

AMOSTRA GRATIS
DINÂMICAS
HISTÓRIA
1ª A 3ª SÉRIE



ATENÇÃO!

Essa é apenas uma amostra para você se familiarizar com nosso material.

Nosso material contém **60 páginas de Dinâmicas de HISTÓRIA para o ENSINO MÉDIO**



JOGOS DE VIDEOGAMES

Criação de Jogos

Os alunos devem criar uma ideia de jogo de videogame baseado em um evento histórico real, mas com uma reviravolta alternativa. Por exemplo, como seria o mundo se o Império Romano não tivesse caído ou se a Revolução Francesa tivesse falhado?

DESCRIÇÃO DO JOGO:



CAPA DO JOGO

Como essa alteração no evento histórico afetaria o curso da história mundial?



SEGUEM ALGUNS EXEMPLOS DE TÓPICOS.

CAUSAS

IMPERIALISMO

Disputas por colônias na África e na Ásia

NACIONALISMO

Revanchismo Francês

- Derrota na guerra Franco-Prusiana (1870-1871)

Pan-Eslavismo

- Disputa entre Sérvia e Austríco-Hungria pelo controle da Bósnia
- Desejo Sérvio em formar a "Grande Sérvia"
- Sérvios apoiados pela Rússia.

CORRIDA ARMAMENTISTA

Nações correram para se armar a medida que a tensão aumentava

1914-1918

PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL

ESTOPIM

ASSASSINATO DO ARQUIDUQUE

Arquiduque Austriaco Francisco Ferdinando em Sarajevo no dia 28/06/1914

- O assassino foi um Bósnio nacionalista chamado de Gavrilo Princip

CONSEQUÊNCIAS

- 1- Dez milhões de mortos
- 2- Fim da "Belle époque"
- 3- Derrocata de Impérios
 - Alemão
 - Russo
 - Austro-Hungaro
 - Otomano
- 4- Reformulação do mapa mundial
- 5- Tratado de Versalhes
 - A humilhação da Alemanha abriu caminho para o Nazismo.

FORÇAS BELIGERANTES

ALIANÇA

- 1- ALEMANHA
- 2- AUSTRIA-HUNGRIA
- 3- IMPÉRIO OTOMANO
- 4- ITÁLIA

Mudou de lado quando a guerra começou em 1914

ENTENTE

- 1- REINO UNIDO
- 2- FRANÇA
- 3- RÚSSIA
- 4- EUA

Entraram na guerra em 1917



BINGO SOBRE A GUERRA FRIA E A DESINTEGRAÇÃO DA URSS

O BINGO é uma forma bem interessante e dinâmica para estudar determinados assuntos.

Pode-se utilizar esta atividade como uma forma de revisar o conteúdo antes de uma avaliação.

DESENVOLVIMENTO:

- Elaborar questões relativas ao conteúdo estudado, cuja resposta se curta (uma ou duas palavras)
- Recortar uma a uma as perguntas e colocar em uma pequena caixa para serem sorteadas.
- Montar as cartelas do bingo onde deve conter de 10 a 12 respostas alternadas (uma cartela diferente da outra).
- Distribuir as cartelas para os alunos.
- Iniciar o BINGO retirando as perguntas da caixa e lendo para os alunos. Deixar os alunos responderem.
- Quem tem a resposta na sua cartela deve marcar e assim sucessivamente até alguém completar sua cartela.

PERGUNTAS:

1. Foi construído para impedir a passagem dos alemães do lado socialista para o lado capitalista?

MURO DE BERLIM

2. Significa reestruturação econômica. Implantada por Gorbachev. Já se previa nesse momento grandes mudanças na URSS:

PERESTRÓIKA

3. Movimento realizado pelo povo socialista em direção aos territórios capitalistas durante a Guerra Fria:

MIGRAÇÃO

4. Transparência política, planejamento. Implantada por Gorbachev:

GLASNOST



HISTÓRIA MODERNA

O jogo trata sobre alguns acontecimentos da Idade Moderna da História, sendo eles:

- Reforma Calvinista,
- Absolutismo,
- Reforma Anglicana,
- Reforma Luterana,
- Renascimento,
- Reforma Católica.

O desenvolvimento do jogo se dá por meio da associação de períodos históricos, nomes e imagens, possibilitando seu uso de diversas maneiras com um aspecto lúdico.

Contém:

- Faixa para colocação na cabeça do jogador – 1 unidade – Cartona
- Cartas Secretas e Cartas de dicas – Papel
- Regras do jogo – 1 unidade – Papel
- Pasta para guardar os itens do jogo – 1 unidade – Plástico

Regras do Jogo:

Um aluno será escolhido para tentar descobrir a palavra-chave, esta palavra estará escrita em uma carta que será fixada em uma fita em torno da cabeça do aluno que não saberá o conteúdo.

