

MARTILENY APARECIDA DOS SANTOS VIEIRA

História Acessível: Livro de Adaptação Curricular para o Ensino de História no Ensino Médio



MARTILENY APARECIDA DOS SANTOS VIEIRA

**História Acessível:
Livro de Adaptação Curricular
para o Ensino de História no
Ensino Médio**

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing

São Mateus

2026

História Acessível: Livro de Adaptação Curricular para o Ensino de História no Ensino Médio © 2026, Martileny Aparecida dos Santos Vieira.

Orientador: Prof. Doutor Sebastião Pimentel Franco.

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: Da autora, criadas com IA do ChatGPT (2026) e Adobe Stock.

DOI: 10.29327/5912598

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

V658h

Vieira, Martileny Aparecida dos Santos.

História Acessível: Livro de Adaptação Curricular para o Ensino de História no Ensino Médio / Martileny Aparecida dos Santos Vieira.

São Mateus, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2026.

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

ISBN 978-65-6013-229-0

1. Ensino de história – Ensino médio. 2. Metodologia de ensino. 3. Educação inclusiva. I. Título.

CDD – 373.19

Bibliotecária Amanda Luiza de Souza Mattioli Aquino – CRB5 1956



Sumário

Apresentação	06
Percurso formativo proposto	08
Introdução	09
1. Educação inclusiva e adaptação curricular no ensino de história	11
1.1 Fundamentos da Educação Inclusiva, Deficiência Intelectual e o DUA no Ensino Médio	11
1.2 O Papel e a Prática do Professor de História na Perspectiva Inclusiva	14
2. Como utilizar este guia	17
2.1 Organização e Estrutura do Material	17
2.2 Critérios para a Seleção dos Conteúdos	18
2.3 Planejamento de Aulas Adaptadas	19
2.4 Estratégias de Mediação Pedagógica	20
2.5 Avaliação Inclusiva da Aprendizagem	21
3. Propostas de atividades adaptadas	22
3.1 Pré-História	23
3.2 História Antiga	29
3.3 História Medieval	35



3.4 História Moderna	42
3.5 História Contemporânea	50
4. Modelos de avaliações adaptadas	57
4.1 Avaliação adaptada 1ª Série	58
4.2 Avaliação adaptada 2ª Série	62
4.3 Avaliação adaptada 3ª Série	65
5 Considerações finais	69
Referências	71
Apêndices	73
Apêndice A: Jogo Pedagógico “Caminhos Migrantes”	73
Material Complementar: Catálogo de Recursos Visuais e Prompts de IA	77
A autora	90



Apresentação

Promover uma educação inclusiva implica assegurar não apenas o acesso dos estudantes à escola, mas também sua permanência e participação efetiva nas situações de aprendizagem. Esse compromisso exige práticas pedagógicas que respeitem as diferenças, eliminem barreiras e garantam o acesso ao currículo comum, especialmente para estudantes com deficiência intelectual. No Ensino Médio, esse desafio é ainda mais evidente nas aulas de História, cuja compreensão de conceitos, processos históricos e diferentes interpretações sobre o passado demanda estratégias que considerem as especificidades dos estudantes, preservando a complexidade dos conhecimentos e os objetivos previstos para essa etapa de ensino.

Este livro é resultado de uma pesquisa desenvolvida no Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré (UniVC) e tem como objetivo contribuir para o planejamento de aulas de História mais acessíveis a estudantes com deficiência intelectual matriculados no Ensino Médio. O material reúne orientações pedagógicas, atividades adaptadas, modelos de avaliações acessíveis, recursos complementares e sugestões para o uso da Inteligência Artificial na produção de materiais didáticos, alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e ao Currículo do Estado do Espírito Santo. As propostas foram elaboradas com base nos princípios da educação inclusiva e do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), buscando ampliar as oportunidades de acesso ao currículo e de parti-



cipação dos estudantes nas atividades escolares.

Destina-se, principalmente, a professores de História, docentes do Atendimento Educacional Especializado (AEE), coordenadores pedagógicos e demais profissionais envolvidos com a escolarização de estudantes com deficiência intelectual. As atividades foram organizadas de forma flexível, permitindo adequações conforme as características dos estudantes e o contexto escolar. Espera-se que este produto educacional fortaleça práticas pedagógicas inclusivas, ampliando o acesso aos conhecimentos históricos e favorecendo a participação dos estudantes em condições de maior equidade.



Percurso formativo proposto

Para orientar a utilização deste material, foi elaborado um percurso formativo organizado em três etapas complementares, que articulam fundamentos teóricos, propostas de intervenção pedagógica e recursos de apoio ao trabalho docente.

- **Etapla 1 — Fundamentos teóricos:** apresenta os principais referenciais sobre educação inclusiva, deficiência intelectual e adaptação curricular, oferecendo subsídios para a compreensão dos princípios que orientam as propostas desenvolvidas neste produto.
- **Etapla 2 — Práticas pedagógicas adaptadas:** reúne atividades organizadas por conteúdos e períodos históricos, elaboradas para favorecer a participação de estudantes com deficiência intelectual nas aulas de História, por meio de recursos visuais, linguagem acessível e estratégias de mediação alinhadas ao currículo.
- **Etapla 3 — Recursos complementares:** disponibiliza materiais de apoio ao planejamento docente, incluindo atividades temáticas, modelos de avaliações adaptadas, jogo pedagógico, catálogo de recursos visuais e sugestões de prompts para utilização da Inteligência Artificial na elaboração de materiais acessíveis.

O percurso proposto busca oferecer aos professores de História e aos profissionais da Educação Especial um conjunto de estratégias que contribuam para a organização de práticas pedagógicas inclusivas, ampliando as possibilidades de participação, aprendizagem e acesso ao currículo por parte de estudantes com deficiência intelectual no Ensino Médio.



Introdução

A educação inclusiva representa um dos principais compromissos da escola contemporânea ao defender o direito de todos os estudantes de aprenderem em ambientes que respeitem suas singularidades. No Ensino Médio, a inclusão de estudantes com deficiência intelectual exige a adoção de práticas pedagógicas capazes de eliminar barreiras, assegurando o acesso ao currículo comum em condições de equidade.

No componente curricular de História, esse desafio é acentuado pela presença de conceitos abstratos, temporalidades complexas e análises causais, frequentemente abordados por metodologias tradicionais focadas na exposição oral e na leitura de textos extensos. Sem adaptações curriculares e recursos acessíveis, tais abordagens podem restringir a participação do estudante com deficiência intelectual. As adaptações curriculares não implicam a redução da complexidade dos conteúdos, mas a diversificação das formas de acesso ao conhecimento histórico, considerando as potencialidades e os ritmos de aprendizagem de cada estudante.

Este Livro/Produto Educacional reúne fundamentos teóricos, propostas de atividades adaptadas por períodos históricos, orientações para avaliação inclusiva e materiais complementares. Destacam-se, entre esses recursos, o jogo pedagógico “Caminhos Migrantes”, além de um catálogo de recursos visuais acompanhado de um guia de prompts de Inteligência Artificial (IA)



para apoiar a criação de materiais acessíveis. As atividades foram elaboradas em consonância com as habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e do Currículo do Estado do Espírito Santo, preservando os objetos de conhecimento e reorganizando as estratégias de ensino para ampliar a participação de estudantes com deficiência intelectual.

Em consonância com os princípios da acessibilidade visual e da inovação tecnológica, as ilustrações e iconografias que acompanham as mais de 40 atividades deste livro foram geradas e elaboradas de forma híbrida pela autora, com o auxílio de ferramentas de IA Generativa ChatGPT (OpenAI) e Gemini (Google), além do suporte das plataformas Canva e Educator.com. Essa escolha garantiu estímulos visuais limpos, focados e sem distrações periféricas, rigorosamente alinhados ao Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA). O detalhamento metodológico e a Declaração de Uso da Inteligência Artificial encontram-se na dissertação principal, enquanto a curadoria pedagógica e a amostragem dos prompts e recursos utilizados integram este produto educacional.

Importa ressaltar que este material não pretende oferecer modelos rígidos ou “receitas prontas”. Trata-se de um instrumento flexível, concebido para ser adaptado, ampliado e contextualizado pelo professor em prol da autonomia docente e da formação crítica dos estudantes.



1 Educação inclusiva e adaptação curricular no ensino de história

A efetivação da educação inclusiva depende da organização de práticas pedagógicas que reconheçam a diversidade dos estudantes e assegurem condições de acesso, participação e aprendizagem no currículo comum. No Ensino Médio, a complexidade dos conteúdos de História torna indispensável o uso de adaptações curriculares para que estudantes com deficiência intelectual participem ativamente e desenvolvam suas habilidades de forma significativa.

1.1 Fundamentos da Educação Inclusiva, Deficiência Intelectual e o DUA no Ensino Médio

A consolidação da educação inclusiva no Brasil reafirma o compromisso das instituições de ensino com a garantia do direito à educação para todos. Amparada pela Constituição Federal de 1988, pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB nº 9.394/1996) e reforçada pela Lei Brasileira de Inclusão (LBI nº 13.146/2015), a inclusão escolar no Ensino Médio assume o papel de assegurar não apenas o acesso, mas a permanência e a aprendizagem efetiva de cada estudante. Como expressa a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva:

A educação especial passa a integrar a proposta pedagógica da escola regular, promovendo o atendimento às necessidades



educacionais especiais de alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação” (Brasil, 2008, p. 15).

Superando o modelo médico-biológico que centralizava a deficiência nas limitações individuais do sujeito, e alinhada às diretrizes da Associação Americana sobre Deficiência Intelectual e do Desenvolvimento (AAIDD), a perspectiva inclusiva adota o modelo social. Sob essa ótica, a Deficiência Intelectual (DI) passa a ser compreendida na interação entre o indivíduo e as barreiras atitudinais, pedagógicas e comunicacionais do ambiente escolar. Essa compreensão aproxima-se da perspectiva defendida pela Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva, ao reconhecer que a participação e a aprendizagem dependem das condições oferecidas pelo contexto escolar. Dessa forma, as limitações identificadas no funcionamento intelectual e no comportamento adaptativo podem ter seus impactos reduzidos quando a escola oferece condições adequadas de acessibilidade, mediação pedagógica e recursos educacionais.

Inclusão pressupõe mudança de paradigma: desloca-se a responsabilidade do déficit individual para a responsabilidade coletiva da instituição em diversificar suas estratégias didáticas. Para enfrentar desafios como a formação continuada e o fortalecimento do trabalho colaborativo, compreende-se a deficiência intelectual a partir das potencialidades do estudante, assegurando mediações pedagógicas que favoreçam sua participação e aprendizagem.



Nesse cenário, o Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) constitui um importante referencial para orientar o planejamento pedagógico inclusivo. Desenvolvido pelo Center for Applied Special Technology (CAST), o DUA propõe um planejamento concebido, desde sua origem, de forma flexível e acessível a todos, reduzindo a necessidade de adaptações individuais posteriores. Partindo da premissa de que “não existe um único meio de aprendizagem que seja ideal para todos os estudantes” (CAST, 2018, p. 2), estrutura-se em três princípios fundamentais:

- **Múltiplos Meios de Representação (O “quê” da aprendizagem):** Apresentação do conteúdo por meio de diferentes linguagens e suportes — textos, imagens, mapas, infográficos, linhas do tempo e recursos digitais.
- **Múltiplos Meios de Ação e Expressão (O “como” da aprendizagem):** Diversificação das formas pelas quais os alunos demonstram o aprendizado — produções escritas, relatos orais, mapas conceituais, dramatizações ou recursos tecnológicos.
- **Múltiplos Meios de Engajamento (O “porquê” da aprendizagem):** Estratégias para motivar, conectar os conteúdos à realidade dos estudantes, estimular a autonomia e incentivar a participação ativa.

Nesse contexto, no Ensino de História, a aplicação dos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) viabiliza o acesso pleno aos objetos de conhecimento e às competências específicas previstos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) sem abrir mão do rigor conceitual. Ao integrar a flexibilização de forma orgânica ao planejamento das aulas, o docente permite que estudantes com Deficiência Intelectual



(DI) apreendam noções históricas e temporais abstratas, como temporalidade, memória, sujeito histórico e alteridade, por meio de metodologias ativas, fontes diversificadas e recursos multissensoriais, consolidando uma prática pedagógica verdadeiramente inclusiva.

1.2 O Papel e a Prática do Professor de História na Perspectiva Inclusiva?

No contexto inclusivo, a adaptação curricular representa um conjunto de ações planejadas para adequar objetivos, metodologias, recursos e formas de avaliação às necessidades dos estudantes, sem descaracterizar os conhecimentos essenciais. Como conceitua Blanco (2004, p. 296), as adaptações curriculares constituem:

“[...] modificações que são realizadas nos diferentes elementos da proposta educativa desenvolvida para um aluno ou grupo de alunos, a fim de responder às suas necessidades educativas especiais e facilitar o máximo possível sua aprendizagem”.

No Ensino Médio, onde a abstração dos conceitos e a densidade teórica se aprofundam, a adaptação curricular é o recurso possibilita a permanência do estudante no currículo comum, diferindo substancialmente da criação de um “currículo paralelo” ou reduzido. Na prática pedagógica, essas adaptações se materializam por meio da utilização de recursos visuais e concretos, da simplificação e clareza da linguagem textual e dos comandos de atividades, da fragmentação de tarefas complexas em etapas



encadeadas, do uso de organizadores gráficos, da flexibilização do tempo para execução e da diversificação dos instrumentos avaliativos.

