições para a identidade cultural capixaba

Tipo de Jogo: Quiz gamificado + produção de jornal histórico

Recurso Principal: Kahoot + folha A3 para jornal (analógico/digital)

Duração: 2 aulas (100 minutos)





NARRATIVA DE ABERTURA (BRIEFING) – Por que esta história importa?

A Redação do Jornal Capixaba de 1700 está em emergência! O editor-chefe perdeu todos os arquivos históricos sobre o Espírito Santo. Sem as reportagens, a edição especial sobre a formação do nosso estado não pode ser lançada. A população capixaba ficará sem conhecer sua própria história!

Sua missão: usar as pistas disponíveis para responder ao quiz de história capixaba e, em seguida, criar a ‘edição histórica’ do jornal com as principais notícias da formação do nosso estado. O jornal precisa ser publicado em 2 aulas — o prazo é agora!

OBJETIVO PEDAGÓGICO – O que os alunos vão aprender?

Reconhecer os processos históricos de formação do Espírito Santo, identificar os diferentes povos que constituíram a sociedade capixaba ao longo do tempo — povos indígenas Tupiniquim, Guarani, Botocudo; africanos escravizados; colonizadores portugueses; imigrantes italianos, alemães, pomeranos e sírio-libaneses —, e valorizar a diversidade cultural regional como parte constitutiva da identidade capixaba.

Articular a história local com a história nacional e global, compreendendo que o Espírito Santo não vivenciou a história em isolamento, mas foi palco de processos históricos amplos que tiveram características e tensões específicas na realidade capixaba.



MISSÕES DO DETETIVE HISTÓRICO – Etapas da Atividade

FASE QUIZ (20 minutos): Quiz gamificado (Kahoot ou cartões físicos) com 15 perguntas sobre história capixaba, distribuídas em categorias: Povos Originários (quais povos habitavam o ES, suas línguas e territórios), Colonização Portuguesa (fundação de vilas, catequização, sistema de capitanias), Imigração (imigrantes italianos em Santa Teresa, alemães em Domingos Martins, pomeranos no sul do estado), Cultura (festas, gastronomia, manifestações artísticas de origem diversa), Atualidade (municípios e suas origens históricas).

FASE JORNAL (40 minutos): Com base nos conhecimentos mobilizados no quiz, cada equipe produz uma ‘página do Jornal Capixaba Histórico’ contendo: manchete principal sobre o evento mais importante da formação do ES, duas reportagens curtas com contexto histórico, um mapa histórico mostrando a expansão territorial ou a distribuição das comunidades, e um editorial de opinião sobre a importância da diversidade cultural capixaba.

EXPOSIÇÃO DO JORNAL (20 minutos): As páginas produzidas por cada equipe são apresentadas oralmente e depois montadas fisicamente ou digitalmente como um ‘jornal coletivo da turma’ — um produto que pode ser exposto na escola.



PAPÉIS DAS EQUIPES – Divisão de Responsabilidades

Editor-chefe: coordena a produção da página do jornal, garantindo que todos os elementos estejam presentes e que o grupo cumpra o prazo.

Repórter: redige as reportagens históricas com rigor factual, verificando as informações antes de publicar.

Cartógrafo: produz ou localiza o mapa histórico, garantindo que ele seja preciso e explicativo.

Colunista de opinião: escreve o editorial, expressando com argumentação histórica a importância da diversidade cultural para a identidade capixaba.

ROTEIRO DETALHADO PASSO A PASSO

AULA 1 (50 minutos):

→ **0-10 min:** Briefing narrativo + contextualização introdutória da história do ES (o professor pode mostrar um mapa histórico do estado).

→ **10-30 min:** Fase Quiz — 15 perguntas com discussão das respostas após cada bloco.

→ **30-50 min:** Início da produção do jornal — definição de manchete e distribuição de funções.



AULA 2 (50 minutos):

- **0-30 min:** Conclusão da produção do jornal (reportagens, mapa, editorial).
- **30-50 min:** Apresentação das páginas e montagem do jornal coletivo.
- **45-50 min:** Reflexão final.

AValiação formativa – Como avaliar o aprendizado?

CrITÉrios:

- Quiz — 1 ponto por resposta correta acompanhada de justificativa histórica oral ou escrita (máximo 5 pontos).
- Jornal — rigor histórico das reportagens e do editorial (0-3 pontos).
- Criatividade e qualidade editorial do jornal (0-2 pontos).
- Representação da diversidade cultural capixaba (0-3 pontos — desbônus se o jornal ignorar povos indígenas ou africanos).

Total: 10 pontos.

PRODUTO FINAL: a página do jornal de cada equipe é entregue como avaliação formativa e pode compor o portfólio.

DICAS DO PROFESSOR – Como potencializar a atividade?

- O Arquivo Público do Estado do Espírito Santo disponibiliza documentos históricos digitalizados que podem ser usados como fontes primárias para o jornal.



- O quiz pode ser jogado em modo ‘equipe’ no Kahoot, o que incentiva a colaboração dentro do grupo antes de responder.
- Para a versão analógica, cada equipe recebe um roteiro de pesquisa com as principais informações sobre a história do ES — isso substitui o Kahoot.
- Conexão com a realidade local: peça que cada equipe pesquise a história do município onde a escola está localizada.

RODA DE CONVERSA REFLEXIVA – Questões para aprofundamento

“O que você não sabia sobre a história do Espírito Santo e descobriu hoje? O que mais te surpreendeu?”

“Por que é importante estudar a história do nosso estado, além da história nacional e mundial?”

“Quais povos da história do ES você gostaria de conhecer melhor? O que a escola poderia fazer para dar mais visibilidade a esses povos?”

“A identidade capixaba é uma coisa só, ou existem ‘muitos jeitos de ser capixaba’? O que a história nos diz sobre isso?”



Atividade 07

A máquina do tempo industrial

Ano: 8.º Ano

Tema / Conteúdo: Revolução Industrial — transformações no trabalho, na sociedade, na cidade e nas relações de produção

Habilidade BNCC: EF08HI14 — Identificar as transformações ocorridas no processo de trabalho com a Revolução Industrial e discutir suas consequências para os trabalhadores

Tipo de Jogo: Simulação de fábrica industrial com papéis sociais + debate e negociação

Recurso Principal: Estações de trabalho organizadas na sala de aula (analógico) | Jamboard + vídeos históricos (digital)

Duração: 2 aulas (100 minutos)





NARRATIVA DE ABERTURA (BRIEFING) – Por que esta história importa?

Londres, 1840. A fábrica de tecidos Hargreaves & Sons está em plena expansão. O dono quer aumentar a produção e os lucros. Os operários trabalham 14 horas por dia por salários miseráveis. As crianças operárias fazem os trabalhos mais perigosos: entrar nas máquinas para desatolá-las, trabalhar nas minas de carvão em galerias estreitas.

Você pode ser o dono da fábrica, um operário adulto, uma criança trabalhadora, um líder sindical ou um inspetor do governo. Cada um tem interesses diferentes e incompatíveis. A sirene da fábrica tocou — o turno começa agora.

OBJETIVO PEDAGÓGICO – O que os alunos vão aprender?

Compreender em profundidade as transformações nos modos de produção e no mundo do trabalho provocadas pela Revolução Industrial na Inglaterra do século XIX, analisando seus impactos radicalmente diferentes sobre distintos grupos sociais — donos de fábricas, trabalhadores adultos, mulheres e crianças operárias, camponeses deslocados —, e identificando as raízes históricas das lutas trabalhistas contemporâneas, dos direitos trabalhistas e do movimento sindical.

Conectar o passado com o presente: de que forma as condições de trabalho da Revolução Industrial ainda se manifestam em formas contemporâneas de exploração do trabalho?