Os demais alunos darão dicas a partir de perguntas feitas pelo aluno escolhido até identificar qual a carta que está sendo exposto, cada aluno terá até dois minutos para descobrir.

O aluno que for escolhido para participar ganhará um ponto e poderá ganhar mais um ponto no trimestre se acertar a carta. Também será usado um cronômetro para contar o tempo.



MINECRAFT E AS AULAS DE HISTÓRIA

Os alunos usarão Minecraft para recriar aspectos físicos e culturais de civilizações antigas (como Egito, Grécia, Roma ou Mesopotâmia). Além de construir estruturas e cidades, os alunos irão explorar as funções sociais, econômicas e políticas dessas civilizações.

Material Necessário:

- Acesso ao Minecraft Education Edition ou Minecraft em computadores.
- Pesquisa sobre civilizações antigas para planejamento.
- Plano da civilização, incluindo mapa, arquitetura, e estrutura social.

Passos da Atividade:

1. Divisão em Grupos e Escolha da Civilização:

- A turma será dividida em grupos, e cada grupo escolhe uma civilização antiga para recriar no Minecraft. As opções podem incluir:
 - Egito Antigo
 - Grécia Antiga
 - Roma Antiga
 - Mesopotâmia
 - China Antiga
- Cada grupo fará uma breve pesquisa sobre sua civilização, focando em arquitetura, sociedade e principais características culturais.

2. Planejamento da Construção:

- Antes de começarem a construir no Minecraft, os alunos devem planejar como vão representar a civilização, considerando aspectos como:
 - Arquitetura: Que tipo de construções eram importantes? (Pirâmides no Egito, templos gregos, coliseus romanos, zigurates da Mesopotâmia).
 - Estrutura Social: Como a sociedade era organizada? (Cidades planejadas, palácios, casas dos plebeus e nobres).
 - Economia e Recursos: Quais eram os principais recursos e atividades econômicas da civilização? (Agricultura, comércio, mineração).

3. Construção no Minecraft:

- Cada grupo entra no Minecraft e começa a construir sua civilização, recriando marcos históricos e principais construções.
 - Egito Antigo: Pirâmides, Esfinge, Rio Nilo, templos dedicados aos deuses.
 - Grécia Antiga: Templos como o Partenon, estádios para os jogos, teatros.
 - Roma Antiga: Coliseu, aquedutos, fórum romano, muralhas.
 - Mesopotâmia: Zigurates, jardins suspensos, rios Tigre e Eufrates.
- Os alunos devem também usar o ambiente natural de Minecraft para refletir a geografia da civilização (como desertos no Egito ou rios em Mesopotâmia).



Jogo de Raciocínio Rápido: '30 Segundos'

Grandes Navegações

Os alunos recebem cartões com os termos abaixo. Eles têm 30 segundos para explicar o termo para seu grupo sem usar palavras-chave (por exemplo, não podem usar "navegar" ao explicar caravela).

Caravela

Navio ágil utilizado pelos portugueses nas explorações marítimas.

Périplo Africano

Circunavegação da África feita por Portugal em busca de uma rota para as Índias.

Tratado de Tordesilhas

Acordo entre Espanha e Portugal que dividiu o mundo em áreas de colonização.

Cristóvão Colombo

Explorador que navegou para a América acreditando estar indo para as Índias.

Vasco da Gama

Navegador português que descobriu o caminho marítimo para a Índia.

Especiarias

Produtos valiosos da Ásia, como pimenta e canela, que motivaram as navegações.

Nau

Grande embarcação utilizada nas viagens de longa distância durante as Grandes Navegações.

Pedro Álvares Cabral

Navegador português que oficialmente descobriu o Brasil em 1500.

Momento reflexão:

O que você aprendeu sobre o impacto das Grandes Navegações nas sociedades europeias e colonizadas?

Qual termo ou conceito foi mais difícil de explicar e por quê?



