

## O USO DE JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

Ana Carolina Pereira Garcia<sup>1</sup>  
Ethiene Pereira Silva<sup>2</sup>  
Maria Carolina Gomes<sup>3</sup>  
Sandra Elaine Aires de Abreu.<sup>4</sup>  
Agência Financiadora: CAPES<sup>5</sup>

**Resumo:** O presente artigo é resultado de atividades executadas em uma escola municipal de Anápolis/Go, através do projeto de intervenção “O ensino de história local e patrimonial nos anos iniciais do ensino fundamental”, realizado pelos acadêmicos do curso de Pedagogia da Universidade Evangélica de Anápolis (UniEVANGÉLICA) em parceria com o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Docência financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoas de Nível Superior (CAPES). O objetivo deste trabalho é descrever como os jogos digitais foram meios facilitadores para o aprendizado dos estudantes dentro do ensino de Educação Patrimonial no período da pandemia da Covid-19. A turma escolhida para a realização do projeto foi o 5º ano do Ensino Fundamental - anos iniciais, o tema trabalhado com a turma foram os diferentes tipos de patrimônio e os 14 (quatorze) patrimônios culturais tombados da cidade de Anápolis/GO. As aulas foram ministradas remotamente pelo aplicativo de mensagem *WhatsApp*, com explicações por áudios e envio de textos e imagens, sendo que para a fixação do conteúdo e maior interação com a turma foram utilizados os jogos digitais criados na plataforma *WordWall* como caça-palavras, cruzadinhas, preencher palavras. A proposta foi bem aceita pela turma, a qual correspondeu de forma ativa no processo de ensino e aprendizagem do referido conteúdo durante a pandemia da Covid-19.

**Palavras-chave:** Patrimônio Cultural, História Local, Jogos Digitais.

### Introdução

O presente artigo tem o intuito de descrever sobre o projeto referente ao desenvolvimento de 8 aulas ministradas para os estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental anos iniciais, trabalhando os temas: conceitos de patrimônios e os 14 (quatorze) patrimônios tombados da cidade de Anápolis/GO acompanhados da história

<sup>1</sup>Acadêmica do 6º período do Curso de Pedagogia da Universidade Evangélica de Anápolis (UniEVANGÉLICA), 2021. E-mail. anacarolinapg67@gmail.com

<sup>2</sup>Acadêmica do 6º período do Curso de Pedagogia da Universidade Evangélica de Anápolis (UniEVANGÉLICA), 2021. E-mail. ethienepereira15@gmail.com

<sup>3</sup>Acadêmica do 6º período do Curso de Pedagogia da Universidade Evangélica de Anápolis (UniEVANGÉLICA), 2021. E-mail. mariacarolina.mc300@gmail.com

<sup>4</sup>Orientadora. Dra. em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Professora da Universidade Evangélica de Anápolis (UniEVANGÉLICA) e da Universidade Estadual de Goiás (UEG) e do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Educação, Linguagem, Tecnologias (PPG-IELT/UEG). sandraeaa@yahoo.com.br

<sup>5</sup>O presente estudo é resultado do desenvolvimento do projeto de intervenção intitulado: “O ensino de história local e patrimonial nos anos iniciais do ensino fundamental”, implementado pela Universidade Evangélica de Goiás (UniEVANGÉLICA) em uma escola pública municipal de Anápolis/GO, em parceria com a CAPES por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), no período de outubro/2020 a março/2022. O projeto de intervenção teve como objetivo o desenvolvimento da educação patrimonial nos anos iniciais do ensino fundamental, a partir da disciplina de história. O referido conteúdo é previsto pela matriz curricular da Secretaria Municipal de Educação de Anápolis (SEMED), bem como na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Desta forma, a ação educativa teve como tema central a história local e a educação patrimonial com foco nos patrimônios tombados de Anápolis/GO

local, a lei de tombamento e a importância do patrimônio para o município. Para as aulas ministradas utilizamos como ferramenta de fixação de conteúdos jogos digitais, desenvolvidos na plataforma *WordWall*. Ferramenta essa que contribuiu para a participação e motivação dos estudantes durante o projeto (SAVI; ULBRICHT, 2008).

