



RELATO DE EXPERIÊNCIAS: O Ensino de História de Araguaína através de metodologias lúdicas com Fotografias

Área Temática: CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS APLICADAS E LETRAS.

Lourelly Sousa Alves (UFNT, lourelly.alves@ufnt.edu.br)

Vitória Carvalho dos Santos (UFNT, vitoria.carvalho@ufnt.edu.br)

Cícera Rejane R. Cavalcante (UFNT, cicera.cavalcante@ufnt.edu.br)

Maicon Douglas Holanda (UFNT, maicon.holanda@ufnt.edu.br)

Olivia Macedo M. de Medeiros (UFNT, olivia.cormineiro@ufnt.edu.br)

I. Resumo

Esta comunicação tem como objetivo relatar a experiência da ação do *I Encontro de Metodologias e Jogos Lúdicos para a Aprendizagem Histórica de Araguaína*, realizado no dia 23 de maio de 2024 com estudantes da turma de 9º ano, turno matutino, da Escola Estadual Professor Alfredo Nasser, em Araguaína. Essa ação visou desenvolver práticas metodológicas lúdicas no ensino de História Local, ou melhor, no ensino de História de Araguaína. A ação alvo desse relato de experiência é fruto do Projeto Alvorecer do curso de História intitulado “FORTALECIMENTO DA FORMAÇÃO DOS ESTUDANTES DE HISTÓRIA POR MEIO DE AÇÕES INTEGRADAS DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO EM HISTÓRIA DE ARAGUAÍNA COM FOTOGRAFIAS”, tendo sido sua última ação desenvolvida. Para tanto mobilizamos a Metodologia Participante (Thiollent, 1986) e a abordagem adaptada do Edutenimento (Santaella, 2021) que parte da ideia de que o ensino-aprendizagem é produzido e intensificado por meio dos entretenimentos, baseado especificamente pelas hipermídias e universo digital. Ampliando este conceito, compreendemos que a relação (educação+entretenimento=edutenimento) pode ser estendida às metodologias analógicas, que podem fortalecer os processos educacionais. Após a execução dessa ação, concluímos que articular o ensino de história local com metodologias lúdicas tem potencial para fortalecer os processos de ensino-aprendizagem de história na educação básica.

Palavras-chave: História local; norte-tocantinense; edutenimento; metodologias ativas; ensino-aprendizagem de história.



II. Introdução

Em um contexto em que a valorização da história local é fundamental, buscamos proporcionar aos estudantes do Curso de História, assim como aos estudantes da educação básica, uma experiência prática que os conectasse com a realidade de Araguaína-TO. Desse modo, no âmbito do Projeto Alvorecer do curso de História intitulado “FORTALECIMENTO DA FORMAÇÃO DOS ESTUDANTES DE HISTÓRIA POR MEIO DE AÇÕES INTEGRADAS DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO EM HISTÓRIA DE ARAGUAÍNA COM FOTOGRAFIAS”, planejamos e executamos o *I Encontro de Metodologias e Jogos Lúdicos para a Aprendizagem Histórica de Araguaína*. Essa ação foi realizada no dia 23 de maio de 2024 com estudantes da turma de 9º ano matutino, da Escola Estadual Professor Alfredo Nasser, em Araguaína. Nossa proposta visou proporcionar uma experiência de aprendizagem por meio de um circuito de jogos e atividades lúdicas, envolvendo perguntas e respostas lúdicas que exploraram o passado e o presente da cidade de Araguaína, localizada no médio-norte do estado do Tocantins.

O encontro, realizado no Centro de Ciências Integradas da Universidade Federal do Norte do Tocantins / UFNT, foi organizado em dois períodos: matutino e vespertino. No matutino, os estudantes da educação básica participaram de uma aula sobre História de Araguaína, a qual foi ministrada pelos bolsistas e voluntários do Projeto, com o suporte da Professora Olivia de Medeiros e do estudante de mestrado Maicon Holanda, coordenadora geral e tutor do projeto, respectivamente. Nesse aula, foram discutidos, coletivamente, aspectos relevantes acerca da fundação e do desenvolvimento da cidade.