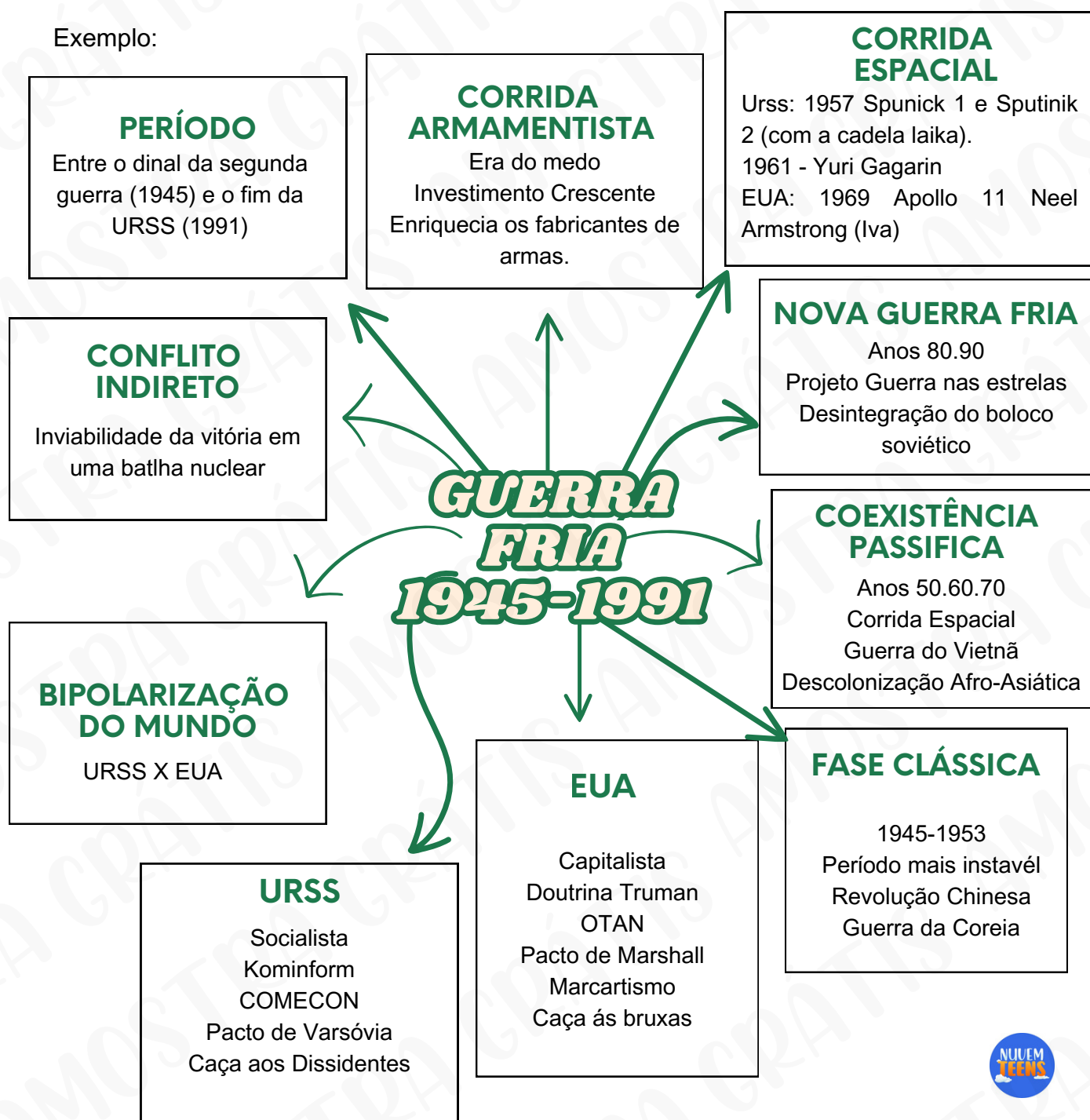
Criação de Mapas Mentais

Guerra Fria

Solicite aos alunos que criem um mapa mental com eventos como: “Plano Marshall”, “Pacto de Varsóvia”, “Corrida Espacial”, “Crise dos Mísseis em Cuba”, “Muro de Berlim”. Cada conceito deve estar conectado com setas mostrando as causas, efeitos e inter-relações.

Resultado: Um mapa mental que liga a polarização mundial entre EUA e URSS e seus impactos globais, como a Corrida Armamentista e a divisão da Alemanha.

Exemplo:



Jogo de Tabuleiro: Conquistas Romanas

Expansão do Império Romano.

Pça aos elunos para criarem um jogo de tabuleiro, sobre a Expansão do Império Romano. Neste jogo os alunos irão utilizar as questões abaixo para as cartas do jogo.

Como jogar

O aluno da vez joga o dado, outro aluno retira uma carta e lê a questão para o aluno da vez, se o mesmo responder corretamente irá andar o numero de casas que caiu no dado, se errar volta ao inicio do jogo.

Questões para as cartas:

Questão: Qual foi o primeiro navegador a descobrir uma rota marítima para as Índias, contornando a África?

