VIAJANTES DO TEMPO: PARTICIPAÇÃO E APRENDIZAGEM EM UM PROJETO SOBRE ÉPOCAS ANTIGAS

Dienifer Selle Megier[1]
Tiago Henrique Meggiolaro[2]
Claudia Marchesan[3]
Evelyn da Silva Andreatta[4]

Instituição: Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber

Modalidade: Relato de Experiência

Eixo Temático: Ciências Humanas e suas Tecnologias

1. Introdução

Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, considerar as vivências e as curiosidades das crianças no planejamento pedagógico pode contribuir para aproximar os conhecimentos escolares de questões significativas para os estudantes. Conforme orienta a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), o ponto de partida para ampliar o repertório dos estudantes deve estar ancorado em suas experiências cotidianas. É a partir do que é próximo e significativo que as crianças desenvolvem operações cognitivas mais elaboradas e constroem a sensibilidade necessária para compreender, expressar e atuar sobre o mundo que as cerca.

A aprendizagem baseada em projetos propõe uma organização do ensino que busca relacionar os conhecimentos escolares às experiências, interesses e investigações dos estudantes. Como pontua Machado (2023, p. 30-31), esses projetos representam "percursos de ações colaborativas num processo de pesquisa de um tema, sob a mediação do e da docente, tendo em vista a aprendizagem dos e das estudantes". Para que essa proposta ganhe vida de fato, o percurso precisa nascer de inquietações reais das crianças - isto é, de "uma problematização, uma necessidade ou uma vontade de conhecer mais" (Machado, 2023, p. 35, com base em Nogueira).

Foi a partir das perguntas e da curiosidade demonstrada por uma turma de 4º ano do ensino fundamental – anos iniciais, sobre como a humanidade vivia antigamente que nasceu o projeto "Viajantes do Tempo: Explorando as Épocas Antigas". Diante dessa curiosidade coletiva, foi planejado um projeto de estudos abrangendo a Pré-História, a Idade Antiga, a Idade Média, a Idade Moderna e a Idade Contemporânea. Nas fases iniciais descritas neste trabalho,

[1] Mestranda em Educação nas Ciências – UNIJUÍ. Professora da Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber (Município de Bozano/RS). E-mail: dienifer.megier@sou.unijui.edu.br
[2] Licenciado em Letras (UNIJUÍ) e Pedagogia (UNIFAVEST). Mestre em Educação nas Ciências (UNIJUÍ). Coordenador Pedagógico na Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber (Bozano/RS). E-mail thmeggiolaro86@gmail.com.
[3] Doutoranda em Educação em Ciências, pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre/RS. Diretora da Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber (Bozano/RS). E-mail: claudiamarchesan.cm@gmail.com.
[4] Habilitação no Curso Normal e licencianda em Educação Física. Estagiária e professora na Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber (Bozano/RS). E-mail: andreatta.eve@gmail.com

organizamos momentos de pesquisa, leitura, escrita, produções artísticas, explorações virtuais e construções manuais. Entre as vivências que mais marcaram a turma, destacam-se os diários de bordo, a confecção de mini ferramentas inspiradas nos primeiros artefatos humanos e a criação de maquetes sobre as civilizações da Idade Antiga.

O objetivo deste trabalho é analisar como o projeto "Viajantes do Tempo: Explorando as Épocas Antigas" contribuiu para a participação e a aprendizagem das crianças do 4º ano. Para isso, consideramos o diário de bordo como documento reflexivo do processo, a confecção de mini ferramentas como vivência prática da Pré-História e as maquetes como forma de sintetizar os estudos sobre as civilizações antigas.

2. Procedimentos Metodológicos

Este estudo caracteriza-se como um relato de experiência, de abordagem qualitativa e caráter descritivo, desenvolvido ao longo de 2026 com uma turma de 4º ano dos Anos Iniciais em uma escola da rede pública municipal. O projeto "Viajantes do Tempo: Explorando as Épocas Antigas" nasceu da curiosidade infantil pela história humana e foi estruturado em cinco momentos: Pré-História, Idade Antiga, Idade Média, Idade Moderna e Idade Contemporânea. Para este relato, analisamos as duas primeiras etapas, já concluídas até o momento da escrita do texto.

