

TRANSFORMANDO A HISTÓRIA EM AÇÃO: AS METODOLOGIAS ATIVAS ABORDADAS NO ENSINO DE HISTÓRIA

*João Victor Ferreira(a)¹
Glauceine da Costa Maia(a)²*

RESUMO:

Objetivo: Este trabalho buscou compreender as metodologias de ensino aplicadas na disciplina de História, para os alunos da turma do 7º ano da Escola de Tempo Integral Sérgio Rufino de Oliveira - GM3. **Relato de experiência:** Trata-se de um estudo do tipo descritivo e qualitativo, na modalidade Relato de Experiência que descreve as metodologias ativas e seus impactos para os alunos da turma de ensino fundamental II. Os resultados deram-se através da análise das respostas objetivas obtidas após a aplicação do questionário contendo oito perguntas para dez alunos. Os dados foram coletados e analisados após a realização do Estágio Supervisionado I. Considerações finais: Ao colocar o aluno no centro do processo, as metodologias ativas favorecem uma compreensão histórica mais profunda e reflexiva. Essa prática educativa complementa e enriquece a formação dos acadêmicos de Licenciatura em História, fortalecendo o compromisso dos futuros historiadores com um ensino de qualidade.

Palavras-chave: Metodologias Ativas; Ensino de História; e Interesse Estudantil.

1. INTRODUÇÃO

O presente Relato de Experiência deu-se a partir das atividades realizadas durante o Estágio Supervisionado I, em agosto e setembro de 2023, na disciplina de Estágio Supervisionado I, do curso de Licenciatura em História, no Núcleo de Ensino Superior de Carauari – NESCAR, pela Universidade do Estado do Amazonas - UEA, realizado na Escola Estadual de Tempo Integral Sérgio Rufino de Oliveira - GM3, e tem como tema “Transformando a História em Ação: as metodologias ativas abordadas no ensino de História”, estando delimitado nas metodologias abordadas no ensino de História nas turmas de 7º ano.

De acordo com Bittencourt (2008), o ensino de História tem passado por transformações significativas, buscando métodos mais dinâmicos e participativos para

¹**Graduando** do curso de Licenciatura em História mediado por tecnologia pelo Núcleo de Ensino Superior de Carauari – NESCAR, da Universidade do Estado do Amazonas - UEA. *E-mail:* ferreirajoao2000victor@gmail.com

²**Mestra** em História pela Universidade Federal do Amazonas - UFAM. Atualmente professora assistente do curso de Licenciatura em História mediado por tecnologia da Universidade do Estado do Amazonas - UEA, no município de Carauari/ NESCAR. *Lattes:* <http://lattes.cnpq.br/8380477801504751>

engajar os estudantes. Neste contexto, as metodologias ativas têm se destacado como ferramentas eficazes para tornar o aprendizado mais significativo e estimulante.

As metodologias ativas são estratégias de ensino projetadas para motivar os estudantes a aprenderem de maneira autônoma e envolvente. Por meio de desafios e situações do cotidiano, essas estratégias incentivam os alunos a realizar atividades que estimulam o pensamento crítico, promovem a iniciativa e favorecem o debate, tornando-os protagonistas no processo de construção do conhecimento.

Para Bacich; Moran (2018, p.41), “metodologias são grandes diretrizes que orientam os processos de ensino e aprendizagem e que se concretizam em estratégias, abordagens e técnicas concretas, específicas e diferenciadas”.

O ensino de História é fundamental para compreendermos o presente e projetarmos o futuro, mas muitas vezes é percebido como monótono e distante da realidade dos alunos, o que pode levar ao desinteresse e à falta de engajamento nas aulas. Este estudo é fundamentado na necessidade de repensar abordagens pedagógicas tradicionais e promover uma educação mais participativa e significativa.

A problemática central deste projeto reside na constatação de que métodos tradicionais de ensino muitas vezes não conseguem estimular o interesse dos estudantes nem promover uma compreensão profunda e contextualizada dos eventos históricos. Diante desse cenário, surge a relevância de explorar e implementar metodologias ativas, as quais propiciam uma abordagem mais dinâmica e participativa, possibilitando aos alunos uma maior interação com o conteúdo histórico.

As questões que nortearam este relato deram-se a partir do fato de que a utilização de metodologias ativas no ensino de História leva a um maior engajamento dos alunos, uma vez que estas abordagens promovem a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem. Apesar dos benefícios, a implementação de metodologias ativas no ensino de História pode enfrentar desafios, como a falta de recursos, a resistência por parte de alguns professores e a necessidade de adaptação das práticas pedagógicas tradicionais.