MISSÕES DO DETETIVE HISTÓRICO — Etapas da Atividade

TURNO 1 — Simulação (20 minutos): A sala é reorganizada em ‘estações de trabalho’ com funções diferentes. Donos da fábrica recebem folha de metas de produção e precisam gerenciar recursos. Operários adultos executam tarefas repetitivas (dobrar folhas, contar objetos) por ‘salários’ em fichas. Trabalhadores infantis têm tarefas mais difíceis e recebem menos. O sindicato observa e anota as condições. O inspetor registra o que vê.

TURNO 2 — Conflito e Negociação (25 minutos): O sindicato apresenta lista de demandas (redução da jornada, proibição do trabalho infantil, salário mínimo, condições de segurança). Os donos respondem com suas propostas. O inspetor apresenta seu relatório de condições. A turma vota sobre as propostas. Cada posição defende seus argumentos com base histórica.

TURNO 3 — Salto no Tempo (15 minutos): O professor revela as leis trabalhistas conquistadas ao longo do século XX (Factory Acts britânicos, Consolidação das Leis do Trabalho no Brasil, Convenções da OIT). O que mudou? O que ainda persiste em formas contemporâneas?

PAPÉIS DAS EQUIPES — Divisão de Responsabilidades

Donos da fábrica: maximizam produção e lucros, gerenciam recursos e respondem às demandas do sindicato com argumentos econômicos.

Operários adultos: executam as tarefas da simulação e articulam, junto ao sindicato, suas demandas por direitos.



Trabalhadores infantis: vivenciam as condições mais precárias da simulação e relatam sua experiência durante o debate.

Líderes sindicais: organizam as demandas dos trabalhadores, elaboram a lista de reivindicações e conduzem a negociação.

Inspetor governamental: registra as condições observadas e arbitra os conflitos com base em critérios de bem-estar coletivo.

ROTEIRO DETALHADO PASSO A PASSO

AULA 1 (50 minutos):

→ **0-10 min:** Briefing + reorganização da sala em estações + distribuição de papéis e materiais.

→ **10-30 min:** Turno 1 — simulação da fábrica.

→ **30-50 min:** Turno 2 — conflito e negociação (início).

AULA 2 (50 minutos):

→ **0-15 min:** Conclusão da negociação + votação.

→ **15-30 min:** Turno 3 — salto no tempo, legislação trabalhista.

→ **30-40 min:** Debate sobre continuidades históricas nas relações de trabalho.

→ **40-50 min:** Reflexão + saída de aprendizagem.



AVALIAÇÃO FORMATIVA – Como avaliar o aprendizado?

Critérios:

- Coerência histórica na representação do personagem durante a simulação e negociação (0-3 pontos).
- Participação ativa e fundamentada na negociação (0-3 pontos).
- Capacidade de relacionar as condições de trabalho do século XIX com o trabalho contemporâneo (0-2 pontos).
- Reflexão escrita pós-simulação (0-2 pontos).

Total: 10 pontos.

SAÍDA DE APRENDIZAGEM: cada estudante responde individualmente: ‘Quais direitos trabalhistas conquistados a partir da Revolução Industrial ainda protegem trabalhadores hoje no Brasil?’

DICAS DO PROFESSOR – Como potencializar a atividade?

- As ‘tarefas’ da simulação devem ser simples mas fisicamente tediosamente repetitivas — isso é intencional, para que os estudantes vivenciem corporalmente a monotonia do trabalho fabril.
- Prepare um ‘roteiro do inspetor’ com critérios objetivos de avaliação das condições de trabalho — isso torna o papel mais estruturado.
- Para uma versão digital, use o Jamboard para criar as estações de trabalho virtuais e o Mentimeter para a votação das propostas do sindicato.



- Sugestão de aprofundamento: leia trechos adaptados de ‘A Situação da Classe Trabalhadora na Inglaterra’ de Engels ou de relatórios de inspetores britânicos do século XIX.

RODA DE CONVERSA REFLEXIVA – Questões para aprofundamento

“As condições de trabalho da fábrica de 1840 têm algo em comum com o trabalho em frigoríficos, call centers ou aplicativos de entrega hoje?”

“O que motivou os trabalhadores a se organizarem em sindicatos, mesmo sob risco de demissão e violência?”

“Por que crianças e mulheres eram preferidas pelos donos de fábricas? O que isso revela sobre as relações de gênero e idade na sociedade industrial?”

“É possível ter desenvolvimento econômico e tecnológico sem exploração do trabalho? O que a história nos ensina sobre isso?”



Atividade 08

Proclamação em jogo: O Brasil vira república

Ano: 8.º Ano

Tema / Conteúdo: Proclamação da República, primeiros governos republicanos e movimentos sociais da Primeira República

Habilidade BNCC: EF08HI20 — Identificar os processos que levaram à Proclamação da República e analisar as disputas políticas da Primeira República

Tipo de Jogo: Missão diplomática — negociação política por equipes com representação de grupos históricos

Recurso Principal: Cartas de missão e documentos políticos (análogo) | Google Slides interativo (digital)

Duração: 2 aulas (100 minutos)





NARRATIVA DE ABERTURA (BRIEFING) – Por que esta história importa?

Brasil, novembro de 1889. A monarquia está em crise: a abolição da escravatura irritou a elite cafeeira que dependia do trabalho escravo; os militares positivistas desprezam o imperador Dom Pedro II; os republicanos agitam praças e jornais. Quatro grupos disputam o poder e o futuro do país.

Você representa um desses grupos: os militares positivistas que querem ‘ordem e progresso’, os fazendeiros de café de São Paulo que querem federalismo e controle das fronteiras, os abolicionistas republicanos que querem cidadania para os recém-libertos, ou os monarquistas conservadores que tentam salvar o Império. Quem vai moldar a nova república?

OBJETIVO PEDAGÓGICO – O que os alunos vão aprender?

Compreender o contexto histórico, político e social que levou à Proclamação da República no Brasil em 1889, analisar as disputas e projetos políticos dos diferentes grupos que participaram do processo, e identificar os limites e contradições da Primeira República — especialmente a exclusão da maioria da população (negros recém-libertos, mulheres, analfabetos) do processo político.

Desenvolver habilidades de argumentação política fundamentada, negociação e compreensão de que os processos históricos são resultado de conflitos entre projetos sociais diferentes — não de uma narrativa linear e harmoniosa.



MISSÕES DO DETETIVE HISTÓRICO — Etapas da Atividade

RODADA 1 — Preparação Política (20 minutos): Cada equipe recebe a ‘pasta de interesses’ do seu grupo, contendo: contexto histórico do grupo, suas demandas e medos, seus aliados potenciais e adversários, e estratégias políticas possíveis. Com base nisso, a equipe elabora sua proposta política para a nova república.

RODADA 2 — Congresso Republicano (25 minutos): Cada grupo apresenta 3 minutos de discurso político no ‘congresso’. Os outros grupos podem usar 1 minuto para apoiar, contestar ou propor alianças. O secretário registra os acordos e as votações.

RODADA 3 — Votação e Revelação (15 minutos): Votação das principais medidas da nova república (federalismo, voto censitário, separação Igreja-Estado, direitos dos ex-escravizados). O professor revela o que realmente aconteceu — quem ‘ganhou’ e quem ficou de fora da república real.

REVELAÇÃO HISTÓRICA CRUCIAL: O professor apresenta dados sobre quem não participou da Proclamação da República — a maioria da população brasileira. Nem os escravizados recém-libertos, nem as mulheres, nem os analfabetos tiveram voz.

PAPÉIS DAS EQUIPES — Divisão de Responsabilidades

Representante militar: defende o positivismo, a ‘ordem e progresso’ e o papel dos militares na política.

Fazendeiro do café: defende o federalismo, a autonomia dos estados e o voto apenas para proprietários alfabetizados.



Abolicionista republicano: defende direitos civis para os recém-libertos e uma república mais democrática.

Monarquista conservador: tenta preservar o regime imperial e os laços com a aristocracia rural.

Secretário: registra todos os acordos, votações e discursos do congresso.

ROTEIRO DETALHADO PASSO A PASSO

AULA 1 (50 minutos):

- **0-10 min:** Briefing + distribuição de grupos e pastas de interesses.
- **10-30 min:** Rodada 1 — preparação da proposta política em equipe.
- **30-50 min:** Rodada 2 — início do congresso (apresentação dos primeiros grupos).