Como destaca Mantoan (2006, p. 47), “ensinar na perspectiva inclusiva significa ressignificar o papel do professor, da escola, da educação e das práticas pedagógicas que são usuais no contexto excludente do nosso ensino”. Nessa direção, as adequações devem integrar o planejamento de forma intencional e antecipada, articulando o trabalho entre o professor regente, a equipe gestora, o Atendimento Educacional Especializado (AEE) e a família.

Dessa forma, na escola inclusiva, o docente de História deixa de ser mero transmissor de informações para atuar como mediador do processo de ensino-aprendizagem. Cabe ao professor conectar o passado ao presente e promover a formação crítica, ancorando sua atuação em quatro dimensões fundamentais: a (I) **mediação dialógica**, que incentiva debates e reflexões sobre diversidade e direitos humanos; a (II) **avaliação formativa e processual**, que substitui os exames tradicionais por registros descritivos, produções orais e autoavaliações; (III) **o trabalho colaborativo (coensino)**, pautado na articulação constante com o AEE; e a (IV) **formação continuada**, voltada à busca por novos repertórios metodológicos e tecnologias assistivas.

Em suma, a efetivação da educação inclusiva exige a articulação contínua entre o arcabouço normativo, a superação de barreiras atitudinais e a transformação intencional da prática pedagógica. Ao adotar os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) e fortalecer a



mediação docente, o Ensino de História reafirma seu compromisso democrático, assegurando que estudantes com Deficiência Intelectual não apenas acessem os conteúdos curriculares, mas desenvolvam seu pensamento crítico e construam ativamente sua autonomia e cidadania. Os princípios apresentados nesta seção fundamentam a organização das atividades propostas neste produto educacional, orientando a seleção de recursos, estratégias de ensino e formas de avaliação voltadas à ampliação da participação e da aprendizagem de estudantes com deficiência intelectual.



2 Como utilizar este guia

Este livro constitui um instrumento de apoio pedagógico e metodológico para professores de História do Ensino Médio. Mais do que um compêndio de folhas de atividades, o guia traz diretrizes para o planejamento, a mediação e a avaliação sob a ótica inclusiva, mantendo caráter flexível e ajustável a cada realidade escolar. Assim, busca-se instrumentalizar o docente no desenvolvimento de práticas acessíveis que respeitem os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem. Com isso, fortalece-se o ensino de História como um espaço democrático, garantindo o protagonismo e o pensamento crítico de todos os estudantes. As propostas foram elaboradas em consonância com os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), priorizando recursos que ampliem as possibilidades de acesso, participação e aprendizagem de estudantes com deficiência intelectual.

2.1 Organização e Estrutura do Material

O livro articula fundamentos teóricos, orientações metodológicas e recursos didáticos para apoiar a compreensão e a aplicação das adaptações curriculares no Ensino de História. Sua organização facilita a consulta e permite o uso integrado ou independente dos materiais, contribuindo para o planejamento docente e para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais acessíveis e inclusivas. O livro está estruturado em três eixos principais:



- **Parte Teórica e Orientativa:** Apresenta os fundamentos da Educação Inclusiva, o Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), as diretrizes da adaptação curricular e orientações metodológicas para o planejamento de aulas e mediação pedagógica.
- **Atividades Adaptadas:** Propostas estruturadas de acordo com as habilidades e objetos de conhecimento da BNCC para as três séries do Ensino Médio. Cada atividade conta com linguagem acessível, apoio de imagens geradas por IA, comandos simplificados e etapas fracionadas.
- **Materiais Complementares e Inovação:** Recursos expansivos que incluem modelos de avaliação adaptados (pensados de forma processual e formativa), jogos pedagógicos (com destaque para o jogo “Caminhos Migrantes”), cadernos temáticos de aprofundamento e um catálogo de recursos visuais acompanhado de um guia de prompts de Inteligência Artificial para apoio na criação de materiais acessíveis.

2.2 Seleção dos conteúdos e organização das atividades

A seleção dos conteúdos contemplados neste produto educacional foi orientada pelas habilidades e pelos objetos de conhecimento previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e no Currículo do Estado do Espírito Santo para o Ensino Médio. Buscou-se priorizar temas considerados estruturantes para a compreensão dos processos históricos, da formação das sociedades e do exercício da cidadania, preservando o alinhamento com o currículo da rede pública estadual.



Além dos critérios curriculares, a escolha dos conteúdos considerou seu potencial para o desenvolvimento de adaptações pedagógicas voltadas a estudantes com deficiência intelectual. Temas que possibilitam a utilização de recursos visuais, linhas do tempo, mapas, organizadores gráficos, jogos e atividades de associação favorecem a compreensão de conceitos históricos e reduzem barreiras relacionadas à abstração, à leitura e à organização das informações.

As atividades foram distribuídas conforme a progressão dos conteúdos trabalhados nas três séries do Ensino Médio, respeitando a sequência didática proposta pelo currículo e possibilitando ao professor selecionar, reorganizar ou ampliar as propostas de acordo com o planejamento pedagógico e as necessidades da turma.

2.3 Planejamento de Aulas Adaptadas

O planejamento é fundamental para a educação inclusiva, pois permite antecipar barreiras à aprendizagem e selecionar estratégias que favoreçam a participação dos estudantes. No Ensino de História, deve organizar diferentes formas de apresentação dos conteúdos e de participação, contribuindo para uma prática pedagógica mais acessível e intencional. Para o planejamento de aulas adaptadas, recomenda-se:

- **Definição clara dos objetivos:** identificar os conhecimentos e as habilidades essenciais previstos na BNCC.
- **Seleção de múltiplas linguagens:** incorporar imagens, mapas, esquemas visuais, linhas do tempo, vídeos e outros recursos que ampliem as possibilidades de compreensão.



- **Adequação linguística e estrutural:** utilizar textos objetivos, comandos claros e atividades organizadas em etapas sequenciais.
- **Diversificação das estratégias didáticas:** alternar momentos de exposição dialogada, leitura de imagens, atividades colaborativas, jogos pedagógicos e produções visuais.
- **Flexibilização do tempo:** prever diferentes ritmos de aprendizagem e oferecer mediação individualizada sempre que necessário.

2.4 Estratégias de Mediação Pedagógica

A mediação pedagógica é essencial para a aprendizagem histórica, pois favorece a compreensão de conceitos, acontecimentos e contextos sociais. Para estudantes com deficiência intelectual, o professor deve organizar estratégias, recursos e intervenções que respeitem seu ritmo de aprendizagem e ampliem sua participação nas atividades, facilitando a construção gradual do conhecimento histórico. Entre as estratégias de mediação recomendadas, destacam-se:

- **Apoio visual:** utilização de mapas, infográficos, fotografias, linhas do tempo, iconografias e organizadores gráficos.
- **Valorização dos conhecimentos prévios:** estabelecer relações entre os conteúdos históricos e experiências vivenciadas pelos estudantes.
- **Organização gradual das atividades:** apresentar os conteúdos em etapas sequenciais, realizando verificações frequentes da compreensão.
- **Metodologias ativas e tecnologias:** utilizar jogos, dramatizações, análise de imagens, recursos digitais e outras estratégias que favoreçam a interação.



- **Ambiente acolhedor:** incentivar a participação, o respeito às diferenças, a cooperação entre os estudantes e a construção coletiva do conhecimento.

2.5 Avaliação Inclusiva da Aprendizagem

Na perspectiva inclusiva, a avaliação é um processo contínuo que acompanha a aprendizagem, identifica avanços e dificuldades e orienta o planejamento pedagógico. No Ensino de História, deve considerar diferentes formas de participação e expressão do conhecimento, respeitando as características e as possibilidades de aprendizagem dos estudantes com deficiência intelectual. Para sua efetivação, recomenda-se:

- **Diversificação dos instrumentos:** utilização de portfólios, registros descritivos, apresentações orais, produções visuais, atividades práticas e avaliações adaptadas.
- **Devolutivas formativas:** oferecer feedback contínuo que permita ao estudante reconhecer seus avanços e compreender os aspectos que ainda precisam ser desenvolvidos.
- **Trabalho colaborativo com o Atendimento Educacional Especializado (AEE):** compartilhar registros, discutir estratégias e planejar intervenções pedagógicas de forma articulada entre os profissionais envolvidos no processo educativo.



3 Propostas de atividades adaptadas

A seguir, apresentam-se as propostas de atividades adaptadas elaboradas para o Ensino Médio, alinhadas às habilidades e aos objetos de conhecimento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). As atividades foram planejadas com base nos princípios da adaptação curricular e do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), buscando ampliar as possibilidades de participação e aprendizagem de estudantes com deficiência intelectual no componente curricular de História. A organização das propostas considera a progressão dos conteúdos ao longo das três séries do Ensino Médio, preservando a sequência curricular e favorecendo a construção gradual dos conceitos históricos. Dessa forma, busca-se conciliar a acessibilidade pedagógica com a manutenção dos objetivos de aprendizagem previstos para cada etapa da escolarização.

Todas as propostas preservam o rigor conceitual dos conteúdos históricos, utilizando estratégias pedagógicas acessíveis, como textos objetivos, recursos visuais produzidos com apoio da Inteligência Artificial, esquemas gráficos, organizadores visuais e comandos apresentados de forma sequenciada. As adaptações propostas priorizam o acesso ao conhecimento histórico sem descaracterizar os objetivos de aprendizagem previstos para cada série do Ensino Médio. O professor dispõe de autonomia para selecionar, adaptar e aplicar as atividades de acordo com as características dos estudantes e o contexto de sua prática pedagógica.



3.1 Pré-História

Habilidade: EM13CHS101 - Identificar, analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão de ideias filosóficas e de processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.

Objeto de Conhecimento: O surgimento da espécie humana.

Objetivo de Aprendizagem: Compreender o surgimento da espécie humana por meio da análise e comparação de diferentes fontes históricas, científicas e culturais, identificando distintas narrativas e interpretações sobre a origem dos seres humanos.



Público sugerido:

1ª série do Ensino
Médio



Tempo estimado:

2 aulas de 50
minutos



Recursos:

Impressões, lápis
de escrever e
borracha

Justificativa pedagógica da adaptação: O material utiliza linguagem visual marcante, textos curtos em caixa-alta e suporte de ícones para favorecer a aprendizagem de estudantes com deficiência intelectual, reduzindo as demandas cognitivas relacionadas à leitura e à compreensão dos conceitos históricos. As atividades, organizadas com enunciados objetivos e associações diretas, estimulam a percepção das transformações históricas, a ordenação cronológica e o raciocínio lógico, ampliando a acessibilidade curricular e a participação desses estudantes nas aulas de História.



Figura 1 – Os primeiros seres humanos



TEMA HISTÓRICO:

OS PRIMEIROS SERES HUMANOS





OS PRIMEIROS SERES HUMANOS SURTIRAM HÁ MILHÕES DE ANOS.



ELES VIVIAM EM PEQUENOS GRUPOS E DEPENDIAM DA NATUREZA PARA SOBREVIVER.



CAÇAVAM ANIMAIS, PESCAVAM E COLHIAM FRUTOS, RAÍZES E SEMENTES PARA SE ALIMENTAR.



COM O PASSAR DO TEMPO, APRENDERAM A FABRICAR FERRAMENTAS DE PEDRA, A CONTROLAR O FOGO PARA COZINHAR, SE AQUECER E SE PROTEGER DOS ANIMAIS.



TAMBÉM PASSARAM A CUIDAR UNS DOS OUTROS, COMPARTILHAR CONHECIMENTOS E TRABALHAR EM GRUPO.



ESSAS DESCOBERTAS MELHORARAM A VIDA DAS PESSOAS, FAVORECERAM O DESENVOLVIMENTO DAS PRIMEIRAS COMUNIDADES E DERAM INÍCIO À HISTÓRIA DA HUMANIDADE.





VOCÊ SABIA?

AS PINTURAS RUPESTRES ENCONTRADAS EM CAVERNAS MOSTRAM COMO OS PRIMEIROS SERES HUMANOS REGISTRAVAM SEU COTIDIANO E SUAS CRENÇAS.



Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



Dica para o professor: Inicie com a leitura mediada do infográfico inicial, explorando os detalhes das imagens com a turma antes de ir para os exercícios. Para as atividades de ligar, leia as frases em voz alta orientando os alunos que ainda precisam de apoio na leitura a fazerem a correspondência com as figuras. Se possível, utilize elementos concretos (como pedras e galhos) para ilustrar a evolução de ferramentas apresentada na Atividade 03 e na Atividade 05.

ATIVIDADE 01 – ONDE OS SERES HUMANOS VIVIAM?

MARQUE UM X NA RESPOSTA CORRETA:

Figura 2 – Habitat e Modos de Vida

		
☐ NA NATUREZA.	☐ NA CIDADE.	☐ NO AVIÃO.

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



ATIVIDADE 02 – O QUE OS PRIMEIROS SERES HUMANOS FAZIAM PARA SOBREVIVER?

CIRCULE AS IMAGENS QUE COMPROVEM SUA RESPOSTA:

Figura 3 – Práticas de Sobrevivência

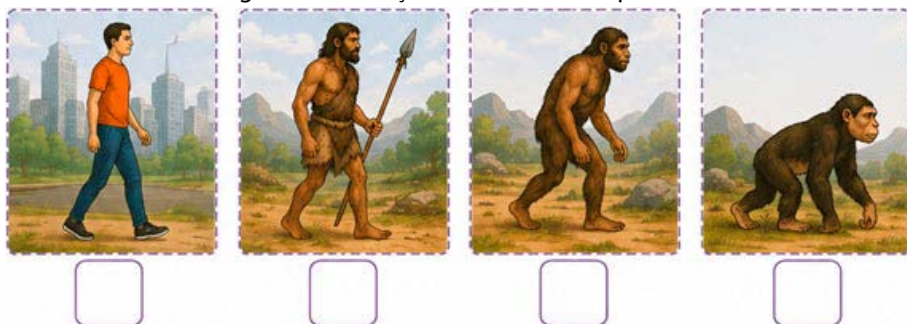


Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).