Na etapa da Pré-História, investigamos o modo de vida dos primeiros grupos humanos por meio de pesquisas orientadas, produções escritas, oficinas de pintura rupestre, visitas virtuais a sítios arqueológicos, jogos digitais e a confecção de mini ferramentas baseadas nos instrumentos estudados. Na etapa da Idade Antiga, debruçamo-nos sobre quatro civilizações: Mesopotâmia, Egito, Grécia e Roma. Além dos estudos dirigidos coletivos, foram propostas atividades individuais de aprofundamento sobre aspectos específicos, como sistemas de escrita, matemática, organização social, arquitetura e cultura. A sintetização dessa etapa ocorreu com a construção coletiva de maquetes representativas.

Durante todo o percurso, cada criança manteve seu próprio diário de bordo para registrar hipóteses, descobertas, dúvidas e reflexões. Para a elaboração desta análise, reunimos os registros desses diários, as mini ferramentas, as maquetes produzidas, os acervos fotográficos das aulas e as anotações de observação docente. A interpretação dos dados ocorreu de forma descritiva e qualitativa, buscando acompanhar a evolução da participação dos estudantes, a apropriação dos conceitos e as diferentes formas encontradas pela turma para comunicar suas aprendizagens.

3. Resultados e Discussões

Como destaca Proença (2018, p. 57), "o tema do projeto é fio condutor da narrativa e do trabalho realizado, um elemento aglutinador que orienta o olhar do educador para o foco em questão, como um mapa de possibilidades para a construção de aprendizagens significativas". Quando a turma do 4º ano demonstrou interesse pelo tema das "Épocas Antigas", essa temática passou a orientar nossas investigações. A sala de aula se transformou em uma viagem simbólica ao passado, onde a busca por respostas contribuía para o surgimento de novas perguntas à medida que o trabalho avançava.

Para envolver a turma desde o início, confeccionamos com as crianças um passaporte simbólico, a partir dele, elas assumiram o papel de exploradoras do passado. A cada novo período abordado, entregamos uma passagem aérea simbólica para marcar o início de uma nova viagem. Essa proposta lúdica mudou a perspectiva do espaço escolar: em vez de encararem os tópicos como conteúdos distantes, os estudantes passaram a vivenciar as etapas como verdadeiras missões de exploração.

Junto ao passaporte, o diário de bordo tornou-se companheiro diário de cada criança, nele, elas anotavam suas pesquisas, desenhos, impressões e dúvidas. Oliveira, Gerevini e Strohschoen (2017, p. 123) lembram que o uso do diário de bordo permite que os estudantes escrevam a partir de suas próprias leituras de mundo, acompanhando o seu desenvolvimento. Como explicam os autores, esse instrumento "permite registrar todas as descobertas das atividades desenvolvidas em projetos de pesquisa e refletir sobre elas" (Oliveira; Gerevini; Strohschoen, 2017, p. 124). Na prática, o diário deixou de ser um mero caderno de anotações para se consolidar como um espaço pessoal de registro e reflexão do aprendizado.

A primeira parada do projeto ocorreu na Pré-História, trabalho diretamente alinhado à habilidade (EF04HI02) da BNCC, "Identificar mudanças e permanências ao longo do tempo, discutindo os sentidos dos grandes marcos da história da humanidade (nomadismo, desenvolvimento da agricultura e do pastoreio, criação da indústria etc" (Brasil, 2018). Buscando uma compreensão detalhada deste período, as crianças realizaram pesquisas sobre os três grandes períodos dessa época (paleolítico, neolítico e idade dos metais), construindo cartazes e sistematizando suas conclusões para a turma.

Dando continuidade aos estudos, desafiamos as crianças a construírem mini ferramentas inspiradas nos utensílios pré-históricos. Ao observarem as imagens e características das peças originais, as crianças analisaram os materiais disponíveis no período e as funções que desempenhavam no cotidiano (como a caça, a pesca e a preparação de alimentos). Ao produzirem suas próprias representações, os estudantes compreenderam de forma prática como a invenção e o aperfeiçoamento das técnicas acompanharam as necessidades e as mudanças nos modos de vida dos grupos humanos.

O estudo da Pré-História também envolveu experimentações com pintura rupestre, permitindo compreender as primeiras formas de comunicação visual. Além disso, realizamos uma visita virtual a um sítio arqueológico, o que aproximou os estudantes dos vestígios reais deixados por esses grupos. Para sistematizar e revisar os conteúdos de forma interativa, aplicamos ao final dessa etapa um jogo digital no formato "verdadeiro ou falso".

