

USO DE METODOLOGIAS ATIVAS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA REGIONAL NO ENSINO FUNDAMENTAL I

Edvânia Cavalcante dos Santos Silva¹
Camila Regina do Vale²

RESUMO

O ensino de História desempenha papel essencial na formação crítica e no fortalecimento do sentimento de pertencimento social do cidadão. Contudo, observa-se que, devido à predominância de aulas expositivas e centradas na transmissão de conteúdos, essa disciplina muitas vezes se apresenta de forma tradicional e pouco atrativa, destoando do contexto contemporâneo marcado pelo acesso amplo à informação e pelos avanços tecnológicos. Diante desse cenário, este trabalho teve por objetivo discutir a importância da utilização de metodologias ativas, com ênfase na cultura *maker*, como estratégia para promover o protagonismo discente e a aprendizagem significativa no ensino de História. A proposta consistiu no desenvolvimento de jogos educativos — Trilha, Memória, Dominó e Quebra-Cabeça — voltados à valorização da história local da cidade de Iporá-GO. Cada jogo foi elaborado com base em elementos simbólicos, culturais e históricos do município, favorecendo a relação entre o passado e o presente e estimulando a reflexão crítica sobre a identidade regional. Os resultados indicam que o uso de metodologias ativas, especialmente da cultura *maker*, contribui para o engajamento dos estudantes, o desenvolvimento cognitivo e o fortalecimento do sentimento de pertencimento. Conclui-se que o ensino de História mediado por práticas lúdicas e contextualizadas potencializa a formação cidadã e o aprendizado significativo.

Palavras-chave: Cultura *Maker*, Jogos Educativos, Identidade Local, Protagonismo Estudantil.

¹Discente do curso de Especialização em Formação de Professores e Práticas Educativas Instituto Federal Goiano – Campus Iporá. edvania.silva@estudante.ifgoiano.edu.br

²Docente do Instituto Federal Goiano – Campus Iporá. Camila.vale@ifgoiano.edu.br



INTRODUÇÃO

O ensino de História no Ensino Fundamental I desempenha papel fundamental na formação crítica e cidadã dos estudantes, possibilitando a compreensão das transformações sociais, culturais e políticas ao longo do tempo. Contudo, observa-se que, em muitas instituições de ensino, as aulas permanecem pautadas em metodologias tradicionais e expositivas, caracterizadas pela abordagem superficial dos conteúdos e pela limitada utilização de recursos didáticos inovadores. Essa realidade compromete o engajamento dos alunos e a efetividade da aprendizagem, especialmente no que se refere à valorização da História Regional, tema de grande relevância para a construção da identidade local e da consciência histórica.

Diante desse contexto, as metodologias ativas emergem como ferramentas pedagógicas essenciais para promover o protagonismo discente, a reflexão crítica e o desenvolvimento de competências cognitivas e criativas. Tais metodologias possibilitam a construção colaborativa do conhecimento, estimulando o envolvimento dos estudantes por meio de práticas interativas, lúdicas e contextualizadas, que vão além da simples transmissão de conteúdos.

Além disso, a adoção de recursos didáticos diversificados, como cartilhas, jogos educacionais e atividades práticas da cultura maker, pode ampliar significativamente as possibilidades de aprendizagem, tornando o ensino de História mais dinâmico, significativo e alinhado às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Nesse sentido, é imprescindível investigar e sistematizar as práticas pedagógicas eficazes que utilizam metodologias ativas para o ensino da História Regional, especialmente em contextos escolares do Ensino Fundamental I.

Este trabalho propõe, portanto, a elaboração e validação de kits didático-pedagógicos fundamentados em metodologias ativas, destinados a escolas do município de Iporá, Goiás. A partir de uma revisão integrativa da literatura, pretende-se consolidar o conhecimento científico disponível e desenvolver materiais que favoreçam a construção de saberes históricos locais de forma crítica e participativa, contribuindo para a inovação do processo ensino-aprendizagem e para a valorização da identidade regional.



