**TEMA: Revolução Francesa**

**Duração: 2 horas aulas (1:20)**

**OBJETIVOS:**

1. Compreender a situação de injustiça social na França no século XVIII, antes da revolução, relacionando com os problemas de injustiça social no Brasil.

2. Identificar as relações de poder em meio a Revolução Francesa, confrontando suas consequências no processo de desenvolvimento de outras sociedades.

3. Problematizar as mudanças socioeconômicas, políticas e culturais ocorridas a partir da queda da Monarquia Francesa.

4. Analisar as manifestações do pensamento político na sociedade francesa.

**CONTEÚDO:**

Revolução Francesa: situação de injustiça social na França antes da revolução, relações de poder na Revolução Francesa, mudanças no cenário social, político e cultural com a queda da Monarquia Francesa, manifestações do pensamento político na sociedade francesa.

**PROCEDIMENTOS:**

\* A partir da demonstração dos conhecimentos prévios dos estudantes sobre o conteúdo relacionado, reorganizarei a compreensão dos estudantes com aula expositiva, através de slides-aula sobre a Revolução Francesa.

\* Os estudantes irão interagir com um jogo eletrônico – Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade, o qual retratará o período da Revolução Francesa. Através do estilo Adventure com elementos Role Playing (RPG) – possibilitando a aprendizagem da insatisfação social popular no período pré-revolucionário, apoio da França na Independência dos Estados Unidos, as transformações econômicas, sociais e políticas na França do século XVIII.

\* No momento em que os educandos estiverem interagindo com o game, listarão os pontos convergentes entre o assunto explanado em sala e o game, demonstrando a assimilação do conteúdo.

**RECURSOS:**

Quadro branco, slides, imagens e Tríade (game).

**AVALIAÇÃO:**

A Avaliação dos educandos será processual através da participação/intervenção oral, no decorrer da aula expositiva e na interação com o game, e através de registros do caderno considerando-se as anotações pessoais dos alunos, contextualização do aluno, não meramente a cópia fiel do conteúdo exposto no dia, a ser complementada com a interação e listagem dos pontos convergentes do aluno a partir do uso do game e o conteúdo.