

RESUMO EXPANDIDO

EXPLORADORES DE BELÉM: ANÁLISE DE UM JOGO PEDAGÓGICO COMO PROPOSTA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Elisa Sofia Cordeiro Sousa¹

Iza Maria Ferreira da Silva²

Julia Fernandes Azancort³

Maria Eduarda de Vasconcelos Anselmo⁴

Nalton Rodrigues Caminha⁵

Nelson Ferreira Marques Junior⁶

RESUMO

Este resumo expandido focaliza a elaboração do jogo pedagógico *Exploradores de Belém* mas também uma possível aplicação por meio de sequência didática pensada para o ensino de história nos anos iniciais do ensino fundamental, conforme a BNCC (2018). Este trabalho justifica-se pela contribuição em aproximar o conhecimento escolar com a realidade cotidiana dos alunos por meio dos espaços históricos de Belém, ao favorecer um ensino-aprendizagem mais significativo e contextualizado pela cultura dos próprios educandos. Nesse sentido, utiliza-se Paulo Freire (1981) para compreender a cultura dos alunos por meio do diálogo e conscientização, promovendo a leitura crítica do ambiente e a compreensão das múltiplas vozes que compõem a cidade. O presente resumo expandido visa trabalhar com o seguinte objetivo: analisar uma proposta didática para o ensino de história nos anos iniciais do ensino fundamental sobre os espaços históricos de Belém, a partir de fundamentos teóricos e metodológicos que contribuam na formação crítica dos profissionais da educação, bem como do corpo discente ao qual essa proposta é pensada, fortalecendo a noção de identidade, pertencimento e memória coletiva por meio do jogo pedagógico *Exploradores de Belém*. Essa pesquisa caracteriza-se como um estudo de desenvolvimento de material didático com abordagem qualitativa, tendo como objeto de estudo a elaboração de um recurso didático de caráter lúdico voltado ao ensino da história e cultura paraense, pautado a partir da necessidade de promover o pertencimento e o reconhecimento do patrimônio material e imaterial da Amazônia paraense.

Palavras-chave: Jogo; Ludicidade; Didática; Ensino de História; Educação Patrimonial.

¹ Graduanda em Pedagogia (UFRA). E-mail: elisa.sousa@discente.ufra.edu.br.

² Graduanda em Pedagogia (UFRA). E-mail: iza.silva@discente.ufra.edu.br.

³ Graduanda em Pedagogia (UFRA). E-mail: juazanco@gmail.com.

⁴ Graduanda em Pedagogia (UFRA). E-mail: maria.anselmo@discente.ufra.edu.br.

⁵ Graduando em Pedagogia (UFRA). Doutorando e Mestre em Educação (UEPA). E-mail: naltonrcaminha@gmail.com.

⁶ Professor Adjunto I (UFRA). Doutor (UFRRJ), Mestre (UERJ) e Graduado (UFRRJ) em História. E-mail: nelson.marques@ufra.edu.br.

INTRODUÇÃO

Ao abordar os patrimônios históricos e culturais da cidade de Belém em sala de aula, a escola possibilita que os estudantes reconheçam e compreendam os patrimônios que marcam sua formação, valorizando a cultura paraense. Nesse sentido, trabalhar os espaços históricos da cidade contribui para aproximar o conhecimento escolar da realidade concreta dos alunos, favorecendo um ensino-aprendizagem mais significativo e contextualizado.

Entretanto, ainda é recorrente a presença de práticas pedagógicas que apresentam os conteúdos históricos de forma desarticulada com o cotidiano dos estudantes, limitando a construção de sentidos e a participação ativa no processo de ensino-aprendizagem. Diante dessa problemática, torna-se necessário pensar propostas metodológicas que integrem ludicidade, diálogo e valorização da cultura local como caminhos para o desenvolvimento de uma consciência histórica crítica. Assim, este estudo apresenta uma sequência didática voltada ao ensino dos espaços históricos de Belém, desenvolvida por meio do jogo pedagógico intitulado *Exploradores de Belém*, buscando articular conteúdos curriculares para o ensino de história nos anos iniciais do ensino fundamental às vivências dos educandos.

A proposta fundamenta-se na ideia de que a educação deve partir da realidade concreta dos sujeitos aprendentes e de sua inserção cultural, utilizando a cultura como instrumento de libertação e conscientização, conforme defende Paulo Freire (1981) no livro intitulado *Ação cultural para a liberdade*. Nessa perspectiva, o ensino de história nos anos iniciais do ensino fundamental por meio da cultura dos alunos assume caráter dialógico e conscientizador, promovendo a leitura crítica do ambiente e a compreensão das múltiplas vozes que compõem a cidade.