AULA 2 (50 minutos):

- **0-15 min:** Conclusão do congresso (apresentação dos grupos restantes).
- **15-30 min:** Rodada 3 — votação das medidas.
- **30-45 min:** Revelação histórica + debate sobre exclusão política.
- **45-50 min:** Reflexão final.



AValiação formativa – Como avaliar o aprendizado?

CrITÉrios:

- Qualidade histórica e fundamentação do discurso político (0-3 pontos).
- Habilidade de negociação e argumentação com base no contexto histórico (0-3 pontos).
- Reconhecimento e problematização dos excluídos do processo histórico (0-2 pontos).
- Participação coletiva e qualidade do programa político entregue (0-2 pontos).

Total: 10 pontos.

PRODUTO: cada equipe entrega seu ‘programa político’ por escrito ao final da atividade.

DICAS DO PROFESSOR – Como potencializar a atividade?

- Para enriquecer as pastas de interesses, use trechos de jornais republicanos da época (disponíveis na Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional).
- O professor pode entrar em cena como ‘Dom Pedro II’ no final da Rodada 2, para problematizar a perspectiva monárquica de forma dramática.
- Para turmas mais avançadas, inclua um quinto grupo representando os negros recém-libertos — isso intensifica o debate sobre quem realmente participou do processo.



- Conexão com Educação Política: discuta com os estudantes os critérios de voto no Brasil hoje e como eles diferem do voto censitário da Primeira República.

RODA DE CONVERSA REFLEXIVA – Questões para aprofundamento

“A república proclamada em 1889 era democrática? Para quem ela foi uma república? Para quem não foi?”

“O que as disputas e alianças da Primeira República têm em comum com a política brasileira de hoje?”

“Quem ficou excluído da construção da nova república? Por que isso importa para entendermos as desigualdades políticas que persistem até hoje?”

“O que teria mudado no Brasil se os escravizados recém-libertos tivessem participado da construção da república?”



Atividade 09

Povos indígenas do ES: Guardiões da memória

Ano: 8.º Ano

Tema / Conteúdo: Povos indígenas do Espírito Santo e resistência cultural contemporânea (Lei 11.645/2008)

Habilidade BNCC: EF08HI23-ES — Reconhecer a presença e as contribuições dos povos indígenas na formação histórica e cultural do Espírito Santo

Tipo de Jogo: Museu gamificado — curadoria de fontes e construção de narrativa museal

Recurso Principal: Materiais impressos + mapa do ES (analógico) | Padlet museológico (digital)

Duração: 2 aulas (100 minutos)





NARRATIVA DE ABERTURA (BRIEFING) – Por que esta história importa?

O Museu Histórico do Espírito Santo vai inaugurar sua nova exposição permanente: ‘Guardiões da Memória — Povos Indígenas Capixabas’. Mas o curador principal foi embora e deixou 200 peças desordenadas: imagens de artesanato, mapas de territórios, registros de rituais, fotografias de lideranças, documentos históricos, objetos sagrados e relatos orais digitalizados.

Missão das equipes de curadores: organizar a exposição, selecionar as peças mais representativas, criar os textos explicativos e guiar a visita. O museu abre em 2 aulas — o público espera!

OBJETIVO PEDAGÓGICO – O que os alunos vão aprender?

Reconhecer a diversidade e as contribuições históricas e culturais dos povos indígenas do Espírito Santo — Tupiniquim, Guaraní, Botocudo (Krenak), Pataxó e outros —, compreender o processo de resistência cultural indígena diante da colonização e da violência histórica, e valorizar a presença e a agência indígena na identidade capixaba contemporânea.

Esta atividade é fundamentada na Lei 11.645/2008, que ampliou a obrigatoriedade do ensino de história indígena para a educação básica. Mais do que cumprir a lei, o objetivo é construir uma relação de respeito, curiosidade e reconhecimento com as comunidades indígenas que habitam o Espírito Santo.



MISSÕES DO DETETIVE HISTÓRICO — Etapas da Atividade

SALA 1 — Classificação das Peças (20 minutos): Cada equipe recebe um ‘lote de peças’ com imagens, textos sobre territórios, artesanato tradicional, rituais, histórias de lideranças indígenas capixabas históricas e contemporâneas. A equipe classifica as peças por povo, período e tema, e seleciona as 5 mais representativas para compor sua ‘sala’ da exposição.

SALA 2 — Curadoria (25 minutos): Para cada uma das 5 peças selecionadas, a equipe elabora a ‘ficha de curadoria’: nome do objeto/registro, povo de origem, período histórico, significado cultural, relevância para a identidade capixaba contemporânea e breve texto explicativo para o público da exposição.

ABERTURA DO MUSEU (20 minutos): Cada equipe apresenta sua ‘sala’ da exposição para os outros grupos, guiando a visita com explicações históricas e culturais. A turma vota nas 3 peças mais impactantes de toda a exposição.

CARTA DO CURADOR-CHEFE (professor): apresenta vozes de lideranças indígenas capixabas contemporâneas sobre a importância da preservação cultural e dos territórios.

PAPÉIS DAS EQUIPES — Divisão de Responsabilidades

Curador-chefe: coordena a seleção e organização das peças, garante que a exposição represente a diversidade dos povos indígenas do ES.

Historiador-consultor: pesquisa e escreve as fichas de curadoria com rigor histórico e respeito cultural.



Cartógrafo: localiza os territórios indígenas no mapa do Espírito Santo, mostrando a distribuição geográfica dos povos.

Guia da exposição: conduz a visitação dos outros grupos com clareza e entusiasmo, respondendo perguntas.

ROTEIRO DETALHADO PASSO A PASSO

AULA 1 (50 minutos):

- **0-10 min:** Briefing narrativo + distribuição dos lotes de peças.
- **10-30 min:** Sala 1 — classificação das peças e seleção das 5 representativas.
- **30-50 min:** Sala 2 — início da curadoria (fichas das primeiras 2-3 peças).

AULA 2 (50 minutos):

- **0-15 min:** Conclusão das fichas de curadoria.
- **15-40 min:** Abertura do museu — cada equipe guia a visitação da sua sala (5-6 min por equipe).
- **40-50 min:** Carta do curador-chefe + roda de conversa reflexiva.



AVALIAÇÃO FORMATIVA – Como avaliar o aprendizado?

Critérios:

- Rigor histórico e precisão cultural nas fichas de curadoria (0-3 pontos).
- Representatividade da seleção — diversidade de povos e temas abordados (0-3 pontos).
- Qualidade e clareza da apresentação durante a visita guiada (0-2 pontos).
- Reconhecimento da diversidade e da contemporaneidade dos povos indígenas capixabas (0-2 pontos).

Total: 10 pontos.

PRODUTO: as fichas de curadoria compõem o portfólio do estudante e podem ser publicadas no site da escola.

DICAS DO PROFESSOR – Como potencializar a atividade?

- O Conselho Indigenista Missionário (CIMI) e a FUNAI têm materiais sobre os povos indígenas do ES disponíveis gratuitamente online.
- Se possível, convide uma liderança indígena Tupiniquim, Krenak ou Guarani para conversar com a turma — essa é a fonte mais rica de todas.
- Os Tupiniquim habitam a região de Aracruz (norte do ES) e os Krenak habitam a região do Rio Doce — articular isso com a catástrofe de Mariana (2015) pode criar conexões poderosas.



- Para a versão digital: o Padlet permite criar um ‘mural museológico’ colaborativo com imagens, textos e mapas que pode ser compartilhado com as famílias.

RODA DE CONVERSA REFLEXIVA – Questões para aprofundamento

“O que você não sabia sobre os povos indígenas do ES e descobriu nesta atividade?”

“Como as comunidades indígenas capixabas resistem culturalmente até hoje, diante das pressões sobre seus territórios e modos de vida?”