ATIVIDADE 03 – COM O PASSAR DO TEMPO, O SER HUMANO MUDOU E SE TRANSFORMOU.

ORDENE AS IMAGENS DE ACORDO COM A TRANSFORMAÇÃO DO HOMEM: (UTILIZE OS NÚMEROS 1, 2, 3 E 4)

Figura 4 – Evolução Humana em Sequência



Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



ATIVIDADE 04 - OS SERES HUMANOS MUDARAM MUITO AO LONGO DO TEMPO. NOSSA APARÊNCIA E HÁBITOS MUDARAM.

LEIA AS FRASES. LIGUE CADA UMA À IMAGEM CORRESPONDENTE.

Figura 5 – Correspondência de Características

**O HOMEM MODERNO USA
ROUPAS E TECNOLOGIA.**

**O HOMEM PRÉ-HISTÓRICO
USA LANÇAS E PELES DE
ANIMAIS.**

**O HOMEM ANDAVA MAIS
INCLINADO E NÃO USAVA
FERRAMENTAS.**

**O HOMEM MAIS ANTIGO
ANDA DE QUATRO E TEM
CORPO COBERTO DE PELOS.**



Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



ATIVIDADE 05 - PARA SOBREVIVER, NOSSOS ANTEPASSADOS PRECISARAM USAR A CRIATIVIDADE E TRABALHAR JUNTOS PARA TRANSFORMAR PROBLEMAS EM SOLUÇÕES.

LIGUE CADA DESAFIO À SUA SOLUÇÃO CORRETA:

Figura 6 – Desafios e Soluções da Pré-História

DESAFIO (PROBLEMA)	SOLUÇÃO (DESCOBERTA/AÇÃO)
1 FRIO E ESCURIDÃO AS NOITES ERAM MUITO FRIAS E ESCURAS, OFERECENDO RISCO AOS SERES HUMANOS. 	A DESENVOLVERAM FERRAMENTAS CRIARAM FERRAMENTAS DE PEDRA PARA CORTAR, CAÇAR E TRABALHAR MELHOR. 
2 FOME (SEM COMIDA FÁCIL) ENCONTRAR COMIDA ERA DIFÍCIL E NEM SEMPRE HAVIA ALIMENTOS DISPONÍVEIS. 	B DOMÍNIO DO FOGO DESCOBRIRAM O FOGO, QUE TROUXE LUZ, CALOR, PROTEÇÃO E POSSIBILITOU COZINHAR OS ALIMENTOS. 
3 PERIGO DE PREDADORES ANIMAIS SELVAGENS REPRESENTAVAM GRANDE AMEAÇA À SOBREVIVÊNCIA. 	C DESENVOLVIMENTO DA CAÇA E COLETA APRENDERAM A CAÇAR EM GRUPO E A COLETAR FRUTOS, RAÍZES E PLANTAS PARA SE ALIMENTAR. 
4 DIFICULDADE PARA CORTAR E CAÇAR SEM BOAS FERRAMENTAS, ERA DIFÍCIL CORTAR CARNE, MADEIRA E CAÇAR ANIMAIS. 	D PESCA APRENDERAM A PESCAR, GARANTINDO ALIMENTO DE FORMA MAIS CONSTANTE. 

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



3.2 História Antiga

Habilidade: EM13CHS204 - Comparar e avaliar os processos de ocupação do espaço e de produção de novos territórios, nas esferas regional, nacional e/ou global, com base nas dinâmicas populacionais e nas bases socioeconômicas e políticas de diferentes sociedades, em diferentes tempos.

Objeto de Conhecimento: Modelos políticos da Antiguidade (a democracia ateniense e a república/império romano).

Objetivos de Aprendizagem: Compreender o funcionamento da democracia direta em Atenas e da organização política em Roma.



Público sugerido:
1ª série do Ensino
Médio



Tempo estimado:
2 aulas de 50
minutos



Recursos:
Impressões, lápis
de escrever e
borracha

Justificativa pedagógica da adaptação: O material utiliza conceitos bem delimitados, textos em caixa-alta, mapas conceituais e ícones explicativos para favorecer a aprendizagem de estudantes com deficiência intelectual, reduzindo as demandas cognitivas na compreensão de conceitos como Democracia, República e Império. As atividades, baseadas em identificação por imagens, banco de palavras e múltipla escolha, facilitam a compreensão da organização do poder e das divisões sociais na Antiguidade Clássica, sem exigir produções escritas extensas.



Figura 7 – Modelos político da antiguidade

TEMA HISTÓRICO

MODELOS POLÍTICOS DA ANTIGUIDADE: ATENAS E ROMA

DEMOCRACIA ATENIENSE



ONDE: ATENAS

COMO: CIDADÃOS VOTAM DIRETAMENTE NAS LEIS E DECISÕES

QUEM FICAVA DE FORA: MULHERES, ESCRAVOS E ESTRANGEIROS

REPÚBLICA ROMANA



ONDE: ROMA

COMO: O PODER É DIVIDIDO ENTRE REPRESENTANTES

QUEM MANDAVA: SENADO (SENADORES) CUIDAVA DAS LEIS E DECISÕES

IMPÉRIO ROMANO



ONDE: ROMA (APÓS A REPÚBLICA)

COMO: TODO O PODER CONCENTRADO EM UMA SÓ PESSOA

QUEM MANDAVA: IMPERADOR TOMAVA AS DECISÕES SOZINHO

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



Dica para o professor: Inicie com a leitura mediada do infográfico (Figura 7), destacando quem decidia e quem ficava de fora em cada governo. Apoie os alunos que precisam de suporte de leitura durante o preenchimento das frases e uso do banco de palavras (Atividades 07 e 10), usando as ilustrações para discutir brevemente as diferenças entre os grupos sociais em Roma.

ATIVIDADE 06 – NA ANTIGUIDADE, DIFERENTES MODELOS POLÍTICOS FORAM CRIADOS.

ESCREVA O NOME DE CADA MODELO POLÍTICO DE ACORDO COM A IMAGEM:

Figura 8 – Identificação de Governos Antigos



A)



B)



C)

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



ATIVIDADE 07 – OS MODELOS POLÍTICOS FORAM CRIADOS PARA ORGANIZAR AS CIDADES E O PODER NA ANTIGUIDADE.

COMPLETE AS FRASES DE ACORDO COM O TEXTO:

Figura 9 – Locais e Figuras do Poder

ATENAS

ROMA

IMPERADOR

A) A DEMOCRACIA ACONTECEU EM _____.



B) A REPÚBLICA ROMANA ACONTECEU EM _____.



C) NO IMPÉRIO ROMANO QUEM MANDAVA ERA O _____.



Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).

ATIVIDADE 08 – CADA CIDADE ANTIGA TINHA UM JEITO DE ORGANIZAR SUAS REGRAS E SUAS LEIS.

OBSERVE AS IMAGENS E MARQUE A ALTERNATIVA CORRETA PARA CADA GOVERNO:

Figura 10 – Características da Democracia e do Império

1. IMPÉRIO ROMANO	☐ O PODER ESTAVA COM O IMPERADOR. ☐ OS CIDADÃOS VOTAVAM NAS LEIS.
2. DEMOCRACIA ATENIENSE	☐ O PODER ESTAVA COM O IMPERADOR. ☐ OS CIDADÃOS VOTAVAM NAS LEIS.

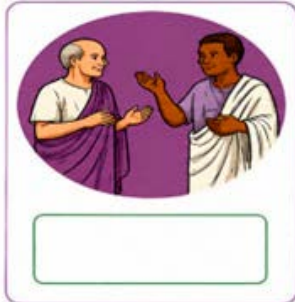
Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



ATIVIDADE 09 - EM ATENAS E EM ROMA, AS REGRAS MUDAVAM DEPENDENDO DE QUEM COMANDAVA.

ASSOCIE OS PERSONAGENS À SUA FUNÇÃO POLÍTICA:

Figura 11 – Sujeitos Políticos e Funções

		
VOTAM NAS LEIS DIRETAMENTE.	TOMA TODAS AS DECISÕES SOZINHO.	CUIDAM DAS LEIS E DECISÕES.

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



ATIVIDADE 10 – NA ROMA ANTIGA, AS PESSOAS NÃO ERAM TRATADAS IGUAIS. ALGUNS GRUPOS TINHAM MUITO DINHEIRO E DIREITOS, E OUTROS PRECISAVAM TRABALHAR DURO.

OBSERVE AS IMAGENS COM ATENÇÃO. DEPOIS, ESCREVA O NOME DO GRUPO QUE MORAVA EM ROMA:

Figura 12 – Grupos Sociais na Roma Antiga



Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).

BANCO DE PALAVRAS

PLEBEUS - ESCRAVOS - CIDADÃOS ROMANOS - PATRÍCIOS



3.3 História Medieval

Habilidade: EM13CHS102 - Identificar, analisar e discutir o protagonismo da sociedade civil, a tomada de decisões políticas, as estruturas de poder e as escolhas de produção e circulação de bens em diferentes sociedades, tempos e espaços.

Objeto de Conhecimento: A estrutura da sociedade feudal (clero, nobreza e servos).

Objetivos de Aprendizagem: Compreender a organização da sociedade civil e as estruturas de poder descentralizado no feudalismo.



Público sugerido:

2ª série do Ensino
Médio



Tempo estimado:

2 aulas de 50
minutos



Recursos:

Impressões, lápis
de escrever e cola.

Justificativa pedagógica da adaptação: O material utiliza conceitos bem delimitados, textos em caixa-alta e suporte visual constante para favorecer a aprendizagem de estudantes com deficiência intelectual na compreensão da organização do feudo e das relações sociais da Idade Média. As atividades, baseadas em associação, múltipla escolha, verdadeiro ou falso, identificação de imagens e coloração, reduzem as demandas cognitivas e estimulam o raciocínio lógico, a discriminação visual e a ampliação do vocabulário histórico.

TEMA HISTÓRICO:

FEUDALISMO





O FEUDALISMO FOI UM JEITO DE ORGANIZAR A VIDA NA IDADE MÉDIA.

NESSA ÉPOCA, MUITAS PESSOAS MORAVAM NO CAMPO.

O DONO DAS TERRAS ERA CHAMADO DE SENHOR FEUDAL.

OS CAMPONESES TRABALHAVAM NA TERRA. ELES PLANTAVAM, CUIDAVAM DOS ANIMAIS E PRODUZIAM ALIMENTOS.

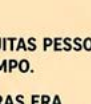
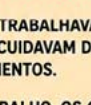
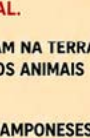
EM TROCA DO TRABALHO, OS CAMPONESES PODIAM MORAR E RECEBER PROTEÇÃO.

OS CAVALEIROS DEFENDIAM AS TERRAS E O CASTELO.

O CASTELO ERA A CASA DO SENHOR FEUDAL.

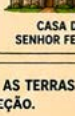
A IGREJA TAMBÉM ERA MUITO IMPORTANTE E ENSINAVA A RELIGIÃO.

NO FEUDALISMO, CADA PESSOA TINHA UMA FUNÇÃO. AS PESSOAS VIVIAM EM COMUNIDADES PEQUENAS E TRABALHAVAM JUNTAS.




PALAVRAS IMPORTANTES

FEUDO:	SENHOR FEUDAL:	CAMPONESES:	CAVALEIRO:	CASTELO:
 TERRA ONDE AS PESSOAS MORAVAM E TRABALHAVAM.	 DONO DAS TERRAS.	 PESSOA QUE TRABALHAVA NA TERRA.	 SOLDADO QUE PROTEGIA O FEUDO.	 CASA DO SENHOR FEUDAL.

RESUMO: NO FEUDALISMO, O SENHOR FEUDAL TINHA AS TERRAS. OS CAMPONESES TRABALHAVAM E RECEBIAM PROTEÇÃO. OS CAVALEIROS DEFENDIAM O FEUDO. E A IGREJA ERA MUITO IMPORTANTE.

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



Dica para o professor: Inicie com a leitura guiada do infográfico inicial (Figura 13), explorando o papel de cada grupo social e a função das construções. Para as tarefas de identificação e escrita (Atividades 11 a 15), dê suporte de leitura aos alunos que necessitarem e incentive o uso do “Banco de Palavras” disponível nas atividades finais. Na Atividade 15, explore a maquete para identificar coletivamente cada elemento do feudo (castelo, poço, campo) antes do preenchimento e do momento de colorir.

ATIVIDADE 11 – NO FEUDALISMO, CADA PESSOA TINHA UMA FUNÇÃO IMPORTANTE PARA A COMUNIDADE.

ASSOCIE CADA PESSOA À SUA FUNÇÃO NO PERÍODO DO FEUDALISMO:

Figura 14 - Funções dos Grupos Feudais



QUADRO DE NOMES

(1) SENHOR FEUDAL
(2) CAMPONÊS
(3) CAVALEIRO

1. () ERA O SOLDADO QUE DEFENDIA O CASTELO E AS TERRAS.

2. () ERA O DONO DAS TERRAS E MANDAVA NO FEUDO.