Este trabalho tem como objetivo compreender as metodologias de ensino aplicadas na disciplina de História. Bem como, identificar quais metodologias são utilizadas pelo professor no ensino de História; analisar os desafios para introduzir as

novas metodologias no ensino de História; e apresentar os impactos das metodologias ativas na perspectiva dos alunos e na qualidade do ensino.

O campo de estudo no qual o Relato de Experiência se insere está situado dentro da área histórico social, dialogando com a educação. Especificamente seguindo a corrente socioconstrutivista, fundamentada nas ideias da historiadora Circe Bittencourt, dos educadores e pesquisadores José Moran e Lilian Bacich e de pensadores como Lev Vygotsky e Paulo Freire. No contexto do ensino de História, essa corrente enfatiza o protagonismo do aluno, que deixa de ser um receptor passivo e passa a investigar, questionar e relacionar os conteúdos históricos com seu contexto de vida.

O Relato de Experiência iniciou-se com uma introdução que traz um breve panorama sobre o trabalho desenvolvido. Em seguida, são apresentados os materiais e métodos, juntamente com os procedimentos metodológicos, detalhando as atividades realizadas no período de Estágio Supervisionado I, o processo de desenvolvimento da pesquisa e os materiais utilizados. Na sequência, é apresentado os resultados e discussões, fundamentada nos autores que embasam o trabalho, dialogando com os conceitos centrais que norteiam o relato de experiência. Por fim, o relato de experiência traz as considerações finais, onde são discutidos os principais resultados e propostas geradas a partir do relato, seguidas pelas fontes e referências bibliográficas utilizadas.

2. MATERIAIS E MÉTODOS / PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta seção tem como proposta central delinear a metodologia que orientou o Relato de Experiência, caracterizado como descritivo qualitativo. Segundo Cervo e Bervian (2002), o delineamento ocorre no âmbito da pesquisa descritiva, que envolve a observação, o registro, a análise e a correlação de fatos ou fenômenos (variáveis) sem intervenção direta sobre eles.

Com relação a abordagem qualitativa, Marconi e Lakatos (2017) diz que envolve o uso de técnicas de pesquisa documental que podem ser estruturadas ou semiestruturadas. Esse tipo de investigação procura entender os motivos subjacentes a certos comportamentos, atitudes e motivações, ao invés de focar exclusivamente nos aspectos de “o que, onde e quando”.

Este estudo teve como objetivo compreender as metodologias de ensino aplicadas na disciplina de História. Os materiais utilizados para a realização da pesquisa

foram: um questionário para o norteamento das perguntas; notebook; Date Show; e Dado utilizado no jogo de tabuleiro. O trabalho foi realizado em quatro etapas na Escola Estadual Sérgio Rufino de Oliveira – GM3, durante o período de Estágio Supervisionado I, entre os dias 14 de agosto à 05 de setembro de 2023, com a turma do 7º ano 01, do Ensino Fundamental II, em que é necessário equilibrar o aprendizado de conteúdos curriculares com o desenvolvimento de habilidades críticas e reflexivas dos alunos. Os resultados foram obtidos após retorno à escola no dia 31 de outubro de 2024.

A escola supracitada está situada na rua Jorge Alves, nº 580 – Nossa Senhora de Fátima, a qual a administração da instituição está vinculada em esfera estadual. Conforme destaque em seu Projeto Político Pedagógico (PPP), adota a abordagem Liberal Renovado Progressista, buscando uma formação integral dos alunos e a adaptação de diferentes correntes pedagógicas às necessidades do contexto escolar.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), “as tendências pedagógicas que se firmaram nas escolas brasileiras, públicas e privadas, na maioria dos casos não aparecem em forma pura, mas com características particulares, muitas vezes mesclando aspectos de mais de uma linha pedagógica” (PCN, 1997, p. 30). Para tanto, há uma discrepância entre a teoria e a prática: embora os princípios do PPP da escola supracitada sejam claros, a sua aplicação enfrenta desafios como a falta de infraestrutura, recursos tecnológicos insuficientes e a persistência de métodos pedagógicos tradicionais.