Imagem 1: Fotografia do acervo do projeto.

Ainda nesse período, descrevemos os jogos que seriam praticados no vespertino, a saber: a) “Alvorecer do Conhecimento; Perguntas de Araguaína”; b) Jogo dos Três Pontinhos; c) “Quebra Cabeça”; d) “Quiz do conhecimento”; e) “Jogo da memória”; e f) “Jogo das Águas Araguaíense”. Na sequência, mobilizamos os estudantes da educação básica para ajudarem ativamente na fase final do acabamento dos referidos jogos, os quais atuaram montando, desenhando, realizando colagens etc. Ou seja, envolvemos os estudantes da educação básica na construção dos preparativos das metodologias lúdicas, que seriam praticadas à tarde, nesse momento todos os monitores e voluntários estiveram à disposição para apoiar a realização dessa atividade. No período vespertino, com os jogos e as atividades lúdicas já montadas, dividimos as equipes e organizamos as rodadas e iniciamos o circuito de jogos e atividades, o qual obteve significativo engajamento dos estudantes da educação básica.

III. Objetivos

- 1- Fortalecer a formação dos estudantes do curso de História por meio de atividades práticas que integram ensino, pesquisa e extensão, valorizando a história local de Araguaína.



- 2- 2- Estimular o uso de fotografias como ferramenta para explorar as narrativas históricas sobre a cidade de Araguaína.
- 3- Promover a interação entre universidade e educação básica pública;
- 4- Aprimorar as metodologias em ensino de História, especialmente aquelas que promovem uma interação lúdica.

IV. Material e Métodos

O projeto Alvorecer foi concebido com o intuito de integrar teoria e prática no âmbito da formação dos estudantes do curso de História, por meio de atividades que valorizassem a história local de Araguaína. A proposta era criar um ambiente de aprendizado dinâmico, onde a fotografia e metodologias lúdicas servissem como ferramentas para estimular a curiosidade e o engajamento dos estudantes. Assim, optamos pela Metodologia Participativa (THIOLENT, 1986), que se constitui de um processo “dialógico e negociado” que é construído coletivamente com os sujeitos interessados na execução do projeto, e com o compromisso de buscar obter resultados práticos.

V. Resultados e discussão

Os estudantes foram recepcionados pelos monitores na entrada da UFNT e convidados a participar de atividades que exploravam a história do povoamento da cidade de Araguaína-TO. Na primeira etapa da ação, foi realizada uma aula sobre os fatos centrais da história da cidade; e na sequência, ainda no matutino, mobilizamos os estudantes na finalização da montagem dos jogos, o que teve o objetivo de os envolver em todo o processo de desenvolvimento da ação.



Imagem 2: Fotografia do acervo do Projeto

Optamos por uma abordagem adaptada do Edutainment (educação + entretenimento) que permite aos estudantes um envolvimento ativo nas dinâmicas, tornando o aprendizado mais atrativo e memorável, reforçando a importância de conhecer e valorizar a história local de onde vivem. Através de atividades lúdicas, interativas e divertidas, o entendimento busca tornar o aprendizado mais atrativo e memória. Essa estratégia não apenas facilita a assimilação de conteúdo, mas também estimula a participação ativa dos estudantes, reforçando o tema abordado. No período vespertino, foram executadas as atividades lúdicas, quando os estudantes demonstraram completo envolvimento nas “brincadeiras” que envolviam o trabalho coletivo em perguntas e respostas sobre a cidade.