Os jogos digitais utilizados para o ensino devem conter objetivos pedagógicos, contexto e uma base metodológica, não sendo classificados como mero passa tempo, algo de improviso ou provocar desmotivação nos estudantes. Desta forma, estes passam a ser considerados importantes materiais didáticos que contribuem não somente para motivar, mas também para facilitar o aprendizado, desenvolver habilidades cognitivas, aprendizagem por descoberta, experiência de novas descobertas, socialização e desenvolvimento da coordenação motora. (SAVI; ULBRICHT, 2008)

O objetivo desse trabalho é descrever como os jogos digitais foram meios facilitadores para o aprendizado dos estudantes dentro do ensino de Educação Patrimonial, levando em consideração o período de ensino remoto decorrentes da pandemia de COVID-19.

### **Ensino de História Local**

Quando se pensa e fala sobre o ensino de História, a primeira coisa que vem a memória são coisas do passado, histórias sobre como era a vida há décadas atrás, processo de evolução, coisas antigas, muitas vezes assuntos desinteressantes. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (2017, p. 397) relata que “todo conhecimento sobre o passado é também um conhecimento do presente elaborado por distintos sujeitos”.

Precisamos aprender sobre o passado para entendermos o nosso presente e entendermos que também fazemos história e somos parte de uma história. Segundo Damazio (2015):

A História como disciplina escolar, presente na grade curricular desde os anos iniciais do Ensino Fundamental, acaba por ter responsabilidade de desenvolver nos estudantes a capacidade de refletir criticamente perante as mudanças vividas e, principalmente, de instrumentalizá-los para que encontrem seu lugar na dinâmica histórica, ou seja, o estudante como protagonista e não mero espectador de uma realidade que aparece pronta em determinados livros didáticos ou, mesmo, em textos organizados pelo professor. (DAMAZIO, 2015, p. 4250)

Por conseguinte, a disciplina de História tem como um de seus principais objetivos, ensinar conteúdos científicos, dando autonomia e efetiva interação com os saberes. (DAMAZIO, 2015; BARROS, 2013; ORIÁ, 2006)

O ensino de História, proporciona aos estudantes o desenvolvimento da sua identidade, do conhecimento das relações coletivas e individuais, contexto culturais, considerando tradições passadas de geração a geração. Dentro desse ensino, pode-se destacar o ensino de História Local, que faz parte desse processo e contribui para o aprendizado do estudante (DAMAZIO, 2015; BARROS, 2013; ORIÁ, 2006).

O estudo da História Local exerce um papel importante na construção da identidade dos estudantes e suas descobertas sobre o lugar onde vivem, pois traz reflexões de como eram os locais em diferentes tempos, assim descrito por Damazio (2015, p. 4248) “estudando o local, os estudantes têm oportunidade de perceber mudanças e permanências, descobrindo entre suas ações cotidianas a presença de elementos culturais vivenciados por gerações anteriores”.

Ao trabalhar com o ensino de História Local, é possível levar para a sala de aula a realidade dos estudantes e do local onde vivem, desenvolvendo neles um olhar crítico para os acontecimentos, o sentimento de cuidado com o meio, sentimento de pertencimento e de responsabilidade. O estudante passa a entender, por exemplo, o significado de um patrimônio histórico, a história das festividades de sua cidade, representações culturais, diante disso, o estudante passa a entender mais sobre sua história, desperta o historiador que existe dentro dele para ir atrás de mais informações sobre seu entorno, pesquisando, questionando, entrevistando pessoas para saber mais sobre sua própria vida e da sociedade em que está inserido (DAMAZIO, 2015; BARROS, 2013; ORIÁ, 2006).