Durante o estágio supervisionado I, realizado em 2023, tornou-se evidente que o ensino de História ainda se apoia fortemente em métodos tradicionais, como a utilização exclusiva de livros didáticos e aulas expositivas, descritos pela transmissão unidirecional do conhecimento. Essa prática, embora comum, mostrou-se insuficiente para engajar os alunos de forma significativa e promover uma compreensão crítica e reflexiva dos conteúdos históricos.

O método tradicional ao manter os alunos em uma postura passiva, muitas vezes não consegue conectar os conteúdos históricos às vivências e ao contexto dos estudantes, resultando em desinteresse e distanciamento. Surgiram preocupações sobre a eficácia das abordagens utilizadas. Além disso, o professor não tem formação em História. A turma, composta majoritariamente por alunos de 12 e 13 anos, demonstrava

grande inquietação. A constatação desses problemas é motivada pela busca por novas metodologias que podem reverter esse cenário.

Com base no contexto, surgiram algumas hipóteses: a adoção de metodologias ativas, como gamificação e recursos tecnológicos, pode aumentar o engajamento dos alunos em História; desafios como a falta de infraestrutura e a resistência docente podem limitar a aplicação dessas metodologias; a formação continuada dos professores é essencial para consolidar essas práticas no ensino de História. Essas hipóteses serviram para orientar os resultados e discussões deste Relato de Experiência.

A primeira etapa do Relato de Experiência realizada entre os dias 14 e 18 de agosto de 2023, deu-se por meio da observação das aulas do professor da disciplina de História, buscando entender seus métodos de ensino-aprendizagem para com os alunos. Durante o período de observação, constatou-se que o professor é adepto ao livro didático, mas demonstrava comprometimento em diversificar as estratégias de ensino-aprendizagem com seus alunos.

A segunda etapa foi realizada através da intervenção, durante a segunda semana de Estágio Supervisionado, entre os dias 21 a 25 de agosto de 2023, em que foi apresentado aos discentes diferentes métodos de ensino-aprendizagem que possibilitou um maior alcance na compreensão dos conteúdos. Foi realizada uma intervenção pedagógica utilizando métodos de ensino-aprendizagem inovadores, como a gamificação. O objetivo foi engajar os discentes de forma mais eficaz, promovendo a resolução de problemas e transformando experiências.

A intervenção incluiu o Projeto "A promoção de metodologias ativas no ensino/aprendizagem de História", elaborado com base nas observações da primeira semana de estágio. Uma das atividades foi a dinâmica "tabuleiro histórico", relacionada aos temas das aulas, aplicada às turmas do 7º ano 1, 2 e 3 do ensino fundamental II. O projeto buscou ampliar a compreensão histórica dos alunos, conectando os conteúdos à realidade e incentivando uma participação ativa no aprendizado.

Já a terceira etapa ocorreu através da regência na turma do 7º ano 01, durante a última semana do estágio supervisionado I, entre os dias 28 de agosto ao dia 05 de setembro, de 2023. Durante a regência, foram utilizadas tecnologias como notebook e Datashow para aprimorar o ensino-aprendizagem, conforme destaques Almeida e Valente (2012) sobre a reconfiguração da prática pedagógica. Os temas "Escravidão" e

“Tráfico de Escravos no Atlântico” foram envolvidos por meio de aulas expositivas e explicativas, com recursos visuais que contextualizavam os conteúdos para a realidade dos estudantes, promovendo o pensamento crítico.

A participação dos alunos foi marcante, especialmente com o uso de imagens ilustrativas que fomentaram a interatividade. Na finalização, uma aula gamificada com um jogo de “perguntas e respostas” foi realizada, proporcionando um modelo de avaliação lúdico e didático, diferente do tradicional.

Para a conclusão das análises dos resultados durante a quarta etapa, o instrumento utilizado foi um questionários com 08 perguntas para 10 alunos da turma do 7º ano 01. Destaca-se que o questionário foi utilizado para auxiliar na obtenção de respostas descritivas. Nesse caso, o entrevistador não intervém nem interage com a situação apresentada. Segundo Marconi e Lakatos (2017), o questionário é uma ferramenta de coleta de dados, composta por uma sequência organizada de perguntas que devem ser respondidas por escrito, sem a presença do entrevistador.