3. () ERA A PESSOA QUE TRABALHAVA NA TERRA E PRODUZIA ALIMENTOS.

*UTILIZE O NÚMERO CORRESPONDENTE AO NOME.



Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



ATIVIDADE 12 – NO FEUDALISMO, CADA ESPAÇO DO FEUDO E CADA GRUPO SOCIAL TINHAM UM PAPEL BEM.

CIRCULE A RESPOSTA CORRETA DE CADA IMAGEM.

Figura 15 – Espaços e Papéis no Feudo

1



CASTELO E TERRAS

O DONO DAS TERRAS ERA O:

REI SENHOR FEUDAL CAMPONÊS

2



PLANTIO

QUEM PLANTAVA OS ALIMENTOS?

CAVALEIRO CAMPONÊS REI

3



IGREJA

QUEM ENSINAVA A RELIGIÃO?

EXÉRCITO IGREJA CASTELO

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



ATIVIDADE 13 - A VIDA NO FEUDO ERA ORGANIZADA DE FORMA RÍGIDA, ONDE CADA GRUPO SOCIAL E CADA CONSTRUÇÃO TINHAM UMA FUNÇÃO MUITO CLARA NA SOCIEDADE MEDIEVAL. LEIA AS FRASES ABAIXO E MARQUE UM X NO QUADRADINHO CORRETO (VERDADEIRO OU FALSO):

Figura 16 – Julgamento sobre a Sociedade Medieval

1. O SENHOR FEUDAL ERA O DONO DAS TERRAS.



VERDADEIRO

FALSO

☐☐

2. OS CAMPONESES TRABALHAVAM NA TERRA.



VERDADEIRO

FALSO

☐☐

3. O CASTELO ERA A CASA DOS CAMPONESES.



VERDADEIRO

FALSO

☐☐

4. OS CAVALEIROS PROTEGIAM O FEUDO.



VERDADEIRO

FALSO

☐☐

5. A IGREJA ERA IMPORTANTE NO FEUDALISMO.



VERDADEIRO

FALSO

☐☐

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



ATIVIDADE 14 – O FEUDO MEDIEVAL ERA COMPOSTO POR DIFERENTES CONSTRUÇÕES E GRUPOS SOCIAIS QUE DIVIDIAM AS TAREFAS DO DIA A DIA.

OBSERVE ATENTAMENTE CADA UMA DAS FIGURAS ABAIXO E ESCREVA O NOME CORRESPONDENTE NO ESPAÇO INDICADO:

Figura 17 – Elementos do cotidiano Feudal



1



2



3



4



5

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



ATIVIDADE 15 - NO FEUDO, O CASTELO, A ALDEIA, A IGREJA E AS TERRAS DE CULTIVO FAZIAM PARTE DA VIDA DAS PESSOAS.

ESCREVA NOS ESPAÇOS O NOME DE CADA LOCAL OU ELEMENTO REPRESENTADO.

Figura 18 – Organização Espacial do Feudo



Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).

BANCO DE PALAVRAS

CASTELO – IGREJA – FLORESTA – ALDEIA –
POÇO – PASTAGEM – CAMPO DE CULTIVO

AGORA FAÇA UM BELO COLORIDO NA IMAGEM.



3.4 História Moderna

Habilidade: EM13CHS203HISa/ES Comparar os significados de território, fronteiras e vazio (espacial, temporal e cultural) em diferentes sociedades na conjuntura de formação dos Estados Nacionais na Europa e a formação dos Impérios Atlântico espanhol e português, contextualizando e relativizando visões dualistas.

Objeto de Conhecimento: Grandes navegações.

Objetivos de Aprendizagem: Analisar as causas e impactos das Grandes Navegações nas transformações territoriais e nos contatos culturais entre os povos.



Público sugerido:

2ª série do Ensino
Médio



Tempo estimado:

2 aulas de 50
minutos



Recursos:

Impressões, lápis
de escrever e
borracha.

Justificativa pedagógica da adaptação: A compreensão das Grandes Navegações é favorecida por mapas simplificados, rotas destacadas, ícones temáticos e textos em caixa-alta, recursos que ampliam a acessibilidade para estudantes com deficiência intelectual. As atividades priorizam as associações entre países pioneiros, instrumentos de navegação e meios de transporte, promovendo a construção gradual dos conceitos históricos por meio de apoio visual e enunciados objetivos.



Figura 19 – Grandes Navegações



TEMA HISTÓRICO: GRANDES NAVEGAÇÕES.



NO SÉCULO XV, ALGUNS PAÍSES DA EUROPA COMEÇARAM A FAZER LONGAS VIAGENS PELO MAR. ESSAS VIAGENS FICARAM CONHECIDAS COMO **GRANDES NAVEGAÇÕES.**

POR QUE ACONTECERAM?

- BUSCAR NOVAS ROTAS PARA O COMÉRCIO.
- ENCONTRAR PRODUTOS VALIOSOS, COMO ESPECIARIAS, OURO E PRATA.
- DESEJO DE CONHECER NOVAS TERRAS.
- AVANÇO NAS TÉCNICAS DE NAVEGAÇÃO E NA CONSTRUÇÃO DE NAVIOS.



AS VIAGENS

OS NAVEGADORES USAVAM CARAVELAS, NAVIOS QUE SUPORTAVAM LONGAS VIAGENS PELO OCEANO.



PRINCIPAIS PAÍSES

PORTUGAL E ESPANHA FORAM OS PAÍSES QUE MAIS REALIZARAM AS GRANDES NAVEGAÇÕES.


PORTUGAL


ESPANHA

NOVOS CAMINHOS, NOVOS ENCONTROS

DURANTE AS VIAGENS, OS EUROPEUS CHEGARAM A NOVAS TERRAS E ENCONTRARAM DIFERENTES POVOS, COM COSTUMES, LÍNGUAS E CULTURAS PRÓPRIAS.



ROTAS DAS GRANDES NAVEGAÇÕES



→ ROTA DE PORTUGAL (CONTORNO DA ÁFRICA)
→ ROTA DE ESPANHA (CHEGADA À AMÉRICA)

MAIS COMÉRCIO



NOVOS PRODUTOS PASSARAM A CIRCULAR ENTRE EUROPA, ÁSIA, ÁFRICA E AMÉRICA.

AMPLIAÇÃO DOS TERRITÓRIOS



PORTUGAL E ESPANHA CONQUISTARAM E DOMINARAM MUITAS TERRAS.

EXPLORAÇÃO E VIOLÊNCIA



MUITOS POVOS INDÍGENAS E AFRICANOS SOFRIERAM EXPLORAÇÃO E VIOLÊNCIA.

MUDANÇAS NO MUNDO



AS VIAGENS MUDARAM A FORMA COMO AS PESSOAS CONHECIAM E SE RELACIONAVAM COM O MUNDO.

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



Dica para o professor: Realize a leitura guiada do infográfico inicial (Figura 19), destacando as rotas marítimas no mapa e a diferença entre o percurso português e o espanhol. Durante as atividades, auxilie os estudantes que necessitam de suporte na leitura, utilizando o banco de palavras e as dicas visuais das atividades 16 e 18. Na Atividade 20, aproveite a dinâmica das cores (verde e vermelho) para debater os dois lados do processo de expansão: os avanços comerciais e o impacto/sofrimento provocado nos povos indígenas e africanos.



ATIVIDADE 16 - NO PASSADO, OS NAVEGANTES VIAJAVAM PELO MAR EM GRANDES BARCOS PARA CONHECER NOVOS LUGARES E FAZER COMÉRCIO.

LEIA O BANCO DE PALAVRAS COM ATENÇÃO E COMPLETE OS ESPAÇOS DAS FRASES ABAIXO:

Figura 20 – Completar Frases sobre Navegações

BANCO DE PALAVRAS

 **EUROPA**  **PORTUGAL**  **ESPAÑA**  **GRANDES NAVEGAÇÕES**  **COMÉRCIO**  **ÁFRICA**  **AMÉRICA**

1



AS VIAGENS PELO MAR FICARAM CONHECIDAS COMO

2



ELAS COMEÇARAM NO CONTINENTE CHAMADO

3

OS DOIS PRINCIPAIS PAÍSES FORAM

 E

4



UM DOS OBJETIVOS ERA AUMENTAR O

5



OS PORTUGUESES NAVEGARAM PELO LITORAL DA

6



OS ESPANHÓIS CHEGARAM À

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



ATIVIDADE 17 – PARA NAVEGAR PELO MAR, OS MARINHEIROS USAVAM MAPAS, INSTRUMENTOS DE ORIENTAÇÃO E GRANDES BARCOS.

OBSERVE AS FIGURAS DA COLUNA A COM ATENÇÃO E LIGUE CADA UMA DELAS À SUA FRASE CORRETA NA COLUNA B:

Figura 21 – Instrumentos e Países

1	 CARAVELA	•	PAÍS QUE CHEGOU À AMÉRICA.
2	 BÚSSOLA	•	NAVIO USADO NAS GRANDES NAVEGAÇÕES.
3	 MAPA	•	INSTRUMENTO PARA AJUDAR NA NAVEGAÇÃO.
4	 PORTUGAL	•	REPRESENTA OS CAMINHOS DAS VIAGENS.
5	 ESPANHA	•	PAÍS QUE NAVEGOU CONTORNANDO A ÁFRICA.

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



ATIVIDADE 18 – OS MARINHEIROS PRECISAVAM DE MUITA CORAGEM, FERRAMENTAS E MAPAS PARA EXPLORAR O MAR E ENCONTRAR NOVAS TERRAS.

PROCURE AS PALAVRAS DO BANCO NO CAÇA-PALAVRAS E USE AS DICAS COM DESENHOS PARA AJUDAR VOCÊ A ENCONTRAR CADA UMA DELAS:

Figura 22 – Caça-Palavras com Dicas Visuais

C	A	R	A	V	E	L	A	B	C	D
N	A	V	E	G	A	Ç	Ã	O	E	F
P	O	R	T	U	G	A	L	G	H	I
E	S	P	A	N	H	A	J	K	L	M
C	O	M	É	R	C	I	O	N	O	P
A	F	R	I	C	A	Q	R	S	T	U
A	M	É	R	I	C	A	V	W	X	Y
B	Ú	S	S	O	L	A	Z	A	B	C
M	A	P	A	D	E	F	G	H	I	J
I	N	D	Í	G	E	N	A	S	K	L
E	X	P	L	O	R	A	Ç	Ã	O	M
N	A	V	I	O	N	O	P	Q	R	S

PALAVRAS

1. CARAVELA
2. NAVEGAÇÃO
3. PORTUGAL
4. ESPANHA
5. COMÉRCIO
6. ÁFRICA
7. AMÉRICA
8. BÚSSOLA
9. MAPA
10. INDÍGENAS
11. EXPLORAÇÃO
12. NAVIO

VEJA AS DICAS PARA ENCONTRAR AS PALAVRAS:

1



NAVIO USADO NAS GRANDES NAVEGAÇÕES.

2



INSTRUMENTO PARA ORIENTAR AS VIAGENS.

3



PAÍS QUE NAVEGOU CONTORNANDO A ÁFRICA.

4



PAÍS QUE CHEGOU À AMÉRICA.

5



ATIVIDADE REALIZADA DURANTE AS VIAGENS.

6



CONTINENTE CONTORNADO POR PORTUGAL.

7



CONTINENTE CHEGADO POR ESPANHA.

8



MOSTRA OS CAMINHOS DAS VIAGENS.

9



POVOS QUE JÁ VIVIAM NAS TERRAS ENCONTRADAS.

10



AÇÃO DE DOMINAR E EXPLORAR OUTROS POVOS.

11



MEIO DE TRANSPORTE USADO NAS VIAGENS MARÍTIMAS.

12



AS VIAGENS MUDARAM A FORMA DE CONHECER O MUNDO.

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



ATIVIDADE 19 – DURANTE AS GRANDES VIAGENS PELO MAR, MUITAS COISAS REAIS ACONTECERAM, MAS TAMBÉM EXISTEM HISTÓRIAS QUE NÃO SÃO VERDADEIRAS.

LEIA CADA UM DOS ITENS COM ATENÇÃO E MARQUE UM X NO QUADRADINHO PARA DIZER SE A FRASE É UM FATO OU UM FAKE:

Figura 23 – Julgamento Fato ou Fake

		FATO	FAKE
1	 AS GRANDES NAVEGAÇÕES ACONTECERAM NO SÉCULO XV.	☐	☐
2	 OS NAVEGADORES VIAJAVAM EM CARAVELAS.	☐	☐
3	 PORTUGAL E ESPANHA PARTICIPARAM DAS GRANDES NAVEGAÇÕES.	☐	☐
4	 AS VIAGENS SERVIAM APENAS PARA PASSEAR.	☐	☐
5	 OS EUROPEUS CONHECERAM NOVAS TERRAS.	☐	☐
6	 MUITOS POVOS INDÍGENAS SOFRERAM EXPLORAÇÃO.	☐	☐
7	 O COMÉRCIO AUMENTOU DEPOIS DAS VIAGENS.	☐	☐
8	 AS GRANDES NAVEGAÇÕES MUDARAM A FORMA DE CONHECER O MUNDO.	☐	☐

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



ATIVIDADE 20 – AS VIAGENS DE CARAVELA MUDARAM O MUNDO INTEIRO. ELAS TROUXERAM COISAS BOAS PARA A HUMANIDADE, MAS TAMBÉM TROUXERAM MUITO SOFRIMENTO PARA ALGUNS POVOS.