- Resposta: Vasco da Gama.

2. Questão: Que tratado dividiu as terras descobertas entre Espanha e Portugal em 1494?

- Resposta: Tratado de Tordesilhas.

3. Questão: Quem foi o navegador que chegou à América em 1492, acreditando ter encontrado uma rota para as Índias?

- Resposta: Cristóvão Colombo.

4. Questão: Qual foi a principal embarcação usada pelos portugueses durante as explorações marítimas?

- Resposta: Caravela.

5. Questão: Qual navegador português é creditado pela descoberta oficial do Brasil em 1500?

- Resposta: Pedro Álvares Cabral.

6. Questão: Qual foi o primeiro explorador a liderar uma expedição que circunavegou o globo terrestre?

- Resposta: Fernão de Magalhães.

7. Questão: Que nome foi dado ao acordo que deu exclusividade a Portugal nas terras a leste da linha imaginária e à Espanha nas terras a oeste?

- Resposta: Tratado de Tordesilhas.

8. Questão: Qual era o objetivo principal das Grandes Navegações promovidas por Portugal e Espanha?

- Resposta: Encontrar novas rotas comerciais para o Oriente (Índias) e explorar terras desconhecidas.

9. Questão: Qual país foi pioneiro nas Grandes Navegações, iniciando suas explorações no século XV?

- Resposta: Portugal.

10. Questão: Que produto altamente valorizado pelos europeus era um dos principais objetivos das expedições às Índias durante as Grandes Navegações?

- Resposta: Especiarias.



Cartas de Países



Pedro, o Grande, transformou a Rússia em uma potência militar e naval, modernizando o país e expandindo suas fronteiras.

Rússia



Frederico, o Grande, fez da Prússia uma potência militar e promoveu reformas internas, sendo um dos exemplos de monarca absolutista esclarecido.

Prússia



Maria Teresa reformou a administração e o exército austríaco, consolidando o poder dos Habsburgo no Sacro Império Romano-Germânico.

Áustria



Durante o reinado de Isabel I, a Inglaterra derrotou a Armada Invencível da Espanha e consolidou seu poder como uma potência naval.

Inglaterra



Henrique VIII fundou a Igreja Anglicana para consolidar seu poder e garantir o controle sobre a religião e o Estado na Inglaterra.

Inglaterra

- 1521 – Hernán Cortés conquista o Império Asteca
 - Descrição: O espanhol Hernán Cortés lidera a conquista do Império Asteca, na América Central, estabelecendo o controle espanhol sobre vastas áreas do território.
 - Imagem sugerida: Batalha entre os conquistadores e os astecas.
- 1533 – Francisco Pizarro conquista o Império Inca
 - Descrição: Francisco Pizarro invade o território Inca no atual Peru e conquista um dos maiores impérios indígenas das Américas, em nome da Espanha.
 - Imagem sugerida: Representação da captura de Atahualpa pelos espanhóis.
- 1578 – Morte de D. Sebastião e a União Ibérica
 - Descrição: A morte de D. Sebastião, rei de Portugal, em uma batalha no Marrocos, e a crise sucessória resultaram na União Ibérica (1580-1640), quando Portugal foi governado pela Espanha.
 - Imagem sugerida: Retrato de D. Sebastião e uma batalha no norte da África.

Montagem Final:

- Os grupos devem montar seus eventos em ordem cronológica no painel, com setas ou linhas indicando a sequência dos acontecimentos.
- As descrições de cada evento devem ser curtas e diretas, destacando a importância histórica de cada um.
- O painel pode ser decorado com mapas e ilustrações, tornando-o visualmente atraente.

Apresentação:

- Cada grupo terá a oportunidade de apresentar sua seção do painel para o restante da turma, explicando os eventos que pesquisaram e a sua importância.
- Após a montagem, o painel ficará exposto na sala para que todos possam revisar e aprender sobre as Grandes Navegações de forma visual e interativa.

Perguntas Reflexivas:

- Qual foi o impacto econômico e social das Grandes Navegações na Europa e nas regiões exploradas?
- Como a exploração marítima transformou as relações entre os continentes?
- Quais foram as consequências das conquistas espanholas e portuguesas nas civilizações indígenas das Américas?



Agora que tal adquirir todo material completo com um desconto imperdível?

Clique no botão abaixo para comprar o nosso material completo com
60 PÁGINAS DE ATIVIDADES
DINÂMICAS DE HISTÓRIA
ENSINO MÉDIO

de ~~R\$ 47~~ por apenas **R\$ 19,90**

ADQUIRIR AGORA