Após a aplicação do questionário, foi realizado uma análise das respostas dos participantes, onde foi possível compreender as percepções e opiniões dos respondentes sobre as metodologias ativas na disciplina de História. Os dados obtidos durante a pesquisa foram apresentados em gráfico, que auxiliam na interpretação mais clara da análise e simplifica o processo de inter-relacionamento entre os dados, assim como sua conexão com o problema da pesquisa.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O ensino de História necessita de adaptações que permitam refletir de forma mais efetiva as questões contemporâneas. Para Circe Bittencourt (2008), o ensino de História no Brasil passou por mudanças ao longo das últimas décadas, algumas delas influenciadas por eventos políticos marcantes, como a ditadura militar e o processo de redemocratização do país. Nesse contexto, com a redemocratização, novos temas e abordagens começaram a surgir.

A disciplina de História, no âmbito escolar, possui uma trajetória extensa, marcada por diversos conflitos e debates na construção de seus conteúdos e métodos de ensino. Segundo Circe Bittencourt (2008), “a História e as demais disciplinas escolares fazem parte de um sistema educacional que, embora se redefina constantemente,

mantém especificidades no processo de constituição de saberes ou de determinado conhecimento – “o conhecimento escolar” (Bittencourt, 2008, pág. 34).

A Escola Estadual de Tempo Integral Sérgio Rufino de Oliveira, no município de Carauari - Am, é uma escola de Ensino Fundamental II, sendo do 6º ao 9º Ano em turno Integral, Educação de Jovens e Adultos (EJA) com Ensino Fundamental e Médio e Educação Especial. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC),

“independentemente da duração da jornada escolar, o conceito de educação integral com o qual a BNCC está comprometida se refere à construção intencional de processos educativos que promovam aprendizagens sintonizadas com as necessidades, as possibilidades e os interesses dos estudantes e, também, com os desafios da sociedade contemporânea” (BNCC, 2017, p. 14).

Levando em consideração o que a BNCC (2017) diz sobre a educação integral, pode-se notar que na prática a escola supracitada não consegue atender as necessidades dos alunos, muito pelo fato de ocorrer limitações como recursos e estruturação. A ideia de educação integral sugere que a instituição deve dar conta de tudo, pelo contrário, os professores estão sobrecarregados, talvez a BNCC tenha uma visão ousada, certamente poderia considerar os limites das escolas, e entenda que a instituição se adapte à sua maneira, dentro de suas possibilidades.

Assim, seguindo o pensamento de Bittencourt (2008), mesmo que o sistema se redefina, a escola ainda tem seu papel específico na formulação do saber. Ela não apenas transmite informações, como organiza o conhecimento de forma particular para atender ao contexto educacional.

Durante o período de estágio supervisionado I, realizado na data de 14 de agosto à 05 de setembro de 2023, que segundo Pimenta (2008), o estágio é um componente curricular com um campo de conhecimento próprio e um momento investigativo, levando a uma reflexão e intervenção, pode-se observar que a abordagem educacional adotada pela escola está fortemente presente na teoria e pouco na prática.

Foi possível observar que predominavam as aulas expositivas tradicionais, centradas no professor e no uso exclusivo do livro didático. Embora esse método ainda seja amplamente utilizado, ele se mostrou insuficiente para despertar o interesse dos alunos, corroborando as reflexões de Bittencourt (2008), que ressalta a necessidade de

compensar práticas pedagógicas tradicionais que muitas vezes alienam os estudantes de seu papel como protagonistas do aprendizado histórico.

A instituição ainda segue muito presa às abordagens tradicionais com relação ao ensino de História, que nem sempre atendem às necessidades dos estudantes de hoje. É preciso um ensino que vá além de contar a história do passado; um ensino que ajuda os alunos a entender seu papel no mundo de agora e a vislumbrar seu impacto no futuro.

No ensino de História, a BNCC (2017) define diretrizes para que os alunos desenvolvam habilidades críticas, investigativas e reflexivas desde o Ensino Fundamental. A ideia é incentivar a compreensão da diversidade cultural e fortalecer a formação para a cidadania. A proposta da BNCC vê o ensino de História como um espaço para que os alunos possam interpretar os processos históricos e compreender diferentes tempos e contextos.

As metodologias ativas têm um papel fundamental nesse processo, especialmente no ensino de História, pois conectam os alunos com suas próprias realidades. Segundo as teorias construtivistas de Piaget e Vygotsky, o aprendizado é um processo ativo, em que o aluno construiu seu próprio conhecimento.

As metodologias ativas seguem detalhadamente essa linha, pois colocam o estudante no centro do ensino de História, incentivando-o a participar e a desenvolver sua compreensão dos fatos históricos de maneira autônoma. Com essas metodologias, os alunos têm a oportunidade de explorar sua curiosidade, investigar temas e expressar suas ideias, tornando o aprendizado mais envolvente e significativo.