Nesse sentido, o presente resumo expandido visa trabalhar com o seguinte objetivo: analisar uma proposta didática para o ensino de história nos anos iniciais do ensino fundamental sobre os espaços históricos de Belém, a partir de fundamentos teóricos e metodológicos que contribuam na formação crítica dos profissionais da educação, bem como do corpo discente ao qual essa proposta é pensada, fortalecendo a noção de identidade, pertencimento e memória coletiva por meio do jogo pedagógico *Exploradores de Belém*.

METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de desenvolvimento de material didático com abordagem qualitativa. O objeto deste estudo é a elaboração de um recurso didático de caráter lúdico voltado ao ensino da história e cultura paraense, pautado a partir da necessidade de promover o pertencimento e o reconhecimento do patrimônio material e imaterial da Amazônia paraense entre os alunos dos anos iniciais do ensino fundamental.

O recurso foi desenvolvido para que os alunos assumam o papel de investigadores da própria cidade, utilizando um tabuleiro, alguns dados e personagens escolhidos pelos próprios estudantes, o que estimula a autonomia e protagonismo. O jogo pedagógico em questão organiza-se através de categorias de aspectos visuais que sistematizam diferentes formas de saber, são elas:

- Verde (Cartão Cultural): referem-se a perguntas sobre a história e cultura de Belém;
- Laranja (Verdadeiro ou Falso): são desafios de julgamento crítico sobre fatos locais;
- Amarelo (Adivinha): são enigmas acerca de patrimônios específicos de Belém;
- Rosa (Alfabeto Amazônico): estimulam o vocabulário regional e memória afetiva.

O percurso da intervenção desta sequência didática se dá pela aplicação com rigor de um planejamento intencional, dividido em etapas que promovem a transição do conhecimento prévio para a consciência histórica.

Para tanto, sugerimos uma *sondagem e mediação inicial* como etapas iniciais importantes. Nesse sentido, a aula pode iniciar com uma retomada dialogada, onde a pessoa a aplicar o jogo pedagógico realizará perguntas norteadoras para resgatar o que as crianças da turma de aplicação do jogo já conhecem sobre os pontos turísticos de Belém. Esse momento de escrita do mundo precede a apresentação das regras do jogo.

A *imersão lúdica e coletividade*, por sua vez, ocorre com o desenvolvimento do jogo, quando os alunos selecionam cartas e fazem associações entre as imagens dos pontos turísticos e discussões em sala. A mediação docente é constante, incentivando raciocínio e fala colaborativa enquanto os jogadores avançam pelo tabuleiro buscando o título de *Guardião do Patrimônio*.

Na *culminância e reflexão crítica*, o jogo se encerra ao tempo que os participantes completam três voltas na bandeira do Pará, símbolo central do percurso. Em seguida, após a contagem das cartas, realiza-se uma roda de conversa final, momento essencial para que os alunos compartilhem percepções e consolidem o sentimento de pertencimento à história local.

Faz-se igualmente oportuno a realização de avaliação e registros referentes ao jogo pedagógico aplicado em sala de aula, haja vista que, em sintonia com a perspectiva freireana, a avaliação é processual e contínua. Os dados são coletados através da observação direta do envolvimento dos alunos, sua capacidade de argumentação e o respeito ao tempo do outro. Como instrumentos de registro, utilizam-se diários de campo dos docentes aplicadores dos jogos, mas também da autoavaliação dos estudantes.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A utilização de jogos para o ensino de história nos anos iniciais do ensino fundamental se insere no campo das metodologias que compreendem a aprendizagem como processo ativo, relacional e socialmente situado.

Ao discutir o potencial pedagógico do jogo, Andréa Maria da Silva (2024), no artigo intitulado *A utilização de jogos no ensino de história: uma didática possível*, destaca que sua inserção no contexto escolar não se reduz a um momento recreativo, mas constitui estratégia metodológica intencional, capaz de promover a construção significativa do conhecimento histórico.

Para a autora, o jogo, quando articulado aos conteúdos previamente trabalhados, possibilita que o estudante relacione saberes construídos em aula a novas situações-problema, ampliando sua compreensão e estimulando a elaboração de novos conhecimentos:

A partir da inserção desta nova forma de construir conhecimento, aliado ao lúdico, os(as) professores(as) podem criar uma versão de entendimento dos fatos históricos, perante a utilização de um jogo que se conecta com o que foi aprendido anteriormente durante as aulas. A intenção do jogo, enquanto método educativo, é a de construir e criar uma aprendizagem lúdica e significativa (Silva, 2024, p. 249).

O jogo não substitui o ensino sistematizado, mas o complementa, promovendo revisão, diagnóstico e aprofundamento conceitual. Nesse sentido, a sua elaboração exige um planejamento rigoroso com a definição clara de objetivos, regras e estratégias, além de fundamentação em pesquisas e fontes históricas, evitando simplificações e distorções do conhecimento.