“Por que é importante incluir a história indígena regional nos currículos escolares? O que perdemos quando essa história é ignorada?”

“Os povos indígenas do ES são povos do passado ou do presente? O que nos diz a realidade das aldeias Tupiniquim no litoral norte capixaba hoje?”



Atividade 10

O puzzle da Primeira Guerra Mundial

Ano: 8.º Ano

Tema / Conteúdo: Primeira Guerra Mundial, imperialismo e reconfiguração geopolítica do século XX

Habilidade BNCC: EF08HI25 — Identificar as causas e consequências da Primeira Guerra Mundial e discutir sua relação com o imperialismo

Tipo de Jogo: Puzzle histórico colaborativo — síntese por equipes que montam juntas a narrativa da guerra

Recurso Principal: Peças de puzzle impressas (analógico) | Miro ou Canva interativo (digital)

Duração: 2 aulas (100 minutos)





NARRATIVA DE ABERTURA (BRIEFING) – Por que esta história importa?

A linha do tempo da Primeira Guerra Mundial explodiu em mil pedaços! Os arquivos históricos foram destruídos num atentado misterioso. Apenas quatro equipes de historiadores sobreviveram e cada uma guarda um fragmento diferente do quebra-cabeça: as causas profundas do conflito, os eventos que desencadearam a guerra, os principais acontecimentos do front e as consequências para o mundo.

Missão: reunir os pedaços, montar a linha do tempo completa e responder à grande questão: por que o mundo entrou na maior guerra que havia vivido até então? E quem pagou o maior preço por ela?

OBJETIVO PEDAGÓGICO – O que os alunos vão aprender?

Compreender as causas estruturais do imperialismo europeu e da Primeira Guerra Mundial — nacionalismo exacerbado, corrida armamentista, sistema de alianças, disputa por colônias —, identificar os principais eventos do conflito, analisar as consequências para a Europa e para o mundo, e desenvolver a capacidade de síntese, análise de causas e consequências históricas e trabalho colaborativo.

Problematizar quem pagou o maior preço pela guerra: além dos soldados europeus, os povos africanos e asiáticos colonizados que lutaram nas guerras dos impérios sem ter qualquer voz nas decisões que as causaram.



MISSÕES DO DETETIVE HISTÓRICO — Etapas da Atividade

RODADA 1 — Organização das Peças (20 minutos): Cada equipe recebe um ‘pacote de peças’ referente a uma fase do conflito: Equipe A — causas (imperialismo, nacionalismo, sistema de alianças); Equipe B — o estopim (assassinato de Sarajevo, declarações de guerra, mobilização); Equipe C — o conflito (frentes de batalha, armas novas, guerra de trincheiras); Equipe D — o fim e as consequências (Tratado de Versalhes, mapa do pós-guerra, surgimento de novos países). Cada equipe organiza suas peças em ordem cronológica e lógica.

RODADA 2 — Conferência dos Historiadores (25 minutos): As quatro equipes se reúnem e, colaborativamente, montam o puzzle completo no painel da sala — cada grupo apresenta sua seção e a encaixa na narrativa maior.

RODADA 3 — Explicação do Puzzle (15 minutos): Cada equipe explica sua ‘parte’ do puzzle para a turma: O que causou? O que aconteceu? Quais foram as consequências específicas desta fase?

PEÇA ESCONDIDA (professor): apresenta a perspectiva dos povos colonizados africanos e asiáticos que lutaram nas guerras dos impérios — a maioria dos livros didáticos ignora essa dimensão da Primeira Guerra Mundial.

PAPÉIS DAS EQUIPES — Divisão de Responsabilidades

Montador-líder: coordena a organização das peças da equipe e garante que o encaixe no puzzle coletivo seja coerente.

Cronologista: responsável pela sequência temporal correta, verificando datas e a ordem dos eventos.



Geógrafo: posiciona os eventos no mapa, relacionando territórios, frentes de batalha e impérios coloniais.

Analista: explica as causas e consequências para a turma durante a apresentação do puzzle.

ROTEIRO DETALHADO PASSO A PASSO

AULA 1 (50 minutos):

- **0-10 min:** Briefing + distribuição das peças por equipe.
- **10-30 min:** Rodada 1 — organização interna das peças (cada equipe monta sua seção).
- **30-50 min:** Rodada 2 — início da conferência dos historiadores (montagem colaborativa).

AULA 2 (50 minutos):

- **0-15 min:** Conclusão da montagem do puzzle completo.
- **15-35 min:** Rodada 3 — explicação do puzzle por seções.
- **35-45 min:** Peça escondida do professor + debate.
- **45-50 min:** Auto avaliação + reflexão.



AVALIAÇÃO FORMATIVA – Como avaliar o aprendizado?

Critérios:

- Precisão cronológica e lógica na organização das peças (0-3 pontos).
- Qualidade das explicações de causa e consequência histórica (0-3 pontos).
- Colaboração ativa e produtiva entre as equipes na montagem coletiva (0-2 pontos).
- Reconhecimento das perspectivas dos povos colonizados silenciados (0-2 pontos).

Total: 10 pontos.

AUTO AVALIAÇÃO: ‘Qual parte do puzzle foi mais difícil de encaixar? Por quê? O que aprendi sobre como os eventos históricos se conectam?’

DICAS DO PROFESSOR – Como potencializar a atividade?

- As peças do puzzle podem ser cartelas A5 impressas com datas, imagens, trechos de documentos e mapas simplificados.
- Para a versão digital, o Miro permite que as equipes organizem as peças em quadros separados e depois montem o puzzle coletivo numa área compartilhada.
- Fonte recomendada para a ‘peça escondida’: pesquise sobre os soldados senegaleses (trailers senegalês), os askaris da África Oriental e os soldados indianos que lutaram na guerra dos impérios.



- Sugestão de articulação: o filme ‘1917’ (2019) pode ser usado como gatilho inicial antes da atividade, com análise crítica posterior.

RODA DE CONVERSA REFLEXIVA – Questões para aprofundamento

“O que levou o mundo à guerra em 1914? As causas eram inevitáveis ou resultado de escolhas específicas de pessoas e governos?”

“Quais grupos não tiveram voz nas decisões que desencadearam e prolongaram o conflito?”

“É possível traçar paralelos entre o imperialismo e os nacionalismos do século XIX e os conflitos geopolíticos contemporâneos?”

“O Tratado de Versalhes resolveu os problemas que causaram a Primeira Guerra — ou criou as condições para a Segunda?”



Atividade II

Era Vargas: Propaganda e contrapropaganda

Ano: 9.º Ano

Tema / Conteúdo: Era Vargas, Estado Novo e mecanismos de controle político e cultural (1930-1945)

Habilidade BNCC: EF09HI02 — Caracterizar e analisar os Estados totalitários e autoritários do século XX, identificando seus mecanismos de controle e propaganda

Tipo de Jogo: Análise crítica de fontes midiáticas históricas + debate jornalístico estruturado

Recurso Principal: Imagens e textos impressos — propaganda do DIP (analogico) | Google Slides + Mentimeter (digital)

Duração: 2 aulas (100 minutos)





NARRATIVA DE ABERTURA (BRIEFING) – Por que esta história importa?

Você é jornalista na equipe de investigação do jornal ‘Voz da Verdade’, Rio de Janeiro, 1942. O Departamento de Imprensa e Propaganda (DIP) do governo Vargas controla todos os meios de comunicação do país: rádio, cinema, jornais, revistas. A censura é absoluta. Há notícias que simplesmente não podem ser publicadas.

Sua missão de alto risco: separar a propaganda oficial do que realmente está acontecendo no Brasil. Analisar as fontes com olhar crítico e publicar a ‘manchete da verdade’. Cuidado — a censura está por toda parte, e nem tudo que parece informação é, de fato, informação.

OBJETIVO PEDAGÓGICO – O que os alunos vão aprender?