Barros (2013) afirma que:

A História Local no ensino não deve ser tratada apenas como um conteúdo a ser ensinado, mas constituir-se em uma estratégia pedagógica que trate metodologicamente os conteúdos a partir da realidade local. Ela deve ser escrita a partir das novas fontes: a identificação das edificações antigas, do traçado das ruas, da memória dos mais antigos, das mudanças do cotidiano urbano que só podem ser observadas pelos olhares mais atentos ou orientados. (BARROS, 2013, p. 19)

Segundo Oriá, (2006, p. 136) “Como qualquer experiência humana, a memória histórica constitui uma das formas mais fortes e sutis da dominação e da legitimação do poder”. Outrossim, o ensino de História Local, contribui para a construção de uma

identidade coletiva e individual, isto porque, a memória da sociedade e, portanto, dos habitantes comuns, trazem significado para esta aprendizagem.

Em suma, deve-se atentar ao significado que esta aprendizagem trará para os discentes. A escola deve ser promotora de atividades e estudos que favoreçam aprendizagens significativas, que no geral estejam sempre postulando para o aprendizado dos educandos.

### **A Educação Patrimonial**

Compreendemos que os Patrimônios Históricos Culturais são heranças da história de um lugar, que perpassa de geração em geração. Contam peculiaridades de um povo, cultura, tradições, modos de vida, evolução e transformações. Aprender sobre esses Patrimônios contribui para que a população conheça sua história e valorizando o espaço e a memória. (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 2006)

A Educação Patrimonial vem ao encontro desses preceitos, sendo uma ferramenta que agrega conhecimentos necessários sobre uma história que foi construída coletivamente com a arquitetura, cultura, saberes, costumes e vivências singulares podem ser provedoras de mudanças significativas. Os autores Horta; Grunberg e Monteiro (2006) descrevem:

[...] O trabalho da Educação Patrimonial busca levar as crianças e adultos a um processo ativo de conhecimento, apropriação e valorização de sua herança cultural, capacitando-os para um melhor usufruto destes bens, e propiciando a geração e a produção de novos conhecimentos, num processo contínuo de criação cultural. (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 2006, p.4)

Uma concepção da Educação Patrimonial é promover a integração de diferentes grupos sociais, ativação da memória, consciência das comunidades sobre a relevância da geração, valorização e resguardo de patrimônios culturais locais. Promovendo através do contato com os patrimônios e localidades, uma base para a identidade cultural e apropriação (SABALLA, 2007).

Educação Patrimonial é um instrumento de “alfabetização cultural”, ou seja, que permite ao estudante adquirir e trabalhar a interpretação e leitura do mundo que o cerca, trazendo o entendimento da cultura que contribui para a caracterização da sociedade, além de todo o período histórico (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 2006).

Ao trabalharmos Educação Patrimonial no ambiente escolar, se constrói conhecimentos, preservação e valorização dos bens culturais, sejam eles, materiais, imateriais, construídos ou naturais. Conforme Teixeira (2008):

Ações educativas nesse sentido são importantes na medida em que os indivíduos precisam, para ser e conhecerem e se diferenciarem de outros, de um 'espelho' onde seja possível ver a própria vida, a própria cultura, a própria história e as próprias práticas e, com isso, construir a sua memória afetiva e sua identidade cultural. (TEIXEIRA, 2008, p.206, grifos do autor)

As metodologias utilizadas para o ensino da Educação Patrimonial dentro das escolas são diversas, contudo, há alguns tópicos imprescindíveis para tal. A observação, o registro, a exploração e apropriação. Na etapa da observação, o objetivo é a identificação do objeto, função ou significado, trazendo o desenvolvimento da percepção visual e simbólica. Além disso, os recursos são variados, podendo fazer uso de exercícios de percepção visual/sensorial: perguntas, medição, anotações, dedução, comparação. No registro, a finalidade é a fixação do conhecimento adquirido, utilizando o aprofundamento do que já foi visto em junção com a análise crítica. As atividades a serem desenvolvidas dentro dessa etapa devem estar ligadas ao pensamento lógico, intuitivo e operacional, como: descrição verbal ou escrita, desenhos, gráficos, maquetes e outros. Na terceira etapa, exploração, o intuito é o desenvolvimento da ideia crítica, das capacidades de análise e interpretação dos indícios e significações. Desse modo, a metodologia para a aplicação dessa etapa deve ser voltada para análise de problemas, discussão, questionamento, pesquisa em fontes diversas, jornais, revistas, arquivos, bibliotecas. Por fim, na etapa da apropriação, deve-se enfatizar seu objetivo como de valorização da identidade, envolvimento afetivo, capacidade de expressão, valorização do bem cultural e desenvolvimento criativo. Visto que os recursos a serem utilizados estão voltados para a releitura, dramatização, recriação entre outros (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 2006).