LEIA CADA FRASE COM ATENÇÃO E PINTA O QUADRADINHO COM A COR CORRETA:

- PINTA DE VERDE SE FOR UMA CONSEQUÊNCIA POSITIVA.
- PINTA DE VERMELHO SE FOR UMA CONSEQUÊNCIA NEGATIVA.

Figura 24 – Consequências das Navegações

☐	AUMENTOU O COMÉRCIO ENTRE OS CONTINENTES.	
☐	NOVOS PRODUTOS PASSARAM A CIRCULAR.	
☐	PORTUGAL E ESPANHA CONQUISTARAM NOVOS TERRITÓRIOS.	
☐	POVOS INDÍGENAS SOFRERAM VIOLÊNCIA.	
☐	AFRICANOS FORAM EXPLORADOS.	
☐	AS PESSOAS CONHECERAM MELHOR O MUNDO.	
☐	HOVE CONTATO ENTRE DIFERENTES CULTURAS.	
☐	MUITAS PESSOAS PERDERAM SUAS TERRAS.	

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



3.5 História Contemporânea

Habilidade: EM13CHS104 - Analisar as dinâmicas de poder, as formas de ocupação do espaço, os fluxos de populações, capitais e mercadorias e os impactos socioambientais da colonização e do imperialismo, bem como das guerras, revoluções e conflitos mundiais em diferentes tempos e espaços.

Objeto de Conhecimento: Imperialismo

Objetivos de Aprendizagem: Compreender as causas, as características e as consequências do imperialismo, analisando seus impactos políticos, econômicos, sociais, culturais e ambientais sobre os povos colonizados e suas relações com o mundo contemporâneo.



Público sugerido:

3ª série do Ensino
Médio



Tempo estimado:

2 aulas de 50
minutos



Recursos:

Impressões, lápis
de escrever e
borracha.

Justificativa pedagógica da adaptação: A compreensão do Imperialismo é favorecida pelo uso de esquemas sintéticos, textos em caixa-alta, mapas, bandeiras e cenas históricas ilustradas, recursos que ampliam a acessibilidade para estudantes com deficiência intelectual. As atividades organizam os conteúdos de forma gradual, favorecendo a identificação das relações entre dominação e resistência nos continentes africano, asiático e na Oceania, com apoio visual que reduz as demandas cognitivas e facilita a construção dos conceitos históricos.



Figura 25 – Imperialismo



TEMA HISTÓRICO:

IMPERIALISMO



NO SÉCULO XIX, PAÍSES DA EUROPA QUERIAM FICAR MAIS RICOS E MAIS FORTES. ELES PROCURAVAM TERRAS EM OUTROS LUGARES DO MUNDO.







- QUERIAM MATÉRIAS-PRIMAS.
- QUERIAM VENDER SEUS PRODUTOS.
- QUERIAM AUMENTAR SEU PODER.

ESSE PROCESSO RECEBEU O NOME DE IMPERIALISMO.

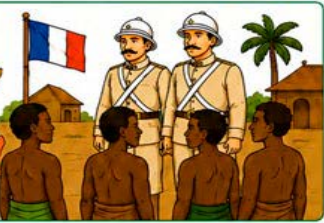
MUITAS VEZES, OS POVOS QUE VIVIAM NESSAS TERRAS FORAM OBRIGADOS A OBEDECER AOS EUROPEUS E PERDERAM SUA LIBERDADE E SUAS RIQUEZAS.



IMPERIALISMO NA ÁFRICA

- A ÁFRICA FOI DOMINADA POR PAÍSES EUROPEUS.
- ELES DIVIDIRAM O CONTINENTE ENTRE ELES.
- OS AFRICANOS FORAM OBRIGADOS A TRABALHAR E TIVERAM SUAS TERRAS E CULTURAS MUDADAS.
- MUITOS SOFRERAM COM VIOLÊNCIA E DISCRIMINAÇÃO.





IMPERIALISMO NA ÁSIA

- PAÍSES EUROPEUS DOMINARAM VÁRIAS PARTES DA ÁSIA.
- A INGLATERRA DOMINOU A ÍNDIA.
- A CHINA FOI FORÇADA A ABRIR SEUS PORTOS PARA O COMÉRCIO.



ÍNDIA



CHINA

IMPERIALISMO NA OCEANIA

- NA OCEANIA, PAÍSES COMO AUSTRÁLIA E NOVA ZELÂNDIA FORAM DOMINADOS POR EUROPEUS.
- OS POVOS INDÍGENAS PERDERAM SUAS TERRAS E SEUS DIREITOS.



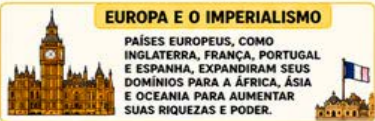
AUSTRÁLIA



ILHAS DO PACÍFICO

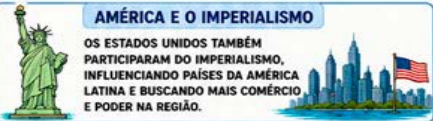
EUROPA E O IMPERIALISMO

PAÍSES EUROPEUS, COMO INGLATERRA, FRANÇA, PORTUGAL E ESPANHA, EXPANDIRAM SEUS DOMÍNIOS PARA A ÁFRICA, ÁSIA E OCEANIA PARA AUMENTAR SUAS RIQUEZAS E PODER.



AMÉRICA E O IMPERIALISMO

OS ESTADOS UNIDOS TAMBÉM PARTICIPARAM DO IMPERIALISMO, INFLUENCIANDO PAÍSES DA AMÉRICA LATINA E BUSCANDO MAIS COMÉRCIO E PODER NA REGIÃO.



Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



Dica para o professor: Inicie com a exploração guiada do infográfico inicial (Figura 25), destacando os objetivos das potências europeias (matérias-primas, novos mercados) e os seus impactos globais. Na Atividade 23, converse com os alunos sobre o significado de cada emoji para trabalhar a empatia histórica e a compreensão das consequências humanas da colonização. Durante a Atividade 24 e 25, oriente a observação atenta dos detalhes nas cenas para mediar a identificação dos elementos culturais e das diferenças nas ilustrações.



ATIVIDADE 21 - PAÍSES DA EUROPA BUSCAVAM NOVAS TERRAS PARA FICAR MAIS RICOS E FORTES.

LEIA O TEXTO SOBRE O IMPERIALISMO E DEPOIS RESPONDA AS QUESTÕES ABAIXO:

Figura 26 – Imperialismo e suas Razões

A SOBRE O QUE O TEXTO FALA?

- ☐ SOBRE O IMPERIALISMO.
- ☐ SOBRE O FEUDALISMO.
- ☐ SOBRE OS DINOSSAUROS.



B POR QUE ALGUNS PAÍSES DA EUROPA PROCURAVAM NOVAS TERRAS?

- ☐ PARA FICAR MAIS RICOS E MAIS FORTES.
- ☐ PARA FAZER PASSEIOS.
- ☐ PARA CONHECER NOVOS ANIMAIS.



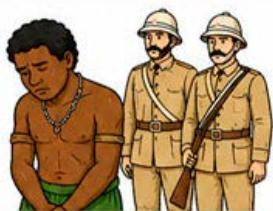
C O QUE OS PAÍSES EUROPEUS QUERIAM CONSEGUIR? (MARQUE AS RESPOSTAS CORRETAS.)

- ☐ MATÉRIAS-PRIMAS.
- ☐ MAIS PODER.
- ☐ VENDER SEUS PRODUTOS.
- ☐ BRINQUEDOS.



D DE ACORDO COM O TEXTO, O QUE ACONTECEU COM MUITOS POVOS QUE VIVIAM NAS TERRAS DOMINADAS?

- ☐ ELES FORAM OBRIGADOS A OBEDECER AOS EUROPEUS.
- ☐ ELES VIRARAM REIS.
- ☐ ELES GANHARAM NOVAS TERRAS.



Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



ATIVIDADE 22 - A ÁFRICA FOI DOMINADA POR PAÍSES EUROPEUS.

ESCREVA O NOME DOS PAÍSES EUROPEUS QUE INVADIRAM E DIVIDIRAM GRANDE PARTE DA ÁFRICA:

Figura 27 – Países Imperialistas na África





1. _____

2. _____

3. _____

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).

ATIVIDADE 23 – AS AÇÕES IMPERIALISTAS DOS PAÍSES EUROPEUS CAUSARAM GRANDE SOFRIMENTO.

CIRCULE OS EMOJIS CORRESPONDENTES AS FRASES:

Figura 28 – Impactos do Imperialismo

1		OS EUROPEUS OBRIGARAM OS AFRICANOS A TRABALHAR.	  
2		OS EUROPEUS TOMARAM AS TERRAS DOS AFRICANOS.	  
3		OS EUROPEUS MUDARAM AS TRADIÇÕES E CULTURAS AFRICANAS.	  
4		OS EUROPEUS TRATARAM OS AFRICANOS COM VIOLÊNCIA.	  
5		OS AFRICANOS LUTARAM PARA RECUPERAR SUA LIBERDADE.	  

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



ATIVIDADE 24 – VOCÊ É UM DETETIVE HISTÓRICO! SUA MISSÃO É ENCONTRAR OS ELEMENTOS ESCONDIDOS OU DESTACADOS NA ILUSTRAÇÃO.

PROCURE NA IMAGEM PRINCIPAL CADA UM DOS ITENS LISTADOS ABAIXO E MARQUE COM UM X:

Figura 29 – Detetive Histórico: Ásia



- | | | | | | |
|--------------------------|---|---------------|--------------------------|---|--------------------|
| ☐ |  | UMA BANDEIRA. | ☐ |  | UM NAVIO. |
| ☐ |  | UM SOLDADO. | ☐ |  | UM HOMEM DA ÍNDIA. |
| ☐ |  | UM TEMPLO. | ☐ |  | UM HOMEM DA CHINA. |
| ☐ |  | UMA ÁRVORE. | ☐ |  | UM VASO. |
| ☐ |  | UMA CAIXA. | ☐ |  | UM CAMELO. |

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).

ESCOLHA UM DOS ITENS QUE VOCÊ MARCOU E CRIE UMA FRASE SOBRE O IMPERIALISMO NA ÁSIA:



ATIVIDADE 25 - COMPARE AS DUAS ILUSTRAÇÕES SOBRE A CHEGADA DOS COLONIZADORES BRITÂNICOS ÀS ILHAS DA OCEANIA E O ENCONTRO COM OS POVOS NATIVOS.

ENCONTRE AS 7 DIFERENÇAS NA SEGUNDA IMAGEM. MARQUE UM X EM CIMA DE CADA ERRO DESCOBERTO. LISTE AS DIFERENÇAS ENCONTRADAS NAS LINHAS ABAIXO.

Figura 30 – Chegada dos Colonizadores na Oceania

IMAGEM DE REFERÊNCIA



IMAGEM COM 7 DIFERENÇAS



Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____



4 Modelos de avaliações adaptadas

Esta seção apresenta propostas de avaliações adaptadas elaboradas para o Ensino Médio, alinhadas às habilidades e aos objetos de conhecimento previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e no Currículo do Estado do Espírito Santo. As avaliações foram concebidas na perspectiva da educação inclusiva, buscando ampliar as possibilidades de participação e de demonstração da aprendizagem por estudantes com deficiência intelectual, sem comprometer os objetivos curriculares. Para isso, utilizam enunciados objetivos, recursos visuais, comandos organizados de forma sequencial e diferentes estratégias de apoio, reduzindo barreiras relacionadas à leitura, à interpretação e à expressão escrita.

Nessa perspectiva, as avaliações destinadas à 1ª, 2ª e 3ª séries do Ensino Médio constituem instrumentos pedagógicos voltados ao acompanhamento contínuo do processo de aprendizagem. Mais do que verificar resultados, elas oferecem subsídios para que o professor identifique avanços, dificuldades e necessidades de intervenção, favorecendo a reorganização das estratégias de ensino.

As propostas foram organizadas em progressão temática, respeitando as habilidades previstas para cada série do currículo de História da rede estadual de ensino do Espírito Santo. Na 1ª série, as atividades con-



centram-se na compreensão das fontes históricas e da construção da memória. Na 2ª série, privilegia-se o estudo da conquista da América e das diferentes formas de resistência dos povos originários. Na 3ª série, o foco recai sobre a análise dos sistemas políticos e das relações entre Estado, democracia e cidadania.

Para favorecer a apropriação desses conteúdos, as avaliações incorporam estratégias metodológicas diversificadas, como caça-palavras, palavras cruzadas, bancos de palavras, exercícios de associação e recursos visuais de apoio. Esses recursos não constituem apenas atividades complementares, mas estratégias de mediação pedagógica que ampliam o acesso aos conceitos históricos, possibilitando diferentes formas de participação e expressão da aprendizagem, em consonância com os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) e da adaptação curricular.

4.1 Avaliação adaptada

1ª Série

Habilidade: EM13CHS101HIS/ES — Identificar, analisar e comparar diferentes fontes (por meio de sua diversidade e contextos de produção) e narrativas (históricas, literárias e cinematográficas) expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão de ideias filosóficas e de processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.

Objeto de conhecimento: História, tempo e narrativa: fontes históricas e ofício do historiador.



Figura 31 - Fontes Históricas: Diferentes Olhares Sobre o Passado



FONTES HISTÓRICAS: DIFERENTES OLHARES SOBRE O PASSADO



OS HISTORIADORES ESTUDAM O PASSADO PARA ENTENDER
COMO AS PESSOAS VIVERAM EM OUTRAS ÉPOCAS.
PARA ISSO, ELAS USAM **FONTES HISTÓRICAS**.