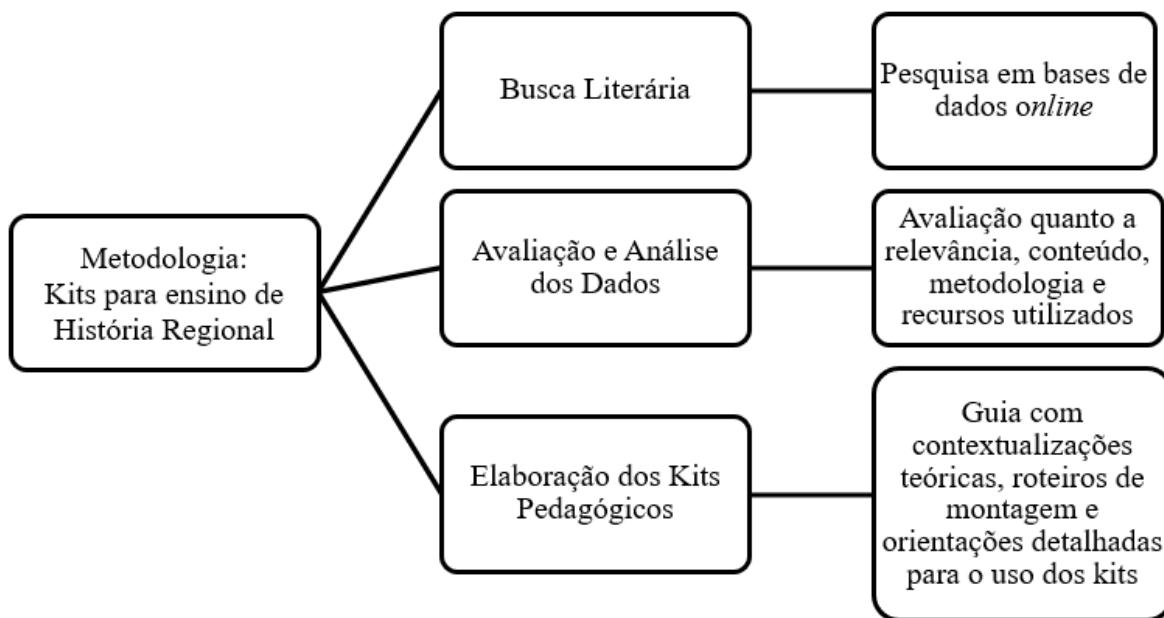


METODOLOGIA

A pesquisa foi desenvolvida a partir de uma abordagem qualitativa (FLICK, 2009), de caráter exploratório (GIL, 2017), com o objetivo de produzir kits pedagógicos destinados a auxiliar o processo de ensino-aprendizagem de História Regional no Ensino Fundamental I. O estudo foi estruturado conforme as orientações metodológicas propostas por Whittemore e Knafl (2005) e compreendeu três etapas principais (Figura 1):

- 1. Busca literária** – Realizou-se uma pesquisa em bases de dados online, como Google Acadêmico, LILACS, PubMed, Rabbit e SciELO. A busca foi conduzida por meio do uso de palavras-chave como *cultura maker, educação infantil, contação de histórias e alfabetização*, entre outras. Foram priorizados artigos publicados nos últimos cinco anos. Além das bases científicas, também foram consultadas mídias digitais — como YouTube, Instagram e Pinterest — para identificar experiências e recursos pedagógicos complementares.
- 2. Avaliação e análise dos dados** – Os materiais selecionados foram avaliados quanto à relevância, conteúdo, metodologia e recursos utilizados. Com base nessa análise, foram planejados e elaborados os kits didáticos, considerando a aplicabilidade dos materiais ao contexto do ensino de História Regional.
- 3. Elaboração dos kits pedagógicos** – Os kits estão descritos na seção “Resultados e Discussão” deste trabalho e também organizados em um guia interativo, disponibilizado em formato de caderno digital, acessível por meio de QR Code. Esse material reúne contextualizações teóricas, roteiros de montagem e orientações detalhadas para o uso pedagógico dos kits. O guia apresenta, passo a passo, o processo de confecção dos materiais, oferecendo sugestões e diretrizes que possibilitam aos educadores reproduzir e aplicar os recursos em sala de aula.

Figura 1: Etapas da Metodologia de elaboração dos kits para ensino de História regional



RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este trabalho teve como objetivo discutir a importância das metodologias ativas, com ênfase na cultura *maker*, como estratégia para promover o protagonismo discente e a aprendizagem significativa no ensino de História, por meio do desenvolvimento de jogos educativos voltados à valorização da história local da cidade de Iporá-GO. Para isso foram desenvolvidos 4 Kits didático-pedagógicos fundamentados em metodologias ativas, destinados a escolas do município para o ensino de História Regional. Os jogos e os procedimentos metodológicos são apresentados nas tabelas 1 a 4.