A etapa seguinte do projeto nos levou à Idade Antiga. Por meio de pesquisas orientadas em grupos, a turma investigou as civilizações da Mesopotâmia, Egito, Grécia e Roma. Após o estudo geral dessas sociedades, organizou-se um aprofundamento individual em que cada criança explorou elementos marcantes, como sistemas de escrita, crenças, conhecimentos matemáticos, construções e aspectos culturais. O fechamento dessa etapa deu-se com a confecção de maquetes representativas de cada civilização, como mostra a figura 1.

Figura 1: Maquete Representativa da Roma Antiga



Fonte: Arquivo dos autores.

A construção de maquetes mostrou-se uma excelente estratégia metodológica nos Anos Iniciais. Ao transformar informações teóricas em estruturas tridimensionais, os estudantes precisaram selecionar prioridades, usar a criatividade e tomar decisões em equipe. Como apontam Cássaro et al. (2022, p. 45), "as maquetes e miniaturas aproximam a compreensão dos alunos em relação ao conteúdo, ativando a imaginação e o protagonismo". No projeto, a produção das maquetes permitiu que os estudantes sintetizassem o que haviam pesquisado sobre as diferentes civilizações e compartilhassem seus conhecimentos de forma diferente.

A análise dos registros produzidos ao longo dessas etapas permitiu identificar indícios de ampliação da participação das crianças no desenvolvimento do projeto. À medida que as atividades avançavam, os estudantes passaram a ocupar maior espaço nas situações de pesquisa, na seleção das informações e nas decisões relacionadas às produções realizadas. Esse movimento tornou-se especialmente perceptível nas atividades de construção, como na confecção das mini ferramentas e das maquetes, momentos em que as crianças puderam propor ideias, escolher formas de representar os conhecimentos pesquisados, discutir possibilidades com os colegas e tomar decisões coletivamente. Essas situações indicam que, ao encontrarem espaço para pesquisar, criar e fazer escolhas durante o percurso, os estudantes assumiram uma participação mais ativa na construção e na comunicação de suas aprendizagens.

4. Conclusão

A vivência do projeto "Viajantes do Tempo: Explorando as Épocas Antigas" reafirma as potencialidades da pedagogia de projetos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, principalmente quando o planejamento pedagógico acolhe os interesses trazidos pelas crianças. O percurso percorrido até aqui proporcionou experiências de pesquisa, registro, construção artesanal e representação, favorecendo o desenvolvimento de uma atitude investigativa entre os estudantes.

Nesse processo, o diário de bordo constituiu um importante recurso de acompanhamento das aprendizagens, enquanto a criação das mini ferramentas e das maquetes possibilitou diferentes formas de representar os conhecimentos históricos. Assim, o projeto alcançou seus objetivos ao ir além de um ensino estático (memorístico) da Pré-História e da Idade Antiga, estimulando a curiosidade, a criatividade, o trabalho colaborativo e o

protagonismo das crianças. Por se tratar de uma proposta em andamento, as próximas viagens no tempo seguirão integrando a turma aos estudos das demais épocas históricas.

5. Referências

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

CÁSSARO, Elizandro Ricardo; PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis; CHRISTOFOLETTI, João Fernando; MALACARNE, Vilmar. As crianças constroem maquetes e miniaturas para aprenderem práticas corporais de aventura no Ensino Fundamental I. **Revista de Educação Física, Saúde e Esporte, Limoeiro do Norte**, v. 5, n. 1, p. 45-57, jul. 2022.

MACHADO, Estela Cristiane Batista Silva. **Pedagogia de projetos nos anos iniciais do Ensino Fundamental: contribuições a partir da análise de pesquisas acadêmicas.** 2023. 212 p. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) — Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2023.

OLIVEIRA, Aldeni Melo de; GEREVINI, Alessandra Mocellin; STROHSCHOEN, Andreia Aparecida Guimarães. Diário de bordo: uma ferramenta metodológica para o desenvolvimento da alfabetização científica. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, v. 10, n. 22, p. 119-132, maio/ago. 2017.

PROENÇA, Maria Alice. **Prática docente: a abordagem de Reggio Emilia e o trabalho com projetos, portfólios e redes formativas.** 1. ed. São Paulo: Panda Educação, 2018.