Essa perspectiva dialoga com os pressupostos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que orienta o ensino de história nos anos iniciais do ensino fundamental para o desenvolvimento da autonomia, da atitude investigativa e capacidade de interpretar diferentes fontes e narrativas (Brasil, 2018).

A articulação entre metodologias ativas, ludicidade e educação patrimonial configura-se como estratégia pedagógica coerente com uma formação histórica crítica e contextualizada.

O jogo pedagógico assume função mediadora entre conteúdo sistematizado e experiência vivida, favorecendo o desenvolvimento de competências investigativas, interpretativas e argumentativas no âmbito do ensino de história para os anos iniciais do ensino fundamental.

Dessa forma, Ponte e Silva (2025) estabelecem um diálogo entre a perspectiva freireana e as metodologias ativas ao evidenciar que ambas partem do reconhecimento de que os estudantes não são sujeitos passivos ou *folhas em branco*, mas portadores de saberes construídos em suas experiências sociais e culturais. Nessa direção, afirmam que:

Freire, por sua vez, propõe uma educação que emancipa, fundamentada no diálogo, na escuta atenta aos alunos e no reconhecimento de seus conhecimentos prévios, o que requer uma mudança nas abordagens de ensino convencionais. Esses princípios sustentam as metodologias ativas, que incluem práticas como aprendizado baseado em problemas, projetos, jogos, salas de aula invertidas e dramatizações, entre outras estratégias que incentivam a participação dos alunos (Ponte; Silva, 2025, p. 2-3).

Ao propor a construção de um jogo de tabuleiro sobre os patrimônios históricos de Belém, a presente proposta articula-se diretamente a essas competências, promovendo o reconhecimento do espaço urbano como lugar de memória e produção de identidades.

Além disso, a concepção de ensino que fundamenta esta proposta aproxima-se da perspectiva de Paulo Freire, especialmente no que concerne à superação de práticas educacionais bancárias e à valorização da participação ativa dos educandos.

Ao trabalhar os patrimônios da cidade onde os estudantes vivem, promove-se a problematização do espaço cotidiano, transformando-o em objeto de reflexão histórica e exercício de cidadania.

Assim, a articulação entre ludicidade, educação patrimonial e ensino de história para os anos iniciais do ensino fundamental configura-se como estratégia coerente com uma pedagogia crítica e contextualizada.

O jogo pedagógico, nesse cenário, assume função mediadora entre conteúdo e experiência vivida, favorecendo a construção de sentidos sobre o passado e o presente. Mais do que recurso motivacional, ele se constitui como ferramenta de investigação, diálogo e produção de conhecimento histórico no âmbito escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este resumo expandido teve como objetivo analisar uma proposta didática para o ensino de história nos anos iniciais do ensino fundamental sobre os espaços históricos de Belém, a partir de fundamentos teóricos e metodológicos que contribuam na formação crítica dos profissionais da educação, bem como do corpo discente ao qual essa proposta é pensada, fortalecendo a noção de identidade, pertencimento e memória coletiva por meio do jogo pedagógico *Exploradores de Belém*.

A elaboração do jogo partiu da compreensão de que a aprendizagem se torna mais efetiva quando os conteúdos dialogam com o cotidiano e valorizam a cultura e os patrimônios da cidade.

Ao desenvolver essa proposta didática, foi possível perceber que o uso do jogo no contexto escolar pode favorecer a participação ativa, o interesse e o envolvimento dos alunos, além de estimular habilidades como a argumentação, escuta e a reflexão. Quando utilizado com planejamento e intencionalidade pedagógica, o recurso lúdico deixa de ser apenas um momento recreativo e passa a atuar como mediador na construção do conhecimento histórico e cultural.

No desenvolvimento do ensino-aprendizagem estratégias como essa contribuem para fortalecer o sentimento de pertencimento e proximidade dos estudantes com a história local, tornando o aprendizado mais concreto e significativo. No entanto, é fundamental que o jogo esteja articulado aos objetivos de aprendizagem e que haja mediação do professor para que a proposta alcance bons resultados.

Conclui-se, portanto, que o jogo se apresenta como uma alternativa pedagógica relevante para os anos iniciais do ensino fundamental, ampliando as possibilidades de trabalho com o componente curricular história de forma dinâmica, contextualizada e crítica.

REFERÊNCIAS

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

FREIRE, Paulo. **Ação cultural para a liberdade**. 5ª ed., Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1981.

PONTE, Camila; SILVA, Átila. Metodologias ativas no ensino de história. **Revista Tópicos**, v. 3, n. 21, p. 1-26, 2025.

SILVA, Andréa Maria da. A utilização de jogos no ensino de história: uma didática possível. **Inter-Ação**, Goiânia, v. 49, n. 1, p. 246-260, jan./abr. 2024.