Compreender os mecanismos específicos de propaganda, censura e controle da informação do Estado Novo de Vargas, desenvolver o pensamento crítico diante de fontes midiáticas — históricas e contemporâneas —, e estabelecer conexões reflexivas entre os mecanismos autoritários históricos e os fenômenos atuais de desinformação, fake news e manipulação midiática.

Esta atividade desenvolve uma competência fundamental para a cidadania democrática: a capacidade de identificar e questionar fontes de informação, reconhecer mecanismos de manipulação e construir uma leitura crítica do mundo mediático.



MISSÕES DO DETETIVE HISTÓRICO — Etapas da Atividade

FASE 1 — Análise do Dossiê (20 minutos): Cada equipe recebe um ‘dossiê’ com 6 fontes primárias históricas adaptadas: propaganda oficial do DIP (cartaz de ‘O pai dos pobres’), reportagem censurada de um jornal da época, fotografia oficial de Vargas com trabalhadores, relato de um opositor político preso, trecho de discurso de rádio do governo, cartaz trabalhista do Estado Novo. Para cada fonte: Classifique como ‘oficial/alternativa’ e ‘favorável/contrária ao governo’. Que mensagem esta fonte quer transmitir? Quais informações ela omite?

FASE 2 — Mesa-Redonda do Jornalismo (25 minutos): Cada equipe apresenta a análise crítica de 2 fontes escolhidas. O debate coletivo investiga: quais mensagens o governo Vargas queria transmitir? O que estava sendo ocultado da população? Quais grupos eram beneficiados ou prejudicados pela propaganda?

FASE 3 — Conexão com o Presente (15 minutos): O professor apresenta exemplos contemporâneos de fake news, deepfakes e desinformação nas redes sociais. Debate: quais ferramentas de controle da informação da Era Vargas ainda existem em formas novas? O que mudou e o que permaneceu?

PAPÉIS DAS EQUIPES — Divisão de Responsabilidades

Investigador-chefe: coordena a análise crítica das fontes e garante que o grupo vá além da leitura superficial.

Jornalista-analista: identifica os mecanismos de propaganda em cada fonte — imagens, palavras escolhidas, o que é mostrado e o que é ocultado.



Debatedor: apresenta as conclusões da equipe na mesa-redonda com clareza e fundamentação.

Redator: sintetiza os achados do grupo por escrito e redige a ‘manchete da verdade’.

ROTEIRO DETALHADO PASSO A PASSO

AULA 1 (50 minutos):

- **0-10 min:** Briefing jornalístico + distribuição dos dossiês.
- **10-35 min:** Fase 1 — análise crítica das 6 fontes.
- **35-50 min:** Início da Fase 2 — apresentação das primeiras análises.

AULA 2 (50 minutos):

- **0-20 min:** Conclusão da mesa-redonda jornalística.
- **20-40 min:** Fase 3 — conexão com desinformação contemporânea.
- **40-50 min:** Síntese coletiva + reflexão.

AVALIAÇÃO FORMATIVA — Como avaliar o aprendizado?

Critérios:

- Profundidade e sofisticação da análise crítica das fontes (0-3 pontos).
- Qualidade dos argumentos apresentados na mesa-redonda (0-3 pontos).



- Capacidade de conexão entre mecanismos históricos e fenômenos contemporâneos (0-2 pontos).
- Produto escrito — a ‘manchete da verdade’ (0-2 pontos).

Total: 10 pontos.

PRODUTO AVALIATIVO: cada estudante redige uma ‘manchete da verdade’ — como seria uma notícia não censurada sobre o Estado Novo, publicada num jornal imaginário de oposição.

DICAS DO PROFESSOR — Como potencializar a atividade?

- As propagandas do DIP estão disponíveis digitalmente no site do Arquivo Nacional do Brasil — são fontes ricas e acessíveis.
- Para a análise de fake news contemporâneas, use exemplos reais e verificados por agências de fact-checking como Agência Lupa ou Aos Fatos.
- Esta atividade tem forte conexão com a disciplina de Língua Portuguesa — a análise de gêneros discursivos (propaganda, notícia, editorial) pode ser trabalhada de forma integrada.
- Sugestão: compare a propaganda do DIP com a propaganda nazista alemã do mesmo período — as semelhanças técnicas são reveladoras.

RODA DE CONVERSA REFLEXIVA — Questões para aprofundamento

“Quais ferramentas de controle de informação do Estado Novo ainda existem no mundo de hoje, em formas novas?”



“Como podemos identificar e combater a desinformação no ambiente digital contemporâneo? Que habilidades precisamos desenvolver?”

“Qual é o papel da imprensa livre em uma democracia? O que acontece com a democracia quando a imprensa é controlada?”

“Vargas é considerado por muitos brasileiros um herói — como isso é possível, considerando os mecanismos autoritários do Estado Novo?”



Atividade 12

Segunda Guerra Mundial: Escolhas em tempo de guerra

Ano: 9.º Ano

Tema / Conteúdo: Segunda Guerra Mundial, Holocausto e Declaração Universal dos Direitos Humanos

Habilidade BNCC: EF09HI03 — Discutir as causas e consequências da Segunda Guerra Mundial e refletir sobre o Holocausto como ruptura com os princípios da dignidade humana

Tipo de Jogo: Dilema histórico — tomada de decisão ética em contextos históricos reais

Recurso Principal: Cartas de dilema com casos reais (análogo) | Kahoot + fichas de decisão digital (digital)

Duração: 2 aulas (100 minutos)





NARRATIVA DE ABERTURA (BRIEFING) – Por que esta história importa?

Berlim, 1942. Amsterdam. Warsaw. São Paulo. Em quatro lugares do mundo, pessoas comuns enfrentam escolhas impossíveis em tempo de guerra. Você não é um herói de filme — não tem poderes especiais, não sabe o que vai acontecer amanhã, tem família, tem medo e tem princípios que nunca testou até hoje.

O que você faria? Esconderia uma família judia e arriscaria a sua? Colaboraria com o regime para proteger seus filhos? Resistiria à ocupação sabendo que pode custar a vida? Lutaria numa guerra que não escolheu? Não existem respostas fáceis — mas existem respostas históricas, e é sobre elas que vamos pensar.

OBJETIVO PEDAGÓGICO — O que os alunos vão aprender?

Compreender as causas históricas, políticas e ideológicas da Segunda Guerra Mundial e a especificidade do Holocausto como crime sistemático e industrial contra a humanidade, desenvolver a empatia histórica através de dilemas que colocam os estudantes em situações de escolha ética contextualizada, e conectar a criação da Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948) à necessidade histórica de garantir que o horror do Holocausto nunca se repetisse.

Esta é uma das atividades mais sensíveis da cartilha — exige do professor um ambiente de escuta, respeito e acolhimento, especialmente se houver estudantes judeus, imigrantes ou de outros grupos historicamente perseguidos na turma.



MISSÕES DO DETETIVE HISTÓRICO — Etapas da Atividade

DILEMA 1 — Deliberação em Equipe (25 minutos): Cada equipe recebe uma situação-dilema baseada em casos históricos reais documentados: uma família polonesa que pode esconder judeus no porão e arriscar todos à morte; um oficial do exército alemão que recebe ordens de fuzilar prisioneiros; uma família brasileira descendente de imigrantes alemães que precisa decidir sua lealdade; um jornalista que documenta atrocidades e pode publicar as provas. A equipe delibera coletivamente, considerando o contexto histórico, os valores em jogo e as consequências possíveis.

DILEMA 2 — Tribunal Ético (20 minutos): As equipes apresentam suas decisões e as justificativas históricas. A turma debate: a decisão tomada era a mais justa possível dentro do contexto? Havia alternativas que o grupo não considerou? Como o contexto histórico limita as escolhas individuais?

FECHAMENTO HISTÓRICO (15 minutos): O professor apresenta a Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948) — seus artigos mais importantes, o contexto de sua criação como resposta direta ao Holocausto — e abre a pergunta: por que ela foi necessária? Ela é suficiente?

PAPÉIS DAS EQUIPES — Divisão de Responsabilidades

Deliberador-ético: lidera a discussão sobre a decisão moral da equipe, garantindo que todos tenham voz.