Imagem 3: Fotografia do acervo do Projeto



Imagem 4: Fotografia do acervo do Projeto

Durante a prática dos jogos observamos a participação dos estudantes, que se mostraram entusiasmados e engajados nas atividades propostas, isso se deu principalmente pelo fato de aplicarmos uma adaptação do Edutainment ou Pedagogia do Entretenimento (Santaella, 2021), combinando elementos de entretenimento e de ensino de História. Nas discussões sobre a história de Araguaína abordamos temas importantes, como a presença dos povos indígenas, os conflitos por terras e o impacto econômico da cidade. Araguaína surgiu em 1876, antes chamava de “livra-nos Deus” devido a narrativa dos supostos ataques indígenas que sofriam. Vale ressaltar que antes das primeiras famílias chegarem, a terra era ocupada por indígenas da etnia Karajá, e através da chegada dessas famílias houve conflitos e disputas de terras. Com o passar do tempo cresce e passa a se chamar “Lontra” em 1925, por conta do Rio Lontra que se encontra na região. Com o desenvolvimento econômico que o povoado estava obtendo, em 1958, é emancipada e recebe o nome de Araguaína. Atualmente, a cidade é marcada por um forte apego ao modernismo, visível nas suas arquiteturas (Harvey, 2012). No entanto, essa modernidade muitas vezes ignora a memória do passado, especialmente em áreas antes ocupadas por populações vulneráveis. Esse cenário convida à reflexão sobre o equilíbrio entre



progresso e preservação da identidade cultural, oferecendo um campo fértil para o ensino de História e o desenvolvimento do pensamento crítico entre os estudantes. Durante a ação, percebemos que os estudantes assimilaram de forma significativa os desafios relacionados

Em um mundo digitalizado, o fato de trabalharmos metodologias analógicas evidenciou a eficácia de trazermos para o ensino de História dinâmicas que mobilizem a autonomia crítica dos estudantes. Além disso, em se tratando de uma metodologia ativa, as práticas lúdicas contribuíram para que os estudantes rompessem com o imaginário de que são somente receptores de um conhecimento acabado e fixo.

V. CONCLUSÃO

A realização dessa ação foi significativa para a formação dos estudantes de história, evidenciando a importância da aproximação do ensino superior com a educação básica. Do ponto de vista da metodologia escolhida, a abordagem lúdica apresentou potencial para reforçar o ensino de História, visto que os estudantes da educação básica podem se perceber protagonistas dos processos de aprendizagem, isso pode se refletir na formação de uma consciência histórica desde o ensino fundamental. Quanto ao conhecimento de História Local, o uso das fotografias de Araguaína, as quais são parte do acervo do Centro de Documentação Histórica (CDH) do curso de História/UFNT, contribuiu para ampliar o conhecimento dos estudantes – universitários e da educação básica - acerca da importância de conhecer seu passado para atuar de forma crítica, cidadã e engajada com a transformação social.

VI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KOSSOY, Boris. **Fotografia e História :As Tramas Da Representações Fotográficas**. Projeto História, São Paulo, v.70, pp 9-35, Jan-abr.,2021.



SAMUEL, Raphael. **Documentação Histórica local e História Oral**. Revista Brasileira de História, São Paulo: v. 9 N° 19, pp. 219-243, setembro de 1989/ fevereiro.

HARVEY, David. **O direito à cidade; Lutas Sociais**. São Paulo, n.29, p.73-89, Jul/dez. 2012.

HOLANDA, Maicon et al. **O Direito à Cidade e os Espaços de Representação da Via Lago em Araguaína - TO**. Participativa: Ciência Aberta em Revista, V.5. Ar go 21, 2023.

MEDEIROS, Olívia M. M de et *al*. Ensino de história de Araguaína: Caminho por pesquisa e extensão. In: **História e memórias de Araguaína**. Araguaína: Editora EDUFNT, 2024.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia de pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez : Autores Associados, 1986.

SANTAELLA, L. **Humanos hiper híbridos: linguagens e cultura na segunda era da internet**. São Paulo: Paulus, 2021.

VII. Agradecimentos

Trabalho financiado pela Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT), a quem agradecemos.