### **Jogos digitais como facilitadores do processo de aprendizagem**

O uso dos jogos eletônicos na sala de aula é de extrema importância, visto que o mesmo aproxima a historicidade dos interesses dos estudantes. É importante ressaltar, que tal metodologia exige o trabalho de toda a parte biopsicossocial do estudante, trazendo por meio da ludicidade, maior compreensão e proximidade da disciplina (SILVA *et al.*, 2017). "Para atrair o estudante o jogo deve ser lúdico, ou seja, deve ensinar e divertir ao mesmo

tempo incorporando a diversão para estimular a aprendizagem de conteúdos e habilidades por meio do entretenimento." (FALKEMBACH, 2006, p. 04).

Tendo em vista, a dificuldade do envolvimento e interação dentro da temática do ensino de História Local, propõe-se o uso das tecnologias para facilitar a aprendizagem. Desse modo, os jogos tecnológicos passam de somente entretenimento para um objeto de conhecimento, que despertará o desenvolvimento da aprendizagem de forma gradual e eficaz. (SILVA *et al.*, 2017).

Para Falkembach (2006):

É importante pensar no jogo educativo como um recurso auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, pois eles são atividades lúdicas que possuem objetivos pedagógicos para o desenvolvimento do raciocínio. Os jogos educacionais devem explorar a possibilidade de combinar entretenimento com educação. (FALKEMBACH, 2006, p.6)

Os jogos digitais criados para as aulas em sites como o *Wordwall* foram um caminho facilitador no ensino de educação patrimonial e história local, sendo assim uma estratégia pedagógica elaborada e pensada de acordo com o tema de cada aula.

Como todas as aulas foram realizadas de forma expositiva seguidas de debates e exposição de ideias, era necessário o lúdico mesmo em aulas remotas. Com o uso dos jogos digitais os objetivos foram: despertar o interesse do estudante, ter a efetivação do projeto, construir um conhecimento válido para a turma e facilitar a compreensão do que foi ensinado.

Para cada aula foi pensado um modelo diferente de jogo, como caça palavras, quebra cabeça, jogo da memória, cruzadinha entre outros. Todos eles abordavam como tema os Patrimônios Históricos Culturais e tombados de Anápolis- GO, e para a criação dos jogos eram utilizadas informações dos patrimônios como fotos, datas, história e curiosidades.

Os estudantes tinham fácil acesso aos jogos através de links enviados no aplicativo de mensagem *WhatsApp* e poderiam acessar pelo computador ou telefone. O próprio site da *Wordwall* gerava dados sobre a participação dos estudantes, fornecendo dados como quantidade de acertos e erros e quanto jogaram. Sendo assim, foi possível analisar as dificuldades, o que poderia ser explicado novamente e se a abordagem pedagógica para o projeto estava alcançando os resultados esperados.

### A educação patrimonial no 5º ano do ensino fundamental

O quadro a seguir descrever o cronograma de todas as atividades realizadas e, portanto, é um resumo dos planos de aula. Os registros em campo foram compilados em um diário, o qual serviu de base para as descrições neste subponto.