O QUE SÃO?

FONTES HISTÓRICAS SÃO VESTÍGIOS OU REGISTROS DEIXADOS
PELAS PESSOAS NO PASSADO. ELAS CONTAM PARTE DA HISTÓRIA.

TIPOS DE FONTES HISTÓRICAS

FONTES MATERIAIS



SÃO OBJETOS
CRIADOS OU
USADOS PELAS
PESSOAS NO
PASSADO.

EXEMPLOS:

- CERÂMICA
- FERRAMENTAS
- MOEDAS

FONTES ESCRITAS



SÃO TEXTOS
ESCRITOS EM
DIFERENTES
ÉPOCAS.

EXEMPLOS:

- CARTAS
- DIÁRIOS
- JORNAIS

FONTES VISUAIS



SÃO IMAGENS QUE
MOSTRAM COMO
AS PESSOAS
VIVERAM.

EXEMPLOS:

- FOTOGRAFIAS
- PINTURAS
- CHARGES

FONTES ORAIS



SÃO DEPOIMENTOS
DE PESSOAS
SOBRE SUAS
EXPERIÊNCIAS.

EXEMPLOS:

- ENTREVISTAS
- RELATOS DE MEMÓRIA
- HISTÓRIAS CONTADAS

FONTES AUDIOVISUAIS



SÃO REGISTROS
COM SOM E
IMAGEM.

EXEMPLOS:

- FILMES
- DOCUMENTÁRIOS
- VÍDEOS

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



MARQUE X NA RESPOSTA CERTA.

Figura 32 – Questões de múltipla escolha adaptadas

1 O QUE OS HISTORIADORES USAM PARA ESTUDAR O PASSADO?			
A LIVROS DE HISTÓRIAS ATUAIS. 	B FONTES HISTÓRICAS DO PASSADO. 	C JOGOS E BRINCADEIRAS NOVAS. 	D FILMES DE AVENTURA ANTIGOS. 
2 O QUE SÃO FONTES HISTÓRICAS?			
A OBJETOS USADOS NAS ESCOLAS. 	B HISTÓRIAS CONTADAS PELOS AMIGOS. 	C REGISTROS DEIXADOS NO PASSADO. 	D MATERIAIS VENDIDOS NAS LOJAS. 
3 PARA QUE SERVEM AS FONTES HISTÓRICAS?			
A ENSINAR MATERIAS DIFERENTES. 	B CONTAR HISTÓRIAS INVENTADAS. 	C MOSTRAR LUGARES DO PRESENTE. 	D CONHECER A VIDA NO PASSADO. 
4 QUEM É O PROFISSIONAL QUE ESTUDA O PASSADO?			
A PROFESSOR 	B CIENTISTA 	C HISTORIADOR 	D ENGENHEIRO 

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



Figura 33 – Tipos de fontes

5 OBSERVE AS IMAGENS ABAIXO E ESCREVA O TIPO DE FONTE HISTÓRICA A QUE CADA UMA PERTENCE.

FONTE ESCRITA - FONTE ORAL - FONTE VISUAL
FONTE MATERIAL - FONTE SONORA

1



TIPO DE FONTE:

2



TIPO DE FONTE:

3



TIPO DE FONTE:

4



TIPO DE FONTE:

5



TIPO DE FONTE:

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



4.2 Avaliação adaptada 2ª série

Habilidade: EM13CHS503HISb/ES — Identificar diversas formas de violência (física, simbólica, psicológica etc.), sobretudo em relação a grupos minoritários (povos indígenas, afrodescendentes, camponeses, mulheres), suas causas, significados e usos políticos, sociais e culturais, avaliando e propondo mecanismos para combatê-las, com base em argumentos éticos.

Objeto de conhecimento: A relação entre indivíduo e sociedade: A conquista da América. Conflitos entre europeus e indígenas na América colonial. A escravidão e formas de resistência indígena e africana na América.

Figura 34 – Violência, dominação e resistência na América



Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



QUESTÃO 01 – QUAIS POVOS JÁ VIVIAM NA AMÉRICA ANTES DA CHEGADA DOS EUROPEUS?

☐ ITALIANOS ☐ INDÍGENAS ☐ IMIGRANTES

QUESTÃO 02 – QUAIS POVOS FORAM ESCRAVIZADOS PELOS EUROPEUS?

☐ AFRICANOS ☐ JAPONESES ☐ IRLANDESES

QUESTÃO 03 – LEIA AS FRASES E COMPLETE COM AS PALAVRAS DO QUADRO:

Figura 35 - Atividades Adaptadas sobre Colonização e resistência

BANCO DE PALAVRAS:	
☐ INDÍGENAS	☐ AFRICANOS ☐ TERRAS ☐ RESISTIRAM ☐ CULTURAS
A OS POVOS _____ JÁ VIVIAM NA AMÉRICA ANTES DA CHEGADA DOS EUROPEUS.	
B MUITOS INDÍGENAS PERDERAM SUAS _____ DURANTE A COLONIZAÇÃO.	
C MUITOS _____ FORAM TRAZIDOS DA ÁFRICA E ESCRAVIZADOS.	
D INDÍGENAS E AFRICANOS _____ À DOMINAÇÃO.	
E OS POVOS LUTARAM PARA PRESERVAR SUAS _____.	

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



QUESTÃO 04 – OBSERVE AS IMAGENS E IDENTIFIQUE-AS COM AS PALAVRAS RELACIONADAS:

Figura 36 - Atividades Adaptadas sobre Colonização e resistência

VIOÊNCIA	RESISTÊNCIA	CULTURA

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).

QUESTÃO 05 - MARQUE V PARA VERDADEIRO OU F PARA FALSO:

Figura 37 - Atividades Adaptadas sobre Colonização e resistência

	☐ (V) ☐ (F) OS POVOS INDÍGENAS JÁ VIVIAM NA AMÉRICA ANTES DA CHEGADA DOS EUROPEUS.
	☐ (V) ☐ (F) A COLONIZAÇÃO ACONTECEU SEM VIOÊNCIA CONTRA OS POVOS INDÍGENAS.
	☐ (V) ☐ (F) MUITOS AFRICANOS FORAM TRAZIDOS À AMÉRICA E ESCRAVIZADOS.
	☐ (V) ☐ (F) INDÍGENAS E AFRICANOS LUTARAM PARA DEFENDER SUAS TERRAS, SUA LIBERDADE E SUAS CULTURAS.

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



4.3 Avaliação adaptada 3ª série

Habilidade: EM13CHS602 — Identificar, caracterizar e relacionar a presença do paternalismo, do autoritarismo e do populismo na política, na sociedade e nas culturas brasileira e latino-americana, em períodos ditatoriais e democráticos, com as formas de organização e de articulação das sociedades em defesa da autonomia, da liberdade, do diálogo e da promoção da cidadania.

Objeto de conhecimento: Políticas e relações de poder: paternalismo, autoritarismo e populismo, na história política brasileira e capixaba.

Figura 38 – Políticas e Relações de Poder



Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



QUESTÃO 01 – QUAL TIPO DE GOVERNO NÃO FOI REPRESENTADO NO TEXTO ACIMA?

Figura 39 - Atividades de Fixação sobre Regimes de Poder



Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).

QUESTÃO 02 – LIGUE CADA PALAVRA A IMAGEM CORRETA:

Figura 40 - Atividades de Fixação sobre Regimes de Poder

COLUNA A		COLUNA B	
1 PATERNALISMO	• •		
2 AUTORITARISMO	• •		
3 POPULISMO	• •		

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



QUESTÃO 03 – LEIA CADA FRASE E MARQUE O TIPO DE GOVERNO QUE ELA REPRESENTA:

Figura 41 - Atividades de Fixação sobre Regimes de Poder

1		O GOVERNANTE OFERECE AJUDA AO POVO PARA CONSEGUIR APOIO E FIDELIDADE.	☐ PATERNALISMO ☐ AUTORITARISMO ☐ POPULISMO
2		O GOVERNANTE MANDA EM TUDO E NÃO ACEITA OPINIÃO DIFERENTE. AS PESSOAS DEVEM OBEDECER SEMPRE.	☐ PATERNALISMO ☐ AUTORITARISMO ☐ POPULISMO
3		O GOVERNANTE FAZ PROMESSAS E FALA DIRETAMENTE COM O POVO PARA GANHAR APOIO.	☐ PATERNALISMO ☐ AUTORITARISMO ☐ POPULISMO

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).

QUESTÃO 04 – ENCONTRE NO CAÇA-PALAVRAS 4 PALAVRAS DE DESTAQUE NO TEXTO.

Figura 42 – Atividades de Fixação sobre Regimes de Poder



PALAVRAS PARA ENCONTRAR:

PATERNALISMO

AUTORITARISMO

POPULISMO

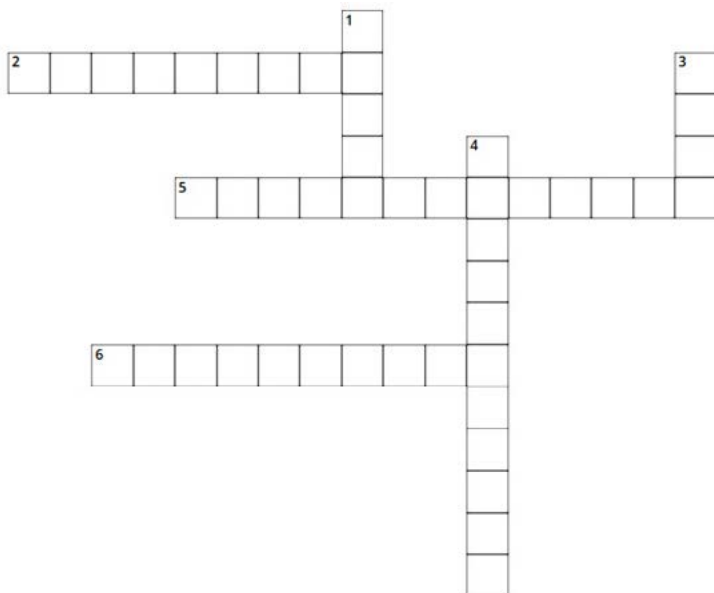
DEMOCRACIA

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



QUESTÃO 05 – LEIA AS DICAS E COMPLETE A CRUZADINHA COM AS PALAVRAS DO QUADRO:

Figura 43 – Atividades de Fixação sobre Regimes de Poder



HORIZONTAIS

2. TIPO DE GOVERNO EM QUE O GOVERNANTE FAZ PROMESSAS E FALA DIRETAMENTE COM O POVO PARA GANHAR APOIO.

5. TIPO DE GOVERNO EM QUE O GOVERNANTE MANDA EM TUDO E NÃO ACEITA OPINIÕES DIFERENTES.

6. FORMA DE GOVERNO EM QUE O POVO ESCOLHE SEUS REPRESENTANTES POR MEIO DO VOTO.

VERTICAIS

1. CAPACIDADE DE GOVERNAR E TOMAR DECISÕES EM UM PAÍS.

3. CONJUNTO DE PESSOAS QUE VIVEM EM UM PAÍS E PARTICIPAM DA VIDA EM SOCIEDADE.

4. TIPO DE GOVERNO EM QUE O GOVERNANTE AJUDA O POVO PARA CONSEGUIR APOIO E FIDELIDADE.

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



5 Considerações finais

A construção de uma escola inclusiva depende do compromisso coletivo com a garantia do direito à aprendizagem de todos os estudantes. Nesse contexto, este produto foi elaborado com o propósito de oferecer subsídios teóricos e práticos que contribuam para o planejamento de aulas de História mais acessíveis, favorecendo a participação de estudantes com deficiência intelectual no currículo do Ensino Médio.

Ao longo deste material, buscou-se demonstrar que a adaptação curricular não representa a redução ou a simplificação dos conhecimentos históricos, mas a reorganização de estratégias, recursos e formas de mediação que ampliam o acesso aos objetos de conhecimento previstos para a etapa de ensino. Nessa perspectiva, reafirma-se que a educação inclusiva depende da eliminação de barreiras pedagógicas e da valorização da diversidade presente nas salas de aula.

As atividades foram organizadas em consonância com as habilidades previstas para o Ensino Médio e estruturadas de forma flexível, permitindo adequações às diferentes realidades escolares. O emprego de linguagem acessível, recursos visuais, jogos pedagógicos e estratégias diversificadas busca favorecer a compreensão dos conteúdos históricos e ampliar as oportunidades de participação dos estudantes nas experiências de aprendizagem.



Além das atividades adaptadas, o material reúne recursos complementares destinados a apoiar o planejamento docente, como modelos de avaliações acessíveis, jogo pedagógico, catálogo de recursos visuais e orientações para o uso da Inteligência Artificial na elaboração de materiais didáticos. Esses recursos não substituem a mediação do professor; ao contrário, ampliam as possibilidades de planejamento e enriquecem o processo de ensino e aprendizagem.

Ao integrar adaptações curriculares, avaliações acessíveis, recursos visuais, propostas lúdicas e orientações metodológicas, este material oferece alternativas para tornar o ensino de História mais acessível a estudantes com deficiência intelectual, preservando o rigor conceitual dos conteúdos e o alinhamento às habilidades previstas na BNCC e no Currículo do Estado do Espírito Santo.

Espera-se que este livro possa apoiar professores de História, docentes do Atendimento Educacional Especializado (AEE), equipes pedagógicas e demais profissionais da educação na construção de práticas pedagógicas inclusivas, fortalecendo o compromisso com a equidade, o respeito às diferenças e a valorização das potencialidades de cada estudante.