Vygotsky (2007) já refletia criticamente sobre as práticas pedagógicas dominantes em muitas escolas, que priorizavam o papel central do professor e promoviam uma educação massificada. Nessa abordagem, o professor era a figura principal, enquanto os estudantes assumiam uma posição passiva, apenas recebendo o conhecimento repassado.

Porém, “para que tudo isso aconteça, todo o ambiente escolar - gestão, docência, espaços físicos e digitais – precisa ser acolhedor, aberto, criativo e empreendedor” (Bacich; Moran, 2018, p. 37). Com isso, o aluno passa a ser o protagonista de sua aprendizagem: ele investiga, questiona e constrói seu conhecimento, em vez de apenas receber informações prontas.

Isso transforma a sala de aula em um espaço mais vivo e significativo, onde o aprendizado se torna uma descoberta. É o que Freire (2011) diz quando “nas condições de verdadeira aprendizagem os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinado, ao lado do educador, igualmente sujeito do processo” (Freire, 2011, p. 28).

Durante a prática do estágio supervisionado I, pode-se observar as aulas do professor da disciplina de História, identificando seus métodos de ensino-aprendizagem para com os discentes. Segundo Burke (2000), essa observação deve ser parte integrante do ensino de História, permitindo que os alunos entendam não apenas os eventos, mas também as culturas e sociedades que os produziram.

Neste processo de observação que foi realizado entre os dias 14 e 18 de agosto analisou-se que o professor é adepto ao livro didático, porém, era notável seu empenho em desenvolver outras atividades de ensino-aprendizagem para trabalhar com seus alunos. Nesse intervalo de tempo, foram analisadas aulas dinâmicas com a utilização de cartolinas e livros históricos para recorte de imagens, que serviram para realização da atividade proposta pelo professor, sendo uma metodologia ativa, baseada em projetos e tarefas práticas.

“Assim, as metodologias ativas procuram criar situações de aprendizagem nas quais os aprendizes possam fazer coisas, pensar e conceituar o que fazem e construir conhecimentos sobre conteúdos envolvidos nas atividades que realizam, bem como desenvolver a capacidade crítica, refletir sobre as práticas realizadas, fornecer e receber feedback, aprender a interagir com colegas e professor, além de explorar atitudes e valores pessoais” (Bacich; Moran, 2018, p.76).

Esse tipo de atividade envolve a participação ativa dos alunos, pois eles precisam organizar informações, pensar na apresentação visual, e desenvolver habilidades de síntese e criatividade para construir o trabalho, os alunos podem explorar temas históricos de forma mais crítica, relacionando com o presente e construindo suas próprias interpretações. E isso ajuda a dar mais significado ao “conhecimento escolar” dito por Bittencourt (2008). A história deixa de ser só conteúdo para memorização e vira uma prática de investigação e análise, muito mais próxima da pesquisa histórica real.

Houve também uma análise das dificuldades na implementação de novas metodologias no ensino de História na escola. Um dos principais desafios é a falta de infraestrutura adequada para aplicação dessas metodologias ativas.

Para Neusi Aparecida Navas Berbel (2011),

“A implementação dessas metodologias pode vir a favorecer uma motivação autônoma quando incluir o fortalecimento da percepção do aluno de ser origem da própria ação, ao serem apresentadas oportunidades de problematização de situações envolvidas na programação escolar, de escolha de aspectos dos conteúdos de estudo, de caminhos possíveis para o desenvolvimento de respostas ou soluções para os problemas que se apresentam alternativas criadas para a conclusão do estudo da pesquisa, entre outras possibilidades”. (Berbel, 2011, p. 28)

De encontro com Berbel (2011), Bacich; Moran (2018) diz que “as metodologias ativas constituem alternativas pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e de aprendizagem no aprendiz, envolvendo-o na aprendizagem por descoberta, investigação ou resolução de problema” (Bacich; Moran, 2018, p. 76).

Além disso, para que essas metodologias inovadoras realmente funcionem, é essencial que os professores tenham uma formação específica e contínua. As metodologias ativas ajudam o professor para que tenha habilidades para facilitar as investigações, promover a curiosidade dos alunos e administrar atividades de aprendizagem mais independentes.