Contextualista: pesquisa e apresenta o contexto histórico da situação — o que estava acontecendo naquele lugar e naquele momento?



Advogado: apresenta e defende a escolha da equipe no tribunal ético com argumentação fundamentada.

Observador-humanitário: avalia as dimensões éticas e de direitos humanos envolvidas na decisão da equipe.

ROTEIRO DETALHADO PASSO A PASSO

AULA 1 (50 minutos):

- **0-10 min:** Briefing + distribuição dos dilemas.
- **10-35 min:** Dilema 1 — deliberação ética em equipe.
- **35-50 min:** Apresentações parciais das decisões.

AULA 2 (50 minutos):

- **0-20 min:** Tribunal ético — debate das decisões.
- **20-35 min:** Fechamento com a DUDH — criação e artigos fundamentais.
- **35-50 min:** Reflexão individual + produto final.

AVALIAÇÃO FORMATIVA — Como avaliar o aprendizado?

CrITÉrios:

- Profundidade da reflexão ética — vai além do certo/errado superficial (0-3 pontos).



- Uso do contexto histórico na argumentação — não projeta valores contemporâneos no passado sem reflexão (0-3 pontos).
- Respeito à diversidade de posições durante o debate (0-2 pontos).
- Qualidade da justificativa escrita (0-2 pontos).

Total: 10 pontos.

PRODUTO FINAL: ‘Carta do personagem para as gerações futuras’ — o personagem do dilema explica em primeira pessoa o que escolheu, por que escolheu e o que aprendeu sobre a condição humana.

DICAS DO PROFESSOR — Como potencializar a atividade?

- Os dilemas podem ser baseados em casos reais documentados pelo Museu Memorial do Holocausto (USHMM), que possui recursos educativos gratuitos em português.
- Esta atividade exige sensibilidade especial. Oriente os estudantes antes de começar sobre o respeito às posições dos colegas e ao sofrimento histórico envolvido.
- Não existe uma resposta ‘correta’ para os dilemas — o objetivo é o processo reflexivo, não o veredicto. Deixe isso explícito para a turma.
- Conexão com Filosofia: os conceitos de ética deontológica (Kant) e ética consequencialista podem ser introduzidos de forma acessível a partir dos dilemas.



RODA DE CONVERSA REFLEXIVA – Questões para aprofundamento

“Por que o Holocausto é considerado uma ruptura civilizatória — algo diferente de outros genocídios e guerras anteriores?”

“A Declaração Universal dos Direitos Humanos resolveu os problemas que levaram à Segunda Guerra? O que aconteceu depois dela?”

“O que impede — ou poderia impedir — que situações semelhantes ao Holocausto ocorram hoje?”

“Como a ‘banalidade do mal’ (Hannah Arendt) explica por que pessoas comuns participaram de atrocidades? O que isso nos diz sobre a natureza humana?”



Atividade 13

Ditadura e resistência no Brasil

Ano: 9.º Ano

Tema / Conteúdo: Ditadura civil-militar brasileira (1964-1985) e formas de resistência democrática

Habilidade BNCC: EF09HI14 — Identificar e compreender o golpe de 1964, o regime militar e as formas de resistência à ditadura no Brasil

Tipo de Jogo: Escape room histórico — enigmas baseados em documentos reais do período

Recurso Principal: Cadeados, envelopes e caixas temáticas (análogo) | Google Forms temático sequencial (digital)

Duração: 2 aulas (100 minutos)





NARRATIVA DE ABERTURA (BRIEFING) – Por que esta história importa?

São Paulo, 1975. Você faz parte de um grupo clandestino que documenta e denuncia as torturas e violações de direitos humanos praticadas pelos órgãos de repressão da ditadura. A sala do grupo foi invadida pelos agentes do DOPS — Departamento de Ordem Política e Social.

Os documentos que provam as torturas e violações estão trancados em 4 caixas com códigos diferentes. Você precisa abrir cada caixa resolvendo os enigmas históricos antes que os agentes voltem. O tempo está passando — e a memória não pode ser apagada!

OBJETIVO PEDAGÓGICO – O que os alunos vão aprender?

Compreender o contexto histórico, político e social do regime militar brasileiro (1964-1985), identificar as principais formas de resistência democrática — movimento estudantil, imprensa alternativa, resistência armada, teatro, música, anistia —, reconhecer as violações sistemáticas de direitos humanos praticadas pelo regime e refletir sobre a importância da memória histórica e da Comissão Nacional da Verdade para a democracia contemporânea.

Esta atividade toca em uma ferida aberta da história brasileira: não houve julgamento dos torturadores, e muitas famílias de desaparecidos políticos ainda buscam respostas. O professor deve preparar-se para lidar com emoções intensas — especialmente se houver estudantes com familiares que vivenciaram o período.



MISSÕES DO DETETIVE HISTÓRICO — Etapas da Atividade

FASE 1 — Os Enigmas (20 minutos): Cada equipe recebe o ‘kit de sobrevivência’ com 4 enigmas históricos para abrir as 4 caixas. Enigma 1: identifique a liderança estudantil da equipe usando um relato cifrado. Enigma 2: decifre a data de promulgação do AI-5 a partir de uma série de pistas históricas. Enigma 3: identifique o órgão de repressão a partir de siglas históricas (DOI-CODI, SNI, DOPS). Enigma 4: identifique a música de resistência a partir de trechos de letras censuradas.

FASE 2 — Abertura das Caixas (25 minutos): Cada equipe resolve os enigmas colaborativamente e abre as caixas uma por vez. Cada caixa contém um documento histórico real adaptado: o texto completo do AI-5, trechos do Relatório Final da Comissão Nacional da Verdade sobre torturas, um poema de resistência de Ferreira Gullar, um panfleto do movimento estudantil de 1968.

FASE 3 — Leitura e Análise (15 minutos): Leitura e análise coletiva dos documentos ‘libertados’. O que eles revelam sobre o regime? Sobre a resistência? Sobre os direitos violados?

PAPÉIS DAS EQUIPES — Divisão de Responsabilidades

Decodificador-chefe: lidera a resolução dos enigmas históricos com a equipe.

Analista de documentos: lê e interpreta os documentos históricos que vão sendo revelados em cada caixa.

Gestor do tempo: controla o ritmo da equipe e distribui os enigmas para que todos participem.

Porta-voz: apresenta as conclusões da análise dos documentos para a turma.



ROTEIRO DETALHADO PASSO A PASSO

AULA 1 (50 minutos):

- **0-10 min:** Briefing imersivo — o professor narra a situação com dramaticidade.
- **10-35 min:** Fase 1 — resolução dos enigmas.
- **35-50 min:** Fase 2 — início da abertura das caixas (primeiras 2).

AULA 2 (50 minutos):

- **0-10 min:** Abertura das caixas restantes.
- **10-35 min:** Fase 3 — leitura e análise coletiva dos documentos.
- **35-50 min:** Debate sobre memória, verdade e democracia + reflexão.

AVALIAÇÃO FORMATIVA — Como avaliar o aprendizado?

CrITÉrios:

- Precisão histórica nas respostas dos enigmas (0-3 pontos).
- Qualidade da análise dos documentos históricos — vai além da superfície (0-3 pontos).
- Capacidade de conectar o período da ditadura com a democracia atual (0-2 pontos).
- Colaboração produtiva sob pressão do 'escape room' (0-2 pontos).

Total: 10 pontos.



PRODUTO INDIVIDUAL: síntese escrita — ‘O que a ditadura revelou sobre os riscos à democracia? O que a resistência democrática nos ensina?’

DICAS DO PROFESSOR — Como potencializar a atividade?

- O Relatório Final da Comissão Nacional da Verdade está disponível integralmente online — selecione trechos adequados à faixa etária.
- As músicas de resistência da época (Geraldo Vandré, Chico Buarque, Milton Nascimento) podem ser reproduzidas durante a atividade como trilha sonora histórica.
- Aviso importante: esta atividade pode despertar emoções muito intensas. Prepare um ambiente seguro e um momento de cuidado após a roda de conversa.
- Para a versão analógica, as caixas podem ser feitas com caixas de sapato e cadeados de letras comprados em papelaria.