Por fim, reconhece-se que a inclusão é um processo contínuo, que exige reflexão permanente, formação docente e aperfeiçoamento constante das práticas pedagógicas. Assim, este livro pretende constituir um recurso de apoio ao trabalho docente, aberto à adaptação, ao diálogo e ao aprimoramento, contribuindo para que estudantes com deficiência intelectual tenham acesso aos conhecimentos históricos em condições de maior participação, autonomia e equidade.



Referências

AMERICAN ASSOCIATION ON INTELLECTUAL AND DEVELOPMENTAL DISABILITIES (AAIDD). **Intellectual disability**: definition, diagnosis, classification, and systems of supports. 12. ed. Washington/DC: AAIDD, 2021.

BLANCO, Rosa. A atenção à diversidade na aula e as adaptações curriculares. In: COLL, César; PALACIOS, Jesús; MARCHESI, Álvaro (org.). **Desenvolvimento psicológico e educação**: transtornos de desenvolvimento e necessidades educativas especiais. 2. ed. Porto Alegre/RS: Artmed, 2004. v. 3. p. 290-308.

BRASIL. **Constituição (1988)**. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília/DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br>. Acesso em: 10 jun. 2026.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília/DF: Presidência da República, 1996. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br>. Acesso em: 10 jun. 2026.

BRASIL. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015**. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília/DF: Presidência da República, 2015. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br>. Acesso em: 10 jun. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília/DF: MEC, 2018.



BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília/DF: MEC/SEESP, 2008.

CAST. **Universal Design for Learning Guidelines**: version 2.2. Wakefield/MA: CAST, 2018. Disponível em: <http://udlguidelines.cast.org>. Acesso em: 10 jun. 2026.

ESPÍRITO SANTO (Estado). Secretaria da Educação. **Currículo do Espírito Santo**. Vitória/ES: SEDU, 2020.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar**: o que é? por quê? como fazer?. 2. ed. São Paulo/SP: Moderna, 2006.



CAMINHOS MIGRANTES

"Caminhos Migrantes" é um jogo de tabuleiro educativo que simula trajetórias migratórias pelo mundo. Os jogadores percorrem desafios e escolhas típicas da migração, promovendo empatia, refletindo a compreensão sobre os direitos, obstáculos e oportunidades vividos por migrantes.

73



Figura 45 – Personagens jogáveis



Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



Figura 46 – Cartas de eventos



Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



Figura 47 – Manual de Regras e Reflexão Final

CAMINHOS MIGRANTES

Conheça as regras do jogo.

Objetivo do jogo é vivenciar os desafios enfrentados por diferentes grupos migrantes no mundo contemporâneo, compreendendo os fatores que impulsionam as migrações, as barreiras enfrentadas e os impactos das políticas migratórias.

Fichas de Personagem

1. Refugiado Sírio - Destino: Alemanha - Sem documentos / Família separada
2. Imigrante Haitiano - Destino: Brasil - Com passaporte / Pouco dinheiro
3. Venezuelano - Destino: Chile - Sem documentos / Sozinho
4. Estudante Nigeriano - Destino: França - Com visto temporário / Bolsa parcial
5. Afegã refugiada - Destino: EUA - Documentos provisórios / Com crianças
6. Migrante climático (Bangladesh) - Destino: Reino Unido - Sem documentos / Rede de apoio

Cartas de Evento

- Seu barco foi interceptado. Retorne 2 casas.
- ONG oferece abrigo. Avance 1 casa.
- Entrevista de asilo marcada. Jogue novamente.
- Discriminação na fronteira. Perca uma rodada.
- Consegui emprego temporário. Avance 2 casas.
- Exploração no trabalho. Volte 1 casa.
- Visto venceu. Perca uma rodada.
- Ajuda de rede de migrantes. Avance 2 casas.
- Detido por fronteira irregular. Volte ao início.
- Situação regularizada. Avance 3 casas.

Como Jogar

1. Escolher personagem.
2. Começar na casa 1. Jogar o dado e avançar.
3. Casa com estrela: pegar carta de evento.
4. Casa com X: ficar sem jogar por duas rodadas.
5. Vence quem chegar ao destino com situação regularizada.

Reflexão Final

- Quem enfrentou mais dificuldades? Por quê?
- O jogo refletiu a realidade?
- O que aprendemos sobre migrações e direitos humanos?
- Como as políticas migratórias impactam vidas?

Professora Martileny Aparecida dos Santos Vieira

Fonte: Elaborado pela autora com recursos de Inteligência Artificial (2026).



Material complementar

Catálogo de Recursos Visuais:

Descrição de Acessibilidade e Prompts de Inteligência Artificial

Conteúdo/ Atividade	Ferramenta	Prompt Utilizado	Objetivo Pedagógico
Figura 1: Os Primeiros Seres Humanos Infográfico Contextual	ChatGPT / DALL-E 3	Infográfico pedagógico e ilustrado estilo cartaz sobre os primeiros seres humanos na Pré-História. Estilo ilustração didática realista e acolhedora, mostrando cotidiano, fogo, caça e pinturas rupestres.	Apresentar os conceitos fundamentais da Pré-História por meio da associação entre texto simplificado e suporte visual integrado.
Figura 2: Habitat e Modos de Vida Atividade 01 - Seleção	ChatGPT / DALL-E 3	Conjunto de 3 ilustrações didáticas isoladas em quadros: 1) Rio e floresta natural pré-histórica; 2) Cidade moderna com arranha-céus; 3) Avião no céu. Estilo limpo.	Promover a diferenciação de espaço geográfico e contexto histórico por meio da comparação visual e identificação de anacronismos.
Figura 3: Práticas de Sobrevivência Atividade 02 - Associação	ChatGPT / DALL-E 3	Conjunto de 4 ilustrações didáticas verticais: 1) Homem pré-histórico caçando com arco; 2) Homem pescando com lança; 3) Mulher colhendo frutos; 4) Pessoa moderna dirigindo carro.	Estimular o reconhecimento de ações de subsistência do Paleolítico em oposição a hábitos contemporâneos.



Figura 4: Evolução Humana em Sequência Atividade 03 - Ordenação	ChatGPT / DALL-E 3	Sequência horizontal de 4 ilustrações do processo evolutivo humano: desde o primata antigo até o homem moderno caminhando na cidade. Estilo didático e claro.	Desenvolver a noção de temporalidade e transformação biológica/social ao longo da história da humanidade.
Figura 5: Correspondência de Características Atividade 04 - Ligação	ChatGPT / DALL-E 3	Quatro ilustrações verticais individuais mostrando diferentes estágios da evolução humana e seus modos de vida (uso de ferramentas, postura, vestimenta e tecnologia)	Exercitar a compreensão leitora e a associação direta entre descrições textuais e características visuais dos hominídeos.
Figura 6: Desafios e Soluções da Pré-História Atividade 05 - Resolução de Problemas	ChatGPT / DALL-E 3	Conjunto de 8 pequenas ilustrações didáticas divididas em 'Problemas' (frio, fome, predadores, falta de ferramentas) e 'Soluções' (fogo, caça, ferramentas de pedra, pesca).	Favorecer o raciocínio de causa e efeito, destacando a capacidade inventiva e o trabalho coletivo dos primeiros seres humanos.
Figura 7: Modelos Políticos da Antiguidade Infográfico Contextual	ChatGPT / DALL-E 3	Infográfico pedagógico comparativo sobre Atenas e Roma na Antiguidade. Ilustração didática dividida em três seções: Democracia Ateniense (cidadãos votando), República Romana (Senado reunido) e Império Romano (imperador no trono).	Apresentar e sintetizar os diferentes sistemas de organização política do mundo antigo mediante a integração entre conceitos e suporte visual.



Figura 8: Identificação de Governos Antigos Atividade 06 - Nomeação	ChatGPT / DALL-E 3	Três ilustrações didáticas empilhadas: A) Cidadãos gregos votando em praça pública; B) Senadores romanos reunidos em semicírculo; C) Imperador romano no trono com vestes púrpuras.	Exercitar a discriminação visual e o reconhecimento direto das estruturas de governo a partir de seus símbolos e espaços de representação.
Figura 9: Lo- cais e Figuras do Poder Atividade 07 - Comple- mentação	ChatGPT / DALL-E 3	Três ícones circulares didáticos: 1) Templo grego (Parthenon); 2) Edifício do Senado Romano; 3) Retrato em busto de um Imperador Romano com túnica e coroa.	Promover a associação entre conceitos centrais da política antiga e sua localização geográfica/ institucional correspondente.
Figura 10: Caracte- rísticas da Democracia e do Império Atividade 08 - Múltipla Escolha	ChatGPT / DALL-E 3	Duas cenas pedagógicas horizontais: 1) Imperador no trono ladeado por guarda com lanças e escudos; 2) Cidadãos gregos inserindo cédulas de voto em urnas de madeira.	Desenvolver o raciocínio crítico ao contrastar a centralização do poder autocrático com a participação direta nas decisões políticas.
Figura 11: Sujeitos Políticos e Funções Atividade 09 - Associação	ChatGPT / DALL-E 3	Três retratos circulares estilo ilustração escolar: 1) Cidadão ateniense segurando documentos; 2) Dois senadores romanos em debate; 3) Imperador romano coroadado.	Favorecer a compreensão das funções e atribuições específicas de cada agente político na administração do Estado antigo.



Figura 12: Grupos Sociais na Roma Antiga Atividade 10 - Identificação Social	ChatGPT / DALL-E 3	Quadritípico de retratos individuais em estilo livro didático: 1) Patrício nobre com túnica refinada; 2) Mulher romana; 3) Homem escravizado com correntes; 4) Plebeu trabalhador.	Estimular a identificação das hierarquias sociais e da desigualdade de direitos na sociedade romana por meio de marcadores visuais das personagens.
Figura 13: Estrutura do Feudalismo Infográfico Contextual	ChatGPT / DALL-E 3	Infográfico pedagógico sobre o Feudalismo na Idade Média. Estilo ilustração didática infantil, mostrando o Senhor Feudal, camponeses trabalhando no campo, cavaleiro no cavalo, castelo e igreja com cartões explicativos.	Apresentar as características gerais do sistema feudal e seus principais agentes sociais por meio da articulação entre texto didático e representações visuais.
Figura 14: Funções dos Grupos Feudais Atividade 11 - Associação	ChatGPT / DALL-E 3	Conjunto de pequenas ilustrações isoladas: 1) Cavaleiro medieval com armadura e escudo; 2) Senhor Feudal com coroa e manto no trono; 3) Camponês com enxada; 4) Castelo de pedra.	Promover a correspondência entre os papéis sociais (Senhor Feudal, Camponês e Cavaleiro) e suas respectivas atribuições no feudo.
Figura 15: Espaços e Papéis no Feudo Atividade 12 - Seleção	ChatGPT / DALL-E 3	Três quadros ilustrados individuais: 1) Castelo medieval e suas terras em fundo de paisagem; 2) Camponês arando a terra; 3) Igreja medieval de pedra.	Exercitar a identificação da divisão funcional do trabalho e da influência da Igreja e dos Senhores Feudais em cada domínio.



Figura 16: Julgamen- to sobre a Sociedade Medieval Atividade 13 - Verdadeiro/ Falso	ChatGPT / DALL-E 3	Cinco pequenas ilustrações de apoio em linhas horizontais: 1) Senhor Feudal; 2) Casal de camponeses com ferramentas; 3) Castelo de pedra; 4) Cavaleiro a cavalo; 5) Igreja medieval.	Avaliar o nível de compreensão leitora e retenção conceitual acerca do papel de cada grupo e construção na dinâmica da vida no campo.
Figura 17: Elementos do cotidiano Feudal Atividade 14 - Nomeação	ChatGPT / DALL-E 3	Cinco ilustrações didáticas empilhadas e isoladas com fundo transparente: 1) Castelo medieval; 2) Senhor Feudal; 3) Camponês com enxada; 4) Cavaleiro com espada; 5) Igreja.	Estimular a discriminação e fixação do vocabulário histórico por meio da nomeação direta de figuras representativas do feudo.
Figura 18: Organização Espacial do Feudo Atividade 15 - Mapeamen- to e Colorir	ChatGPT / DALL-E 3	Desenho de página inteira para colorir (line art) representando um feudo medieval completo: castelo no topo da colina, igreja, aldeia com casas simples, poço, campo de cultivo, pastagem com animais e floresta ao fundo.	Desenvolver a percepção da espacialidade medieval, permitindo ao aluno identificar e nomear os componentes da paisagem rural e interagir com o material pedagógico por meio da pintura.
Figura 19: As Grandes Navegações Infográfico Contextual	ChatGPT / DALL-E 3	Infográfico pedagógico sobre as Grandes Navegações do século XV em estilo ilustração didática. Mostra caravelas no oceano, globos e bússolas, bandeiras de Portugal	Apresentar de forma panorâmica e integrada as causas, instrumentos, rotas e consequências do expansionismo marítimo europeu.



		e Espanha, mapa com rotas marítimas contornando a África e chegando à América, além do encontro de culturas.	
Figura 20: Completar Frases sobre Navegações Atividade 16 - Preenchi- mento	ChatGPT / DALL-E 3	Conjunto de pequenas ilustrações didáticas em linha: 1) Caravela portuguesa em alto-mar; 2) Bússola e astrolábio; 3) Bandeiras de Portugal e Espanha; 4) Sacos de especiarias e moedas; 5) Mapa da África; 6) Mapa da América.”	Estimular o reconhecimento e a fixação de conceitos centrais (países pioneiros, rotas e comércio) por meio da associação entre texto e imagem.
Figura 21: Instrumentos e Países Atividade 17 - Associação	ChatGPT / DALL-E 3	Cinco ilustrações didáticas organizadas em coluna: 1) Caravela de madeira; 2) Bússola antiga de navegação; 3) Mapa de rotas marítimas; 4) Bandeira de Portugal; 5) Bandeira da Espanha.	Promover a correspondência direta entre as ferramentas de navegação, os países participantes e suas respectivas funções/ rotas.
Figura 22: Caça-Palavras com Dicas Visuais Atividade 18 - Caça-Pala- vras	ChatGPT / DALL-E 3	Grade de caça-palavras pedagógico acompanhada de 12 pequenos ícones ilustrados com legendas (caravela, bússola, bandeiras, saco de especiarias, mapas, povos indígenas e globo terrestre).	Favorecer o raciocínio leitor, a atenção visual e o reforço do vocabulário histórico a partir do apoio de ícones descritivos.