Outro ponto é que os alunos, habituados ao ensino tradicional, centrados no professor e na transmissão de conteúdo, podem sentir dificuldades ou até resistência diante desse novo modelo, que pede maior participação e protagonismo. Para que todos se adaptem, é preciso tempo e apoio. Além disso, o professor tem que analisar a metodologia adequada para cada faixa etária e verificar qual metodologia é o melhor recurso para o ensino da disciplina.

Durante a segunda semana de estágio entre os dias 21 e 25 de agosto de 2023 houve o processo de intervenção, onde foi apresentado aos discentes diferentes métodos de ensino-aprendizagem que possibilitem um maior alcance na compreensão do conteúdo, como a gamificação. Para Ziechermann e Linder (2010), a gamificação é o processo de aplicar elementos e dinâmicas típicas de jogos como mecânicas, estilos e o próprio pensamento por trás dos games em contextos que não são jogos.

O objetivo dessa abordagem foi usar essas características para resolver problemas e engajar os discentes de forma mais eficaz e envolvente. Em vez de simplesmente aplicar jogos, a ideia é incorporar esses princípios de maneira a transformar experiências e comportamentos em contextos diversos, como na educação, no trabalho ou em ações sociais.

Para a realização da prática de intervenção, criou-se um Projeto de Intervenção intitulado “A promoção de metodologias ativas no ensino/aprendizagem de História”, após observações e análises que ocorreram na primeira semana de estágio supervisionado I. Durante a prática foi apresentado uma dinâmica “tabuleiro histórico”, baseado nos temas abordados durante as aulas.

O intuito do projeto foi instigar os educandos e o educador da disciplina de História, das turmas do 7º ano 1, 2 e 3 do ensino fundamental II, a obterem uma visão ampliada a respeito dos conteúdos de História transmitidos em sala de aula e se situarem de acordo com os processos ocorridos em suas realidades, participando de maneira ativa no desenvolvimento de seus saberes.

É importante ressaltar sobre a grande persistência dos profissionais da educação da área de História, em insistir em metodologias tradicionais como mecanismo base para o ensino/aprendizagem do educando, gerando assim uma educação limitada e escassa de pensamentos críticos e reflexivos, e transformando o educando em um simples receptor de informações.

Uma das possibilidades de ruptura do ensino tradicional são as metodologias ativas, representadas por métodos de ensino utilizados para a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem, de maneira simplificada. Essas metodologias contrastam com a atuação pedagógica do ensino tradicional onde está centrado apenas no professor sendo transmissor das informações. Segundo Freire (1996), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou sua construção” (Freire, 1996, p.21).

Nesse contexto, Moran (2015) diz que,

“As metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam

criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa” (Moran, 2017, p. 18).

Através da gamificação, metodologia utilizada para intervir, foi possível perceber o engajamento e a participação dos discentes diante da dinâmica trabalhada, em contra partida ao que eles apresentavam durante as aulas do professor da disciplina de História, assim, a gamificação para Schlemmer (2015):

“pode ser pensada a partir de pelo menos duas perspectivas: enquanto persuasão, estimulando a competição, tendo um sistema de pontuação, de recompensa, de premiação [...] e enquanto construção colaborativa e cooperativa, instigada por desafios, missões, descobertas, empoderamento em grupo, o que do ponto de vista da educação nos leva à perspectiva epistemológica interacionista-construtivista-sistêmica” (Schlemmer, 2014, p. 77)

Nesse sentido é de fundamental importância frisar na ideia de como o meio escolar deve trabalhar para inserir as melhores possibilidades e condições de transmitir o ensino de História, levando em conta a sua imensa magnitude no campo cultural, social e pessoal. Desse modo possibilitando a formação de educandos com mentalidades perceptivas, reflexivas e críticas, compreendendo inclusive os fatos de sua realidade.

A intervenção realizada durante o Estágio Supervisionado I ilustrou claramente como as metodologias ativas, quando bem aplicadas, podem transformar o aprendizado de História. De acordo com Vygotsky (2007), o aprendizado ocorre por meio de interações sociais e contextuais. Essa perspectiva foi vivenciada durante a aplicação da gamificação como método, que incentivou os alunos a colaborarem entre si e a explorarem os conteúdos históricos de forma mais crítica e autônoma

Durante a regência, realizado na turma do 7º ano 01, o uso das tecnologias como notebook e data show, foram outras ferramentas utilizadas como metodologia no ensino aprendizagem dos discentes. As tecnologias,

“[...] propiciam a reconfiguração da prática pedagógica, a abertura e plasticidade do currículo e o exercício da coautoria de professores e alunos.” (Almeida; Valente, 2012, p.60).

