

Plano de Aula 1: Educação Infantil

Plano de Aula: Proclamação da República

Público-alvo:

Crianças da Educação Infantil (4 a 5 anos)

Objetivos de Aprendizagem

Ao final da aula, os alunos serão capazes de:

1. Reconhecer a importância da Proclamação da República para a história do Brasil.
2. Entender o conceito de mudança de governo, de monarquia para república.
3. Identificar figuras históricas como D. Pedro II e Marechal Deodoro da Fonseca, e seus papéis na Proclamação da República.
4. Participar ativamente de atividades lúdicas e interativas, como dramatizações e jogos, para consolidar o aprendizado.
5. Desenvolver habilidades de escrita e raciocínio lógico com atividades de recorte, pintura e jogo de memória.

Conteúdos (Experiências e Atividades)

1. História da Proclamação da República:
 - Narrar a história da Proclamação da República:
 - Contexto histórico: Explicar para as crianças, de forma simples, que o Brasil foi um Império por muitos anos, e que o imperador era D. Pedro II. Ele governava como um monarca, ou seja, o país tinha um rei, mas as pessoas estavam insatisfeitas com o sistema.
 - Mudança para a República: Em 15 de novembro de 1889, um grupo de militares liderado pelo Marechal Deodoro da Fonseca proclamou a República, ou seja, o Brasil deixou de ter um imperador e passou a ser governado por presidentes eleitos. Esse evento foi um grande marco na história do Brasil.
 - Figura de D. Pedro II: Explicar que D. Pedro II era o último imperador do Brasil e, apesar de ser amado por muitos, não conseguiu evitar que houvesse um movimento para mudar o tipo de governo.
 - Marechal Deodoro da Fonseca: Apresentar Deodoro como o militar que liderou o movimento que proclamou a República, embora, após tomar o poder, ele tenha se tornado o primeiro presidente do Brasil.



2. Atividade de Contação de História:

- Usar fantoches ou bonecos para ilustrar a narrativa. O fantoche do imperador D. Pedro II pode contar como era o Império e como as pessoas queriam mudanças. Em seguida, o fantoche do Marechal Deodoro pode "proclamar" a República, com um cenário onde o "palácio imperial" é substituído por uma cena que remete à nova forma de governo, com o presidente.

3. Atividade de Pintura e Recorte de Bandeiras:

- As crianças vão pintar duas bandeiras: uma com o símbolo do Império e outra com a bandeira da República. A primeira bandeira terá as cores e o brasão do Império, enquanto a segunda será a bandeira que conhecemos hoje, com o verde e amarelo.
- Objetivo: Ensinar a diferença entre as duas fases do Brasil de forma lúdica, associando a mudança política à mudança nos símbolos nacionais.

4. Jogo de Memória:

- Preparar cartões com imagens de figuras históricas (D. Pedro II, Marechal Deodoro) e eventos relacionados à Proclamação da República (o momento da assinatura do ato, o exército marchando). As crianças devem formar pares com as imagens e suas respectivas descrições.
- Objetivo: Auxiliar as crianças a reconhecer as figuras históricas e eventos importantes, estimulando a memória visual e o raciocínio.

5. Atividade de Role-Playing:

- As crianças serão divididas em grupos. Cada grupo receberá um personagem histórico (D. Pedro II, Marechal Deodoro, etc.) e acessórios simples, como chapéus e roupas, para fazer uma dramatização da Proclamação da República.
- Objetivo: Promover o entendimento do papel de diferentes figuras históricas e como a Proclamação da República aconteceu, ao mesmo tempo que elas exercitam habilidades de expressão e comunicação.

Metodologia

1. Abordagem Lúdica e Interativa:

- Utilizar histórias adaptadas, fantoches, e dramatizações para envolver as crianças e estimular a compreensão do conceito de mudança de governo e da importância histórica desse evento. Isso ajuda a criar um ambiente dinâmico e de fácil compreensão.