**QUADRO I – Aulas, objetivos, conteúdos, recursos e estratégias de ensino de aprendizagem no 5º ano do ensino fundamental em uma escola pública municipal e Anápolis/GO – 2021.**

Aulas	Objetivos	Conteúdos	Recursos e Estratégias de ensino e aprendizagem
1ª – 12/03	Conceituar patrimônio histórico e cultural. Identificar os diferentes tipos de patrimônios	Patrimônios históricos e culturais	Apresentação do conteúdo por meio da ferramenta de mensagens <i>WhatsApp</i> , com envio de áudios e imagens. A atividade desenvolvida: cruzadinha.
2ª – 17/03	Compreender a história e a importância dos patrimônios tombados de Anápolis “Mercado Municipal Carlos de Pina e Cadeia Pública/Escola de Artes”.	História do museu “Mercado Municipal Carlos de Pina e Cadeia Pública/Escola de Artes”.	Apresentação do conteúdo por meio da ferramenta de mensagens <i>WhatsApp</i> , com envio de áudios e imagens. A atividade desenvolvida: apontar as diferenças e semelhanças de fotos antigas e atuais dos patrimônios estudados.
3ª – 24/03	Compreender a história e a importância dos patrimônios tombados de Anápolis “Estação ferroviária de Anápolis e Secretaria Municipal de Cultura”.	História do museu “Estação ferroviária de Anápolis e Secretaria Municipal de Cultura”.	Apresentação do conteúdo por meio da ferramenta de mensagens <i>WhatsApp</i> , com envio de áudios e imagens. A atividade desenvolvida: jogo online através da plataforma <i>WordWall</i> , para completar o texto com palavras chaves.
4ª- 07/04	Compreender a história e a importância dos patrimônios tombados de Anápolis “Museu de Anápolis e Coreto James Fanstone”.	História Museu de Anápolis e Coreto James Fanstone”.	Apresentação do conteúdo por meio da ferramenta de mensagens <i>WhatsApp</i> , com envio de áudios e imagens. Atividade desenvolvida: Releitura dos Patrimônios através de desenhos.
5ª – 14/04	Compreender a história e a importância dos patrimônios tombados de Anápolis “Casa JK e Colégio Estadual Antesina Santana”.	História do museu “Casa JK e Colégio Estadual Antesina Santana”.	Apresentação do conteúdo por meio da ferramenta de mensagens <i>WhatsApp</i> , com envio de áudios e imagens. Atividade desenvolvida: Ficha de pesquisa, para preencher a mesma com as informações solicitadas.

6ª – 28/04	Compreender a história e a importância dos patrimônios tombados de Anápolis “Colégio Couto Magalhães e Fonte Luminosa”.	História “Colégio Couto Magalhães e Fonte Luminosa”.	Apresentação do conteúdo por meio da ferramenta de mensagens <i>WhatsApp</i> , com envio de áudios e imagens. Atividade desenvolvida: Cruzadinha e Ficha de pesquisa.
7ª – 05/05	Compreender a história e a importância dos patrimônios tombados de Anápolis “Conjuntos Arbóreo das Praças Dom Emanuel e da Praça Americana do Brasil”	História “Conjuntos Arbóreo das Praças Dom Emanuel e da Praça Americana do Brasil”	Apresentação do conteúdo por meio da ferramenta de mensagens <i>WhatsApp</i> , com envio de áudios e imagens. Atividade desenvolvida: jogo didático online sobre os Patrimônios apresentados.
8ª – 12/05	Compreender a história e a importância dos patrimônios tombados de Anápolis “Estação Ferroviária General Cura e Casa do Chefe da Estação e Morro da Capuava”.	História “Estação Ferroviária General Cura e Casa do Chefe da Estação e Morro da Capuava”.	Apresentação do conteúdo por meio da ferramenta de mensagens <i>WhatsApp</i> , com envio de áudios e imagens. Atividade desenvolvida: Jogo didático online, revisando os conhecimentos passados ao longo do projeto e os Patrimônios apresentados.

Fontes: Planos de ensino e aprendizagem (12/03; 17/03; 24/03; 07/04; 14/04; 28/04; 05/05; 12/05.)

A 1ª aula realizada no dia 12/03/2021 foi sobre Patrimônio Histórico Cultural, conceitos e os tipos de patrimônios. Foi realizado por meio do aplicativo de mensagens *WhatsApp* com explicações por áudio e envio de imagens. Por fim, os estudantes desenharam e completaram uma cruzadinha sobre os conceitos estudados. De acordo com que as atividades eram concluídas, a turma enviava fotos para ser feita a correção (DIÁRIO DE CAMPO, 2021).

