



PROF HISTÓRIA
MESTRADO PROFISSIONAL
EM ENSINO DE HISTÓRIA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE HISTÓRIA
(PROFHISTÓRIA)

WILLIAMS URBANO DA SILVA

**PATRIMÔNIO CULTURAL NA CIDADE DO PAULISTA:
uma experiência de educação patrimonial a partir de jogo de trilha digital**

Recife

2021

WILLIAMS URBANO DA SILVA

**PATRIMÔNIO CULTURAL NA CIDADE DO PAULISTA: uma experiência de
educação patrimonial a partir de jogo de trilha digital**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu Mestrado Profissional em Ensino de História - PROFHISTÓRIA, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Ensino de História.

Área de concentração: Ensino de História

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Pinto de Medeiros

Recife

2021

Catálogo na fonte
Bibliotecária Maria do Carmo de Paiva, CRB4-1291

S586p Silva, Williams Urbano da.
Patrimônio cultural na cidade do Paulista : uma experiência de educação patrimonial a partir de jogo de trilha digital / Williams