2. Aprendizagem Ativa:

- As crianças são participantes ativas em todas as etapas da aula, seja através de dramatizações, pinturas, ou jogos. O objetivo é que elas interajam com o conteúdo,

vivenciem a história e se sintam envolvidas no processo.

3. Ensino Multissensorial:

- Usar recursos visuais, auditivos e táteis para garantir que as crianças absorvam as informações de diversas maneiras. A combinação de figuras históricas, sons (como o som do "tambor" na dramatização da proclamação) e atividades práticas de pintura, recorte e dramatização garantem que todas as formas de aprendizado sejam contempladas.

Recursos Didáticos

- Fantoches ou bonecos para contação de história.
- Cartões de imagens de figuras históricas e eventos.
- Papéis, tintas e materiais de recorte para as atividades de pintura e bandeiras.
- Chapéis e acessórios simples para a dramatização.
- Imagens e fotos de D. Pedro II, Marechal Deodoro e a Proclamação da República.

Avaliação da Aprendizagem

1. Participação e Envolvimento:

- A avaliação será realizada com base no nível de participação das crianças durante a contação da história, as atividades de dramatização e a interação nas atividades práticas.

2. Desempenho nas Atividades Práticas:

- As crianças serão observadas durante a pintura das bandeiras e recorte das imagens. A avaliação considerará a criatividade, o entendimento das diferenças entre o Império e a República, e a capacidade de associar as figuras e eventos históricos.

3. Desempenho no Jogo de Memória:

- As crianças serão avaliadas pela sua capacidade de associar as imagens e suas descrições corretamente durante o jogo de memória.

4. Expressão Oral e Socialização:

- Na atividade de dramatização, as crianças serão avaliadas pela sua capacidade de representar o personagem histórico e expressar, de forma simples, o que representavam (D. Pedro II, Marechal Deodoro etc.).

Estimativa de Tempo



1. Introdução e Apresentação do Tema:

- 10 minutos: Explicar o que foi a Proclamação da República de forma simples, utilizando imagens e figuras históricas. O professor pode fazer perguntas simples para estimular a curiosidade, como: “O que vocês acham que acontece quando um rei deixa de governar e um presidente começa a governar?”

2. Contação de História com Fantoches:

- 15 minutos: Narrar a história da Proclamação da República com os fantoches. As crianças serão incentivadas a interagir durante a história, fazendo perguntas e apontando figuras que aparecerão.

3. Atividade de Pintura e Recorte de Bandeiras:

- 20 minutos: Pintura das bandeiras do Império e da República, associando a mudança política à mudança nos símbolos nacionais.

4. Jogo de Memória sobre a Proclamação da República:

- 15 minutos: Jogo de memória com as cartas de figuras históricas e eventos da Proclamação da República.

5. Dramatização e Role-Playing:

- 15 minutos: As crianças participam da dramatização sobre a Proclamação da República, representando as figuras históricas com chapéus e acessórios simples.

Habilidades da BNCC (Base Nacional Comum Curricular)

Campo de experiência:

“O eu, o outro e o nós”

- EI03CG01: Explorar com curiosidade o mundo e seus elementos, por meio de experiências de observação, participação e registros, buscando compreender as relações entre pessoas, objetos e os elementos do ambiente.

Campo de experiência:

“Corpo, gestos e movimentos”

- EI03CG04: Desenvolver atividades de expressão, por meio de gestos, movimentos e sons, nas quais as crianças possam expressar-se e compreender as manifestações culturais e sociais de diferentes povos.

Campo de experiência:

“Escuta, fala, pensamento e imaginação”

- EI03CG06: Participar de situações de escuta, fala e escrita de forma lúdica e criativa, com o intuito de compreender o ambiente social e expressar seus sentimentos e ideias.



Campo de experiência:
“Traços, sons, cores e formas”

- EI03CG10: Explorar diversas linguagens artísticas, como as artes plásticas, a música e a dança, de maneira a experimentar e valorizar diferentes formas de expressão e comunicação.



APOIO AO
Professor



APOIO AO
Professor