RODA DE CONVERSA REFLEXIVA — Questões para aprofundamento

“Por que a memória da ditadura é importante para a democracia? O que acontece com uma sociedade que não processa seu passado autoritário?”

“Quais direitos garantidos hoje são resultado direto das lutas da resistência democrática contra a ditadura?”

“A Comissão da Verdade e a Lei da Anistia foram suficientes para fazer justiça às vítimas da ditadura? O que mais seria necessário?”

“Existem no Brasil atual práticas ou discursos que lembram os mecanismos utilizados pela ditadura? Como reconhecemos os riscos à democracia?”



Atividade 14

Redemocratização e direitos humanos

Ano: 9.º Ano

Tema / Conteúdo: Redemocratização, Constituição de 1988 e movimentos sociais que a construíram

Habilidade BNCC: EF09HI18 — Discutir o processo de redemocratização do Brasil, a Constituição de 1988 e os movimentos sociais que a construíram

Tipo de Jogo: Constituinte gamificada — simulação participativa da Assembleia Nacional Constituinte de 1987-88

Recurso Principal: Cartas de emenda e votação (analogico) | Mentimeter + Google Docs colaborativo (digital)

Duração: 2 aulas (100 minutos)





NARRATIVA DE ABERTURA (BRIEFING) – Por que esta história importa?

Brasil, 1987. A Assembleia Nacional Constituinte está em sessão. Depois de 21 anos de ditadura, cidadãos e cidadãs de todo o Brasil chegam a Brasília com suas demandas, suas histórias de luta e sua esperança de que o Brasil possa ser diferente. Você representa um desses grupos que sonhou e lutou por uma constituição mais justa.

O futuro da democracia brasileira está sendo escrito agora — artigo por artigo, emenda por emenda. Cada palavra importa. Cada direito conquistado representa a luta de gerações. E você tem voz nessa história.

OBJETIVO PEDAGÓGICO – O que os alunos vão aprender?

Compreender o processo histórico de redemocratização do Brasil (1978-1988), reconhecer a participação popular e o papel dos movimentos sociais na construção da Constituição Cidadã de 1988, identificar os direitos fundamentais garantidos pela Constituição — especialmente aqueles conquistados por grupos historicamente excluídos — e relacionar esse processo histórico com os desafios da democracia contemporânea.

Esta atividade tem um objetivo político-pedagógico explícito: que os estudantes se reconheçam como sujeitos de direitos constitucionais — não apenas como beneficiários passivos, mas como herdeiros de uma conquista histórica que pode (e precisa) ser defendida e ampliada.



MISSÕES DO DETETIVE HISTÓRICO — Etapas da Atividade

FASE 1 — Caderno de Emendas (20 minutos): Cada equipe representa um movimento social histórico real que participou da Constituinte: o movimento negro (Movimento Negro Unificado), o movimento feminista (articulações de mulheres), os trabalhadores rurais sem-terra (CONTAG), a comunidade LGBT (incipiente mas presente), os povos indígenas (CIMI e lideranças), o movimento de crianças e adolescentes (que conquistou o Estatuto da Criança e do Adolescente). Cada equipe recebe um ‘caderno de emendas’ com as demandas históricas reais do grupo e elabora suas 3 principais propostas constitucionais, com justificativa histórica.

FASE 2 — Plenária Constituinte (25 minutos): Cada grupo apresenta suas propostas em 2 minutos de discurso. Os outros grupos podem apoiar (aplaudir), questionar ou negociar alianças. O relator registra os acordos e a votação final das principais medidas.

FASE 3 — A Constituição Real (15 minutos): O professor revela os artigos reais da Constituição de 1988 referentes a cada grupo. Quais demandas foram contempladas? Quais ficaram de fora? Quais foram conquistadas apenas parcialmente?

PAPÉIS DAS EQUIPES — Divisão de Responsabilidades

Líder do movimento: apresenta as demandas na plenária com emoção e fundamentação histórica.

Redator constitucional: elabora as propostas por escrito no caderno de emendas com linguagem jurídica acessível.



Negociador: busca alianças com outros grupos, especialmente nos pontos em que os interesses se convergem.

Relator: registra os resultados das votações e os acordos estabelecidos durante a plenária.

ROTEIRO DETALHADO PASSO A PASSO

AULA 1 (50 minutos):

- **0-10 min:** Briefing + distribuição de grupos e cadernos de emendas.
- **10-30 min:** Fase 1 — elaboração das propostas.
- **30-50 min:** Fase 2 — início da plenária (apresentação dos 3 primeiros grupos).

AULA 2 (50 minutos):

- **0-20 min:** Conclusão da plenária + votação final das medidas.
- **20-40 min:** Fase 3 — comparação com a Constituição real + debate.
- **40-50 min:** Reflexão sobre direitos constitucionais e cidadania.



AVALIAÇÃO FORMATIVA – Como avaliar o aprendizado?

CrITÉrios:

- Fundamentação histórica das propostas no caderno de emendas (0-3 pontos).
- Habilidade de negociação e argumentação na plenária (0-3 pontos).
- Articulação entre as demandas históricas do grupo e os direitos constitucionais reais (0-2 pontos).
- Participação coletiva — todos têm voz na equipe (0-2 pontos).

Total: 10 pontos.

PRODUTO: a ‘emenda constitucional do grupo’ entregue por escrito ao final.

DICAS DO PROFESSOR – Como potencializar a atividade?

- As emendas populares da Constituinte estão disponíveis no site do Senado Federal — use trechos reais das demandas dos movimentos sociais.
- Para enriquecer o briefing: o documentário ‘Cidadão Boilesen’ ou reportagens sobre a campanha ‘Diretas Já’ podem ser mostrados em partes.
- Esta atividade pode ser integrada com Educação Física (Lei do Esporte na Constituição), Língua Portuguesa (gênero jurídico) e Arte (manifestações culturais da redemocratização).
- Conexão com o presente: discuta com os estudantes quais artigos constitucionais estiveram em debate recente no Brasil — isso torna a história viva e relevante.



RODA DE CONVERSA REFLEXIVA – Questões para aprofundamento

“A Constituição de 1988 garantiu os direitos de todos os grupos que lutaram pela redemocratização? O que ficou de fora?”

“Quais direitos constitucionais você utiliza no seu cotidiano sem perceber? Quando você vai ao médico pelo SUS, vai à escola pública, vota?”

“A democracia está garantida apenas pela existência de uma Constituição? O que mais é necessário para que ela seja real?”

“O que significa ser cidadão ou cidadã no Brasil hoje, 35 anos depois da Constituição de 1988?”



Atividade 15

Brasil contemporâneo: Desafios do tempo presente

Ano: 9.º Ano

Tema / Conteúdo: Brasil contemporâneo — desigualdade, meio ambiente, tecnologia, democracia e cidadania

Habilidade BNCC: EF09HI19 — Relacionar as transformações do Brasil contemporâneo a processos históricos mais amplos, problematizando desafios e perspectivas do tempo presente

Tipo de Jogo: Projeto de investigação histórica autoral — formato livre escolhido pelos estudantes

Recurso Principal: Múltiplas fontes + produção autoral (analógico/digital — escolha da equipe)

Duração: 3 aulas (150 minutos)





NARRATIVA DE ABERTURA (BRIEFING) – Por que esta história importa?

Você é um(a) pesquisador(a) do Instituto de Memória do Brasil Futuro, ano 2050. Sua missão é estudar o início do século XXI — as primeiras décadas que você viveu ou que seus avós viveram — para entender como o Brasil chegou até aqui em 2050.

Que problemas existiam no Brasil de 2025? Como a sociedade reagiu — com resistência, com indiferença, com esperança? O que mudou? O que permaneceu igual ou piorou? Deixe para as gerações de 2100 um documento histórico honesto, rigoroso e reflexivo sobre o nosso tempo — usando tudo que você aprendeu ao longo do Ensino Fundamental II.