Temas como “Escravidão” e “Tráfico de Escravos no Atlântico”, foram abordados nas aulas durante a regência. Essas discussões foram realizadas por meio de aulas expositivas e explicativas, com o apoio de recursos visuais como o Datashow, sempre contextualizando os conteúdos para a realidade dos estudantes, com o objetivo de fortalecer o entendimento e estimular o pensamento crítico.

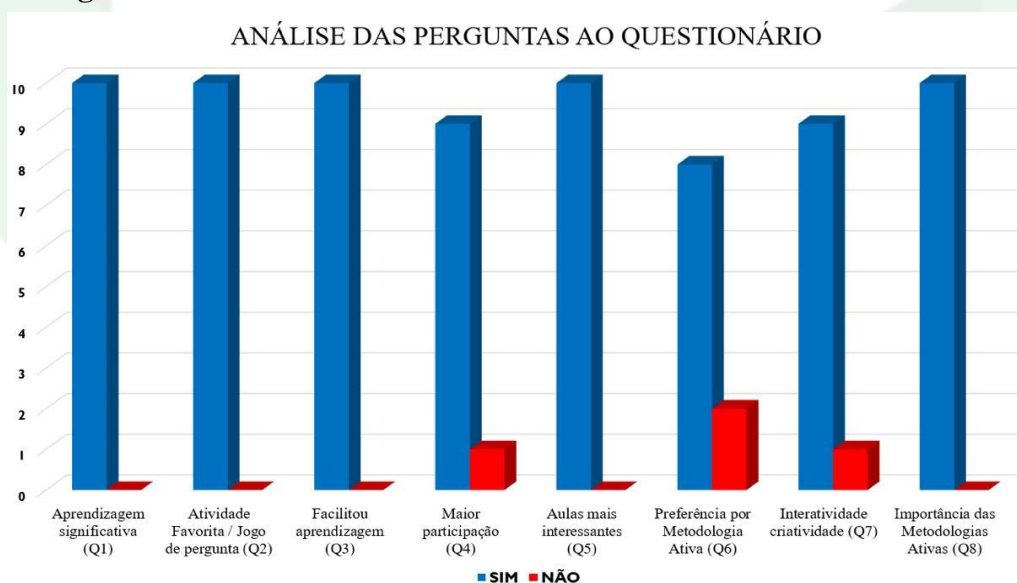
A participação dos discentes durante a aula foi interessante, pois ocorreu uma grande interatividade com o assunto trabalhado, principalmente com o uso de figuras ilustrativas que abordavam o tema da apresentação. Em anuência a Bacich; Moran, (2018, p. 39), “metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida”.

Diferente do que ocorria com as aulas do professor da disciplina, que é adepto ao ensino tradicional, não havia tanta interatividade em suas aulas. Para (Bacich; Moran, 2018, p. 74) “as metodologias ativas são entendidas como práticas pedagógicas alternativas ao ensino tradicional”. Esse paradigma do ensino tradicional tem se perpetuado por muito tempo, e na disciplina de História se faz presente maciçamente na utilização e no embasamento dos livros didáticos.

Durante a finalização da regência, realizou-se uma aula gamificada. A aula gamificada ajuda a desenvolver atividades lúdicas e didáticas com os alunos. O objetivo do uso da gamificação era apresentar um modelo de avaliação distinto ao que eles estavam habituados: o jogo de “perguntas e respostas”.

Com a finalidade de descrever neste relato de experiência os resultados da abordagem das metodologias ativas no ensino de História, destaca-se a utilização de um questionário aplicado para 10 discentes da turma do 7º ano 01. Os dados dos resultados estão destacado no gráfico:

Figura 01 – Gráfico



Fonte: João Victor Ferreira.

Os dados mostram uma aceitação positiva das metodologias ativas, com destaque para o aumento no interesse e na interatividade nas aulas. Essa abordagem é amplamente vista como significativa e facilitadora, sugerindo que pode ser um caminho eficaz para o ensino de História.

A análise dos dados obtidos ao longo do estágio supervisionado I mostram que o objetivo geral da pesquisa foi alcançado. Os resultados deste Relato de Experiência revelam que a aplicação de metodologias ativas no ensino de História promoveu um aumento substancial no engajamento e na participação dos alunos. Durante o estágio supervisionado I, verificou-se que métodos tradicionais, como o uso exclusivo de livros didáticos, resultavam em aulas com baixo nível de interação.