A 2ª aula do dia 17/03/2021 iniciou-se com o estudo dos Patrimônios Históricos Culturais do município Anápolis- Goiás. A aula foi realizada por meio do *WhatsApp* com áudios, imagens do texto e fotos do Mercado Municipal Carlos de Pina e Cadeia Pública/Escola de Artes. Os estudantes participaram compartilhando suas experiências com esses patrimônios e conheceram um pouco mais sobre a história desses lugares e suas influências. A atividade foi apontar as diferenças e semelhanças usando fotos antigas e atuais (DIÁRIO DE CAMPO, 2021).

Na 3ª aula do dia 24/03/2021 a turma conheceu a Estação Ferroviária de Anápolis e Secretaria Municipal de Cultura por meio de uma aula com envio de mensagens de texto, áudios, fotos e vídeos disponíveis no YouTube via *WhatsApp*. Estudaram sobre as transformações que esses patrimônios trouxeram para Anápolis, tanto na economia quanto

na cultura. A atividade foi desenvolvida na plataforma de jogos *WordWall* e a proposta era completar um texto com palavras-chave (DIÁRIO DE CAMPO, 2021).

A 4ª aula do dia 07/04/2021 foi iniciada com a apresentação de dois patrimônios tombados do município de Anápolis, sendo eles o Coreto James Fanstone e o Museu de Anápolis. A aula foi através do aplicativo *WhatsApp*, com o envio de imagens do texto, áudios e fotos dos locais. Em um segundo momento foi aberta uma roda de conversa com os estudantes, em que foi aplicada uma atividade em que deveriam fazer uma releitura dos patrimônios considerando o que foi estudado anteriormente (DIÁRIO DE CAMPO, 2021).

Na 5ª aula do dia 14/04/2021 a turma conheceu os patrimônios tombados Casa JK e Colégio Estadual Antesina Santana, sendo a aula realizada via *WhatsApp* com o uso de fotos dos locais, áudio e textos. Em uma roda de conversa muitos estudantes questionaram descaso da prefeitura com a Casa JK que se encontra em estado de abandono. Foi aplicada uma ficha de pesquisa para os estudantes preencherem com as informações sobre os patrimônios com localização, nome, arquitetura, datas e história. A aula foi finalizada com a correção da atividade (DIÁRIO DE CAMPO, 2021).

A 6ª aula do dia 28/04/2021 foi iniciada com um texto informativo, áudios e fotos sobre a Fonte Luminosa. Após esse momento foi aberto um espaço para comentários, dúvidas e debates. A atividade referente ao patrimônio foi uma cruzadinha a partir dos conceitos e história já apresentados. Em seguida, iniciou-se uma explicação sobre o Colégio Couto Magalhães utilizando áudios e fotos. A atividade foi uma ficha de pesquisa sobre as informações gerais do patrimônio, corrigidas por todos ao final (DIÁRIO DE CAMPO, 2021).

A 7ª aula do dia 05/05/2021 foi sobre Patrimônios Históricos Culturais e tombados foi realizada pelo *WhatsApp* com explicações por áudios, texto escrito e envio de imagens. A turma conheceu os Conjuntos Arbóreos da Praça Dom Emanuel e da Praça Americano do Brasil; acharam interessante ter árvores como patrimônio, sua importância e sua altura. Após exporem as opiniões e debaterem, participaram de um jogo da memória com fotos e textos sobre esses patrimônios tombados (DIÁRIO DE CAMPO, 2021).

A 8ª aula do dia 12/05/2021 e também a última aula do projeto foi realizada pelo *Google Meet*. Foi iniciada com uma revisão sobre tipos de patrimônios, tombamento e os Patrimônios Históricos Culturais tombados no município de Anápolis. Em seguida, a turma

conheceu o Morro da Capuava e Estação Ferroviária de Anápolis por meio de slides e com explicações, e com um espaço para comentários e dúvidas. A atividade aplicada foi um jogo didático sobre os conhecimentos aplicados anteriormente. Após o apoio na atividade a aula foi finalizada (DIÁRIO DE CAMPO, 2021).