Tabela 1 – Procedimentos metodológicos para a realização do Jogo da Trilha: A História do Início de Iporá

| Jogo da Trilha: A História do Início de Iporá | |
|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Objetivo pedagógico | |
| | Estimular raciocínio lógico, atenção e tomada de decisões por meio de desafios que exigem reflexão e estratégia. Promover cooperação, respeito às regras, empatia e persistência, favorecer o protagonismo do |

| | |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | estudante ao avançar conforme suas conquistas e aprendizagens. |
| Material | <ul style="list-style-type: none"> ● Placa de MDF cortada em formato de quadrado adequada para o jogo; ● - Gravador a laser para marcar a trilha, em formato de cruz, e os desafios da rotas a ser percorridas; ● - Impressora 3D com filamento PLA(Biodegradável e segura) para fazer a base da cruz; ● - Lixas finas para acabamento das borda da cruz e o dado. |
| Roteiro | <p>Organização do espaço: Jogo educativo em formato de cruz, símbolo dos bandeirantes, relacionado à história regional de Iporá (GO). Alunos organizados em duplas para favorecer participação e interação.</p> <p>Apresentação do jogo: O professor explica regras, significado da cruz e dinâmica do jogo, garantindo a compreensão.</p> <p>Execução: Alunos lançam o dado para avançar casas, respondem perguntas ou realizam tarefas. Ganha quem chegar primeiro ao ponto final.</p> <p>Mediação: Professor orienta, esclarece dúvidas e incentiva reflexões sobre história e cultura locais.</p> <p>Encerramento: Momento de socialização em que os alunos compartilham percepções, reforçando o vínculo com patrimônio cultural e identidade regional.</p> |

Tabela 2 – Procedimentos metodológicos para a realização do Jogo da Memória: Conhecendo a História de Iporá por Meio de Imagens

| Jogo da Memória: Conhecendo a História de Iporá por Meio de Imagens | |
|----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Objetivo pedagógico | Promover a produção do próprio jogo, estimular criatividade e protagonismo dos alunos segundo a Cultura Maker. Favorecer o desenvolvimento cognitivo e social por meio de atividade lúdica que estimula atenção, concentração, memória, raciocínio lógico e associação de ideias. Consolidar conteúdos sobre a História de Iporá de forma significativa, incentivar diálogo, cooperação, respeito às regras, autonomia, valorização da cultura local e inclusão, garantir participação ativa de todos os estudantes, inclusive com recursos |





| | |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Material | <p>adaptados.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papelão recortado em forma de pequenos quadrados; - Cola; ● - Tesoura; ● - Folhas de papel fotográfico para imprimir as imagens com as legendas; ● - Impressora colorida. |
| Roteiro | <p>Organização do espaço: Jogo da memória sobre a história e identidade cultural de Iporá-GO. Alunos organizados em duplas, podendo jogar em sala ou espaço aberto, garantindo conforto, visibilidade e interação, promovendo cooperação.</p> <p>Apresentação do jogo: Professor contextualiza a história da cidade por meio de imagens do início da municipalização e espaços urbanos atuais, estimulando reflexões sobre transformações e memória local.</p> <p>Execução: Alunos embaralham as cartas e definem a ordem de jogadas pelo jogo do ímpar ou par. Viram duas cartas por vez, recolhendo os pares corretos. Vence quem formar mais combinações.</p> <p>Mediação: Professor observa a participação, esclarece dúvidas, reforça regras e incentiva respeito, cooperação e diálogo entre os estudantes.</p> <p>Encerramento: Momento de reflexão coletiva sobre imagens e espaços representados, permitindo compartilhamento de percepções e lembranças, fortalecendo pertencimento, identidade local e valorização do patrimônio histórico e cultural.</p> |