Em contraste, a introdução de práticas inovadoras, como a gamificação e o uso de recursos tecnológicos, contribuiu significativamente para o aprofundamento da compreensão e do interesse dos discentes. A utilização da gamificação por meio do jogo “perguntas e respostas” trouxe uma abordagem mais envolvente e dinâmica, que incentivou os alunos a aplicarem seus conhecimentos em um contexto lúdico.

Entretanto, a implementação dessas metodologias também encontrou desafios relevantes. A infraestrutura inadequada, os recursos de qualidade, limitou parcialmente a aplicação plena das metodologias ativas. Soma-se a isso a necessidade de capacitação contínua dos professores, visto que o novo modelo requer habilidades específicas para facilitar e promover a participação ativa dos alunos. Observou-se, ainda, uma resistência inicial por parte dos estudantes, já acostumados a um modelo de ensino mais tradicional e centrado no professor.

Por tanto, o uso de metodologias ativas mostrou-se uma estratégia pedagógica poderosa para tornar o ensino de História mais significativo, posicionando os alunos como protagonistas no processo de aprendizagem e estimulando o desenvolvimento de seu pensamento crítico, bem como a construção autônoma de conhecimento.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A finalidade deste relato foi compreender o impacto das metodologias ativas no ensino de História e verificar sua eficácia em tornar o aprendizado mais interativo e significativo. A pesquisa demonstrou que tais metodologias, especialmente a gamificação e o uso de tecnologias, elevam o engajamento dos alunos, promovendo um

ambiente de aprendizado colaborativo e prático, em contraste com o modelo tradicional centrado no professor. Essa experiência mostrou que, ao colocar o aluno no centro do processo, as metodologias ativas favorecem uma compreensão histórica mais profunda e reflexiva.

Em termos de proposições, sugerem-se estudos futuros que investiguem os efeitos dessas metodologias em diferentes faixas etárias e contextos educacionais, bem como a análise de estratégias para superar obstáculos, como a falta de infraestrutura e a resistência inicial dos alunos e docentes. Além disso, a formação continuada dos professores é essencial para consolidar essas práticas, incentivando o desenvolvimento de uma educação histórica crítica e adaptada aos desafios contemporâneos.

Além disso, o presente estudo destaca a relevância de um ensino de História que ultrapassa a mera transmissão de fatos do passado, promovendo a conexão dos alunos com a realidade atual e seus desafios. O protagonismo discente não apenas motiva o aprendizado, mas também encoraja uma postura cidadã e investigativa, indispensável para a formação de indivíduos capazes de interpretar o ao seu redor. A continuidade dessa abordagem dependerá, sobretudo, da mobilização coletiva da comunidade escolar para transformar desafios em oportunidades.

FONTES

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2017. Disponível em:

http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192

Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares/ secretaria de educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997. 126 p. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>

Projeto Político Pedagógico. Escola Estadual de Tempo Integral Sérgio Rufino de Oliveira. 2022. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/645872117/PPP-SERGIO-RUFINO>

UEA
UNIVERSIDADE
DO ESTADO DO
AMAZONAS

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, E.; VALENTE, J. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. *Currículo sem Fronteiras*, v. 12, n. 3, p. 57-82, set./dez. 2012. Disponível em: <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.pdf>
- BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática [recurso eletrônico] / Organizadores, Lilian Bacich, José Moran. – Porto Alegre: Penso, 2018 e-PUB.
- BERBEL, Neusi Aparecida Navas. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes**. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan/jun. 2011.
- BITTENCOURT, Circe (org.), **O saber histórico na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2008.
- CERVO, Amado Luiz. **Metodologia científica**. 5. Ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.
- FREIRE, Paulo. **Educação como Prática de Liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.
- _____. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa/Paulo Freire, São Paulo, Paz e Terra, 2011.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, M.A. **Técnicas de pesquisa**: planejamento, execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. 7 ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In: *Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*. 2015. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em: 7 de novembro 2024.
- SCHLEMMER, E. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. *Revista da FAEEBA: educação e contemporaneidade*, v. 23, n. 42, p. 73-89, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeaba/article/view/1029/709>
- VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ZICHERMANN, G.; LINDER, J. **Game-based marketing**: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests. Wiley, 2010.