OBJETIVO PEDAGÓGICO – O que os alunos vão aprender?

Articular os conhecimentos históricos desenvolvidos ao longo de todo o Ensino Fundamental II para analisar criticamente o Brasil contemporâneo, identificar continuidades e rupturas entre o passado estudado e o presente vivido, e desenvolver a consciência histórica como capacidade de compreender o presente à luz do passado e de projetar o futuro — conforme os princípios da Didática da História de Rüsen (2011).

Esta atividade é a síntese de todo o trabalho do ano: os estudantes são convidados a usar todas as ferramentas históricas desenvolvidas — análise de fontes, multiperspectividade, empatia histórica, pensamento causal, conexão passado-presente — em um projeto autoral sobre o Brasil que habitam.



MISSÕES DO DETETIVE HISTÓRICO — Etapas da Atividade

ETAPA 1 — Escolha e Planejamento (30 minutos): Cada equipe escolhe um tema do Brasil contemporâneo que tenha raízes históricas identificáveis no conteúdo estudado: desigualdade social e racial (ligada à escravidão e à estrutura colonial), questão indígena e quilombola (ligada à colonização e à ditadura), meio ambiente e Amazônia (ligado ao ciclo econômico e ao desenvolvimento), democracia e direitos políticos (ligado à República, à ditadura e à Constituinte), tecnologia e trabalho (ligado à Revolução Industrial), juventude e educação (ligado às lutas do movimento estudantil). Escolhe também o formato do produto: artigo investigativo, podcast roteirizado, infográfico histórico, mapa histórico comentado, manifesto político fundamentado, vídeo-documentário roteirizado.

ETAPA 2 — Pesquisa e Produção (50 minutos): A equipe pesquisa o tema em três dimensões: uma raiz histórica identificada no conteúdo do EF II, um dado ou situação atual (notícia recente, estatística, relato), e uma perspectiva de futuro (o que pode ser feito? que escolhas coletivas estão em jogo?). Com base nisso, produz o documento histórico no formato escolhido.

ETAPA 3 — Exposição e Debate Final (40 minutos): Cada equipe apresenta seu documento histórico para a turma. Debate final coletivo: o que o passado nos ensina sobre os desafios do presente? Que tipo de Brasil queremos construir?

CÁPSULA DO TEMPO DA TURMA: Ao final, os documentos são reunidos numa ‘cápsula do tempo’ — um registro coletivo do que a turma aprendeu e do que pensa sobre o Brasil ao longo do ano.



PAPÉIS DAS EQUIPES – Divisão de Responsabilidades

Nesta atividade final, cada equipe define sua organização interna de acordo com o formato de produto escolhido.

Para artigos: um pesquisador, um redator e um revisor.

Para podcasts: um roteirista, um apresentador e um editor.

Para infográficos: um designer, um pesquisador de dados e um redator.

Para mapas: um cartógrafo, um historiador e um analista.

O professor orienta cada equipe na definição dos papéis mais adequados ao seu projeto.

ROTEIRO DETALHADO PASSO A PASSO

AULA 1 (50 minutos):

→ **0-15 min:** Briefing do ‘pesquisador de 2050’ + apresentação dos temas e formatos disponíveis.

→ **15-50 min:** Etapa 1 — escolha do tema, formato e planejamento da pesquisa.

AULA 2 (50 minutos):

→ **0-50 min:** Etapa 2 — pesquisa e produção do documento histórico (o professor circula e orienta cada equipe).



AULA 3 (50 minutos):

- **0-40 min:** Etapa 3 — apresentação dos documentos e debate final.
- **40-50 min:** Montagem coletiva da cápsula do tempo + reflexão individual de encerramento.

AVALIAÇÃO FORMATIVA — Como avaliar o aprendizado?

Avaliação integrada e síntese do ano:

- Articulação com conteúdos do EF II — o projeto demonstra domínio de pelo menos 2 temas estudados no ano (0-3 pontos).
- Qualidade da pesquisa e das fontes utilizadas (0-3 pontos).
- Criatividade, clareza e rigor do produto final (0-2 pontos).
- Profundidade da reflexão histórica sobre o tempo presente (0-2 pontos).

Total: 10 pontos.

AUTO AVALIAÇÃO DE ENCERRAMENTO DO ANO: ‘Qual foi o momento mais importante da minha aprendizagem em História neste ano? O que levo como cidadão(ã) daqui para frente?’

DICAS DO PROFESSOR — Como potencializar a atividade?

- Esta é a atividade síntese do ano — dê a ela o tempo e a visibilidade que merece. Considere expor os produtos finais na escola ou compartilhá-los com outras turmas.



- O ‘pesquisador do futuro’ é uma perspectiva que permite aos estudantes olharem para o presente com o distanciamento analítico que normalmente só usamos para o passado — isso é um exercício poderoso de consciência histórica.
- Incentive os estudantes a usarem fontes diversas: jornais, dados do IBGE, entrevistas com familiares, relatórios de ONGs, publicações acadêmicas acessíveis.
- Sugestão de encerramento do ano: convide os pais e responsáveis para a apresentação da cápsula do tempo — isso transforma o produto em evento comunitário.

RODA DE CONVERSA REFLEXIVA – Questões para aprofundamento

“O que a história do Brasil — desde a pré-história que estudamos no 6.º ano até hoje — nos ensina sobre os desafios que enfrentamos?”

“Quais continuidades históricas você identifica nos problemas do Brasil contemporâneo? O que mudou e o que permaneceu?”

“Qual é o seu papel, como cidadão ou cidadã, diante dos desafios do tempo presente? A história nos dá exemplos de que a ação individual e coletiva importa?”

“Se você pudesse deixar uma mensagem histórica para quem vai estudar o Brasil em 2100, o que você diria sobre o nosso tempo?”



Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: educação é a base. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: jan. 2026.

BRASIL. **Lei n.º 10.639, de 9 de janeiro de 2003**. Estabelece a obrigatoriedade do ensino de história e cultura afro-brasileira nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio. Diário Oficial da União, Brasília, 2003.

BRASIL. **Lei n.º 11.645, de 10 de março de 2008**. Inclui a história e cultura dos povos indígenas na obrigatoriedade do ensino de história e cultura afro-brasileira e africana. Diário Oficial da União, Brasília, 2008.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História**: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2018.

DETERDING, Sebastian et al. **From game design elements to gamefulness**: defining gamification. In: International Academic Mindtrek Conference,. Anais... Nova York: ACM Press, 2011.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação (SEDU). **Currículo do Espírito Santo**: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Vitória: SEDU, 2018.

ESPÍRITO SANTO. Secretaria de Estado da Educação (SEDU). **Orientações Curriculares 2024 — Ensino Fundamental: Anos Finais**. Vitória: SEDU/GECEB, 2024.



FADEL, Luciane Maria et al. (org.). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 2021.

KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer/John Wiley & Sons, 2012.

MORAN, José Manuel. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. In: BACICH, Lilian; MORAN, José Manuel (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora. Porto Alegre: Penso, 2018.

RÜSEN, Jörn. **Aprendizagem histórica: fundamentos e paradigmas**. Curitiba: W.A. Editores, 2011.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For the Win: how game thinking can revolutionize your business**. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.



A autora

GLASIANE CAMATA

Nasci em Nova Venécia, no Espírito Santo, e foi no interior do município, entre os valores e ensinamentos de uma família de agricultores, que construí minhas primeiras referências de vida. Filha do campo, aprendi desde cedo que toda conquista nasce da dedicação, da persistência e da coragem para seguir em frente.



Escolhi a História como profissão e me formei em Licenciatura em História. Há 20 anos, caminho pelos espaços da educação, uma trajetória que vai muito além de uma profissão: é uma missão que me permite aprender todos os dias, compartilhar conhecimentos e contribuir para transformar vidas.

ISBN: 978-65-6013-228-3

DÍALOGO
EDITORIAL