Tabela 3 – Procedimentos metodológicos para a realização do Jogo Dominó

| Dominó | |
|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Objetivo pedagógico | |
| | <p>Promover aprendizagem significativa por meio de atividade lúdica que estimule raciocínio lógico, atenção e associação. Valorizar o patrimônio material e imaterial de Iporá, incentivar reconhecimento de espaços históricos, manifestações culturais, símbolos e tradições. Desenvolver habilidades socioemocionais como cooperação, respeito, empatia e trabalho em equipe, fortalecer pertencimento e identidade cultural, despertar interesse pela</p> |





| | | |
|-----------------|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | preservação da memória coletiva. |
| Material | | <p>- Tecido feltro;</p> <p>- Velcro;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cola de silicone; - Plastificadora; - Folha A4 de Polaseal/Pouch Film; - Papel fotográfico de preferência em formato em A4; - Imagens emplastificadas e recortadas em forma de pequenos retângulos. |
| Roteiro | | <p>Organização do espaço: Alunos organizados em duplas ou grupos de até 4 participantes. A atividade pode ocorrer em sala de aula ou espaços abertos, garantindo conforto, acessibilidade e fácil alcance das peças do dominó.</p> <p>Apresentação do jogo: Professor promove reflexão sobre bens materiais e imateriais históricos de Iporá, usando imagens de festas, manifestações culturais, igrejas e prédios históricos. Estimula diálogo, esclarece dúvidas e valoriza o pertencimento, a preservação e a identidade local.</p> <p>Execução: Os participantes embaralham as peças e distribuem igualmente. A ordem de início é definida pelo dado. Cada grupo encaixa peças de dominó com imagens que representam bens materiais ou imateriais, relacionando elementos correspondentes (ex.: festa popular e local onde ocorre). A partida termina quando não há mais encaixes possíveis; vence quem ficar com menos peças, demonstrando maior conhecimento e capacidade de associação.</p> <p>Mediação: Professor observa desempenho, orienta jogadas, esclarece dúvidas e estimula respeito, cooperação e diálogo. Pode fazer perguntas problematizadoras, reforçando a importância dos patrimônios culturais e da identidade de Iporá.</p> <p>Encerramento: Momento de socialização e reflexão coletiva, retomando conceitos abordados. Alunos compartilham aprendizagens, relações entre bens culturais e reconhecem esses elementos no cotidiano, fortalecendo pertencimento e valorização da memória e identidade cultural do município.</p> |





Tabela 4 – Procedimentos metodológicos para a realização do Quebra cabeça Peça por Peça: Descobrindo a Bandeira de Iporá

| Quebra cabeça Peça por Peça: Descobrindo a Bandeira de Iporá | |
|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Objetivo pedagógico | Desenvolver concentração, raciocínio lógico e protagonismo dos alunos, estimular pensamento criativo e resolução de desafios. Favorecer aprendizado lúdico, significativo e participativo, promover o reconhecimento da bandeira de Iporá e a compreensão dos elementos do brasão do município. |
| Material | <ul style="list-style-type: none"> - Placa de MDF cortada no tamanho 30 x 20 cm, adequada para a confecção do jogo; - Gravador a laser, utilizado para marcar as imagens que representam os elementos da bandeira de Iporá. |
| Roteiro | <p>Organização do espaço: Organize a sala para que os estudantes trabalhem em duplas, garantindo conforto, cooperação e comunicação. Cada dupla deve ter uma superfície de aproximadamente 60 x 40 cm para montar o quebra-cabeça da bandeira de Iporá, favorecendo a visualização das peças e o reconhecimento dos símbolos municipais.</p> <p>Apresentação do jogo: Professor contextualiza a bandeira e o brasão de Iporá, explicando o significado de cada elemento (diamante, boi, ramos de café e cana, cores) e sua relação com a cultura, economia e história do município, reforçando identidade e pertencimento.</p> <p>Execução: Os estudantes embaralham as peças e distribuem igualmente. Cada dupla monta o quebra-cabeça, observando os elementos e relacionando-os com seu significado histórico e cultural. A atividade enfatiza associação, colaboração e compreensão dos símbolos municipais.</p> <p>Mediação: Professor orienta, incentiva observação, diálogo e reflexão sobre os elementos do brasão e da bandeira. A atividade é conduzida de forma colaborativa, promovendo concentração, raciocínio lógico e trabalho em equipe, valorizando o empenho e participação dos alunos.</p> <p>Encerramento: O objetivo não é determinar vencedores, mas estimular cooperação, diálogo e construção coletiva do conhecimento, fortalecendo respeito,</p> |



Vários trabalhos reforçam a eficácia do uso de jogos no ensino, especialmente quando aliados às teorias de aprendizagem que valorizam a interatividade e a experiência direta dos alunos. Como afirmam Cordeiro *et al.* (2025), os jogos educativos são estratégias lúdicas que combinam diversão e desafio, estimulando a participação ativa e facilitando a compreensão de conteúdos complexos. Jogos bem planejados e direcionados também podem auxiliar os docentes no processo de ensino-aprendizagem (Araujo; Alvarenga, 2023).