Figura 23: Julgamento Fato ou Fake Atividade 19 - Verdadeiro/ Falso	ChatGPT / DALL-E 3	Oito pequenas figuras didáticas dispostas verticalmente: calendário marcando Século XV, caravela, bandeiras de Portugal/Espanha, pessoa na praia, ilha, indígena e soldado, sacos de mercadorias e globo terrestre.	Estimular o pensamento crítico e a checagem de fatos históricos, diferenciando aspectos reais das viagens marítimas de mitos ou percepções incorretas.
Figura 24: Consequências das Navegações Atividade 20 - Classificação/Colorir	ChatGPT / DALL-E 3	Oito quadros horizontais com ilustrações didáticas: navios trocando mercadorias com o globo, produtos como açúcar e milho, navegadores com mapa, indígenas e soldados, pessoa escravizada com correntes, luneta e globo, aperto de mão intercultural e pessoa perdendo suas terras.	Desenvolver o raciocínio sociohistórico ao analisar e categorizar os impactos das Grandes Navegações em consequências positivas (intercâmbio, navegação) e negativas (violência, dominação e escravidão).
Figura 25: Imperialismo Infográfico Contextual	ChatGPT / DALL-E 3	Infográfico pedagógico sobre o Imperialismo do século XIX em estilo ilustração didática. Mostra o globo terrestre, navios a vapor, mapa da África partilhado, soldados europeus e representações da Ásia, Oceania e América, além de aspectos da dominação e exploração de recursos.	Apresentar uma visão geral do Imperialismo no século XIX, detalhando suas razões econômicas, domínios territoriais e impactos sobre as populações locais.



Figura 26: Imperialismo e suas Razões Atividade 21 - Múltipla Escolha	ChatGPT / DALL-E 3	Conjunto de quatro pequenas ilustrações didáticas: 1) Globo terrestre com navio a vapor; 2) Homens europeus de cartola analisando mapa; 3) Navio e caixas de mercadorias no porto; 4) Pessoa nativa acorrentada com soldados de capacete ao fundo.	Avaliar a compreensão leitora e a retenção de conceitos sobre as causas e consequências do Imperialismo a partir do texto base.
Figura 27: Países Imperialistas na África Atividade 22 Escrita/ Identificação	ChatGPT / DALL-E 3	Três ícones de bandeiras nacionais europeias organizadas em lista: França (tricolor vertical), Reino Unido (Union Jack) e Bélgica (tricolor vertical).	Estimular o reconhecimento visual de símbolos nacionais e a associação com as potências europeias que lideraram a partilha da África.
Figura 28: Impactos do Imperialismo Atividade 23 - Avaliação com Emojis	ChatGPT / DALL-E 3	Cinco pequenas ilustrações didáticas em sequência: 1) Africano sendo forçado a trabalhar; 2) Soldados tomando terras; 3) Destruição de objetos culturais; 4) Soldados atuando com violência; 5) Africanos se rebelando pela liberdade.	Desenvolver a empatia histórica e a consciência crítica sobre os conflitos, violências e perdas culturais causados pela dominação colonial.
Figura 29: Detetive Histórico: Ásia Atividade 24 - Busca Visual e Escrita	ChatGPT / DALL-E 3	Cena ilustrada do Imperialismo na Ásia com o Taj Mahal e um templo chinês ao fundo, soldados britânicos e representantes locais. Acompanha grade de 10	Desenvolver a percepção e a atenção aos detalhes visuais da dominação na Ásia, incentivando a produção



		pequenos ícones para busca visual (bandeira, navio, soldado, indiano, templo, chinês, árvore, vaso, caixa e camelo).	textual baseada nos elementos identificados.
Figura 30: Chegada dos Colonizadores na Oceania Atividade 25 - Jogo dos 7 Erros	ChatGPT / DALL-E 3	Duas ilustrações didáticas quase idênticas mostrando navegadores/soldados britânicos com bandeira em uma praia da Oceania encontrando povos nativos, com navio ao fundo. A segunda imagem possui 7 pequenas alterações visuais.	Estimular a observação comparativa, a concentração e a discriminação visual em um contexto de representação do contato entre colonizadores e nativos.
Figura 31: Fontes Históricas: Diferentes Olhares Sobre o Passado Infográfico Pedagógico	ChatGPT / DALL-E 3	Infográfico didático sobre fontes históricas. Título 'FONTES HISTÓRICAS: DIFERENTES OLHARES SOBRE O PASSADO'. Explicação sobre o ofício do historiador e cinco colunas ilustradas representando Tipos de Fontes: Materiais (vaso de cerâmica), Escritas (carta antiga), Visuais (foto de cidade histórica), Orais (senhora prestando depoimento no microfone) e Audiovisuais (claquete e rolo de filme).	Apresentar o conceito de fontes históricas e categorizar suas cinco principais vertentes para desenvolver o pensamento crítico do historiador.



Figura 32: Questões de Múltipla Escolha Adaptadas Atividades 1 a 4	ChatGPT / DALL-E 3	Conjunto de quatro questões de múltipla escolha com ilustrações didáticas nos cards de alternativas: 1) Pilhas de livros, fontes antigas, brinquedos, rolo de filme; 2) Mochila escolar, jovens conversando, documentos/moedas antigas, fachada de loja; 3) Livros escolares, livro de contos fada, prédios modernos, pessoas vestidas em época antiga; 4) Professor, cientista no microscópio, historiador estudando, engenheiro de capacete.	Avaliar a identificação de conceitos básicos sobre o trabalho do historiador e os tipos/funções das fontes históricas via apoio visual e leitura facilitada.
Figura 33: Tipos de Fontes Atividade 5 - Associação de Imagens e Tipos	ChatGPT / DALL-E 3	Sequência de cinco cards ilustrados dispostos verticalmente: 1) Carta escrita à mão em papel antigo; 2) Idoso falando em um microfone; 3) Fotografia em preto e branco de uma rua histórica; 4) Vaso de cerâmica antigo; 5) Vitrola/rádio antigo tocando disco de vinil.	Promover o reconhecimento prático e a classificação das fontes em escrita, oral, visual, material e sonora através do suporte de banco de palavras.
Figura 34: Violência, Dominação e Resistência na América Infográfico Pedagógico	ChatGPT / DALL-E 3	Infográfico didático estilo quadrinhos sobre a colonização da América. Painel 1: Família indígena em sua aldeia; Painel 2: Caravelas europeias chegando à praia; Painel 3: Pessoas negras escravizadas	Problematizar os impactos sociais, as formas de violência na conquista da América e valorizar a resistência das populações indígenas e afrodescendentes.



		trazidas de navio; Paineis 4: Indígenas e negros de punhos erguidos em sinal de resistência; Paineis inferiores: Duas mãos unidas em aperto de solidariedade para combater o preconceito.	
Figuras 35, 36 e 37: Atividades Adaptadas sobre Colonização e Resistência (Atividades 1 a 5)	ChatGPT / DALL-E 3	Atividades avaliativas com apoio de imagens e banco de palavras: Frases de lacuna associadas às ilustrações do infográfico; cards para identificação de palavras-chave ('Violência', 'Resistência', 'Cultura'); e tabela de Verdadeiro (V) ou Falso (F) com suporte visual de apoio a cada afirmativa.	Verificar a assimilação dos conceitos de dominação, escravidão e cultura, utilizando preenchimento de lacunas, verificação de fatos (V/F) e correspondência visual.
Figura 38: Políticas e Relações de Poder Infográfico Pedagógico	ChatGPT / DALL-E 3	Infográfico pedagógico sobre formas de poder no Brasil e no ES. Três seções principais: 1) Paternalismo (político entregando cesta de ajuda ao povo); 2) Autoritarismo (militar discursando e ordenando com ícone de boca silenciada); 3) Populismo (líder político acenando no pódio com megafone e bandeira do Brasil); Rodapé com o mapa do Espírito Santo e Palácio Anchieta.	Sintetizar as características políticas marcantes na história brasileira e capixaba (paternalismo, autoritarismo e populismo).



Figuras 39, 40, 41, 42 e 43: Atividades de Fixação sobre Regimes de Poder Atividades 1 a 5	ChatGPT / DALL-E 3 https://www.educolorir.com	Exercícios pedagógicos variados sobre política: 1) Identificação do tipo de governo ausente no texto (Democracia); 2) Associação em colunas (Coluna A - Coluna B) ligando nomes às cenas; 3) Questão de múltipla escolha com trechos explicativos; 4) Caça-palavras estruturado com os termos 'PATERNALISMO', 'AUTORITARISMO', 'POPULISMO' e 'DEMOCRACIA'; 5) Cruzadinha com dicas horizontais e verticais."	Consolidar a diferenciação de regimes políticos através de múltiplas estratégias lúdico-pedagógicas (caça-palavras, cruzadinha, associação e múltipla escolha).
Figura 44: Tabuleiro "Caminhos Migrantes" Jogo Pedagógico - Apêndice C	ChatGPT / DALL-E 3 + Canva	Design de jogo de tabuleiro educativo 'Caminhos Migrantes'. Trilha numerada do 1 ao 46 (START ao FINISH) sobre um mapa-múndi estilizado, contendo ícones de desafios, mala de viagem, avião, navio e marcadores de localização geopolítica.	Simular dinamicamente trajetórias migratórias mundiais para estimular a empatia, o raciocínio estratégico e a compreensão espacial/geográfica.
Figura 45: Personagens Jogáveis Cartas do Jogo - Apêndice C	ChatGPT / DALL-E 3 + Canva	Seis cartas de personagens ilustradas em estilo cartoon didático: Refugiado Sírio, Imigrante Haitiano, Venezuelano, Estudante Nigeriano, Afegã Fugindo dos Talibãs e Migrante Climático de Bangladesh.	Humanizar o tema da migração ao apresentar diferentes perfis sociais, origens culturais e causas de deslocamento forçado ou voluntário.



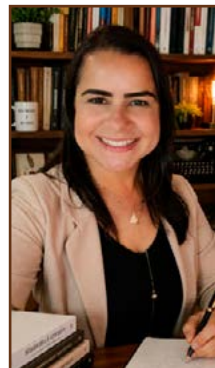
Figura 46: Cartas de Evento (Cartas do Jogo - Apêndice C)	ChatGPT / DALL-E 3 + Canva	Cartas de evento para jogo de tabuleiro contendo ilustrações e instruções de avanço/ recurso: 'Barco inter- ceptado', 'ONG oferece abrigo', 'Entrevista de asilo', 'Discriminação na fronteira', 'Conseguiu emprego', 'Visto venceu', 'Detido por fronteira irregular', 'Situação regularizada'.	Representar ludicamente as barreiras burocráticas, sociais e legais, além das redes de apoio enfrentadas pelos migrantes na vida real.
Figura 47: Manual de Regras e Reflexão Final Encarte do Jogo - Apêndice C	ChatGPT / DALL-E 3 + Canva	Infográfico com as re- gras e estrutura do jogo 'Caminhos Migrantes'. Contém objetivos, descrição das fichas de personagem (destinos e condições iniciais), mecânica de jogo e um bloco final de pergun- tas para reflexão sobre direitos humanos.	Orientar a mediação pedagógica da partida e conduzir o debate final sobre políticas migratórias, direitos humanos e desigualdades globais.



A autora

Martileny Aparecida dos Santos Vieira

É licenciada em História e Pedagogia, mestre em Ciência, Tecnologia e Educação pelo Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC). Atua há mais de 17 anos na Educação Básica das redes municipal e estadual do Espírito Santo, com experiência na Educação Infantil, nos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental, no Ensino Médio, na Educação de Jovens e Adultos (EJA) e no Núcleo Estadual de Educação de Jovens e Adultos (NEEJA).



Ao longo de sua trajetória profissional, exerceu a docência no componente curricular de História e também atuou como pedagoga, desenvolvendo práticas voltadas ao planejamento pedagógico, à formação cidadã e à promoção da aprendizagem. Sua experiência em diferentes etapas e modalidades de ensino despertou o interesse pela construção de estratégias que favoreçam uma educação mais acessível e inclusiva.

Sua pesquisa de mestrado teve como foco a adaptação curricular no ensino de História para estudantes com deficiência intelectual no Ensino Médio, resultando na elaboração deste produto educacional. A autora dedica-se ao desenvolvimento de materiais didáticos acessíveis, metodologias inclusivas e recursos pedagógicos que contribuam para a garantia do direito à aprendizagem, reconhecendo a diversidade como elemento fundamental para a construção de uma escola democrática, equitativa e de qualidade para todos.

ISBN: 978-65-6013-229-0

DIÁLOGO
EDITORIAL