### Considerações finais

A partir das atividades desenvolvidas pode-se concluir que o ensino da História Local é de suma importância, tendo em vista que o mesmo ocasiona no cultivo de conhecimento cultural e social das crianças, de modo que aprendendo a reconhecer e a zelar pelos patrimônios culturais, construam um caráter formativo cidadão.

Deve-se ressaltar ainda que as metodologias utilizadas durante o projeto foram extremamente necessárias e trouxeram valor significativo à aprendizagem, pois, envolviam os estudantes, chamando a atenção por meio da ludicidade digital: jogos, desenhos, cruzadinhas, caça-palavras, bate-papos, pesquisas, etc.

Dessa forma, houve estímulo sobre a criatividade, o desenvolvimento do pensamento crítico, a interação estudante-professor e estudante-estudante, ou seja, todo o âmbito biopsicossocial da criança, resultando em um ensino significativo e eficaz, que contribuiu diretamente na formação do indivíduo.

### REFERÊNCIAS

BARROS; Carlos Henrique Farias de. Ensino de História, memória e História Local. **Revista de História da UEG**, v. 2, n.1, 2013. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/revistahistoria/article/view/1451/972> . Acesso em 25 ago. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental/historia> . Acesso em: 25 ago. 2021.

DAMAZIO, Rosiane Marli Antônio. **A história local como objeto de ensino nos anos iniciais: o caso brasileiro**. in Educere XII Congresso Nacional de Educação, Paraná. p. 4247-4262, 2015. Disponível em: [https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/19955\\_11486.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/19955_11486.pdf) . Acesso em 15 out. 2021.

DIÁRIO DE CAMPO. **Programa Institucional de Iniciação à Docência**. 2020-2022.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgantel. **O lúdico e os jogos educacionais**. CINTED- Centro de interdisciplinar de novas tecnologias na educação, Rio Grande do Sul, 2006. Disponível em: [http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura\\_1.pdf](http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf) . Acesso em 19 fev. 2022

ORIÁ, Ricardo. Memória e ensino de História. In: BITTENCOURT, Circe (org.). **O saber histórico na sala de aula**. 11 ed. São Paulo: Contexto, 2006.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. **Guia Básico da Educação Patrimonial**. 3 ed. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Dezembro, 2006. Disponível em: [http://portal.iphan.gov.br/uploads/temp/guia\\_educacao\\_patrimonial.pdf.pdf](http://portal.iphan.gov.br/uploads/temp/guia_educacao_patrimonial.pdf.pdf) . Acesso em 25 ago. 2021.

SABALLA, Viviane Adriana. **Educação Patrimonial “Lugares de Memória”**. Vol. 1, 2007. Disponível em: [https://repep.fflch.usp.br/sites/repep.fflch.usp.br/files/Lugares%20de%20Memoria%20SABALLA\\_V.pdf](https://repep.fflch.usp.br/sites/repep.fflch.usp.br/files/Lugares%20de%20Memoria%20SABALLA_V.pdf)>. Acesso em 25 ago. 2021.

TEIXEIRA, Cláudia Adriana Rocha. A Educação Patrimonial no ensino de História. **Biblos**, Rio Grande, p.199-211, 2008. Disponível em: <<https://periodicos.furg.br/biblos/article/view/868/347>>. Acesso em 25 ago. 2021.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Dra. Vania Ribas. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Rio Grande do Sul, v. 6, nº 2, 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14405/8310> . Acesso em 17 nov. 2021.

SILVA, Ivanilde da Conceição *et al.* Reflexões sobre a utilização das tecnologias no processo de ensino aprendizagem da educação patrimonial no Brasil. **Revista Tecnologias na Educação**, v. 22, 2007. Disponível em: <http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2017/10/Art5-vol.22-Edi%C3%A7%C3%A3o-Tem%C3%A1tica-VI-Outubro-2017.pdf> . Acesso em 19 fev. 2022