As metodologias ativas de ensino-aprendizagem trazem inovações para as salas de aula, estimulando o interesse dos alunos e oferecendo ao professor novas maneiras de conduzir o processo educacional. Em áreas como a disciplina de Ciências no Ensino Fundamental II, a abordagem prática e interativa das metodologias ativas permite que conceitos abstratos se tornem mais concretos e acessíveis para os estudantes. Objetivo. Identificar, na literatura científica, as principais metodologias (Oliveira, Macêdo, 2025).

Segundo Rodrigues, Torres e Sondermann (2018), o uso de diferentes espaços de aprendizagem e recursos inovadores torna o aprendizado mais significativo e de melhor qualidade. Contextos que oferecem diversidade de ambientes e metodologias, capazes de enriquecer as práticas pedagógicas, contrastam com modelos simplistas de ensino, resultando em aprendizagens mais profundas e eficazes. Nesse sentido, a proposta apresentada neste trabalho corrobora esses autores ao oferecer um ensino de História Regional diversificado por meio de jogos, promovendo uma aprendizagem ativa na qual o aluno assume o protagonismo do processo educativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de metodologias ativas no ensino de História mostrou-se uma estratégia eficaz para promover a aprendizagem significativa, o protagonismo discente e o fortalecimento da identidade cultural dos estudantes. A experiência com os jogos educativos





— Trilha, Memória, Dominó e Quebra-Cabeça — evidenciou que práticas pedagógicas lúdicas e contextualizadas favorecem o engajamento, a cooperação e a construção do conhecimento de forma participativa e reflexiva.

Ao relacionar o conteúdo histórico à realidade local, especialmente à formação e às transformações do município de Iporá, os estudantes puderam compreender a relevância da História como ciência viva, presente em seu cotidiano e fundamental para o desenvolvimento do senso crítico e do pertencimento social.

Além de aproximar o aluno de sua própria comunidade, as atividades propostas também reforçaram o papel do professor como mediador do conhecimento, responsável por estimular o

pensamento autônomo e promover experiências que integrem teoria e prática.

Conclui-se que o uso da cultura *maker* e de jogos educativos no ensino de História contribui significativamente para a inovação pedagógica e para o fortalecimento do vínculo entre educação, cultura e cidadania. Tais práticas ampliam as possibilidades de aprendizagem e reafirmam a importância de uma escola comprometida com a valorização da memória coletiva e com a formação de sujeitos críticos, criativos e conscientes de seu papel histórico e social.

AGRADECIMENTOS

Ao Instituto Federal Goiano pelo apoio na execução do trabalho.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Thalyta Nogueira de; ALVARENGA, Mariana Monteiro Soares Crespo de. Jogos no ambiente educativo: traçando o conhecimento. **Revista Educação, Artes e Inclusão**, Florianópolis, v. 19, n. 1, p. e0047, 2023. DOI: 10.5965/198431781820231e0047. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/view/17794>. Acesso em: 20 out. 2025.

CORDEIRO, F. de N. C. dos S.; CORDEIRO, H. P.; BICHARA, C. N. C.; BOTELHO, N. M. O papel dos jogos educativos no ensino-aprendizagem na graduação em medicina. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, [S. l.], v. 17, n. 2, p. e7485, 2025. DOI: 10.55905/cuady17n2-036. Disponível em: <https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/7485>. Acesso em: 20 out. 2025.



OLIVEIRA, L.M.P.; MACÊDO, H.R.A. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: Inovações nas aulas de Ciências do Ensino Fundamental II. **Somma: Revista Científica do Instituto Federal do Piauí**, Teresina, v. 11, p. 11-14 (e051125), 2025.
DOI: 10.51361/somma.v11i1.401. Disponível em: <https://revistas.ifpi.edu.br/index.php/somma/article/view/401>. Acesso em: 20 out. 2025.

RODRIGUES, C. de F.; TORRES, R. S.; SONDERMANN, D. V. C. “Reações Curiosas”: Produção e aplicação de kit didático para o Ensino de Ciências. **Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, Manaus, Brasil, v. 4, n. 08, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.31417/educitec.v4i08.586>. Acesso em: 24 out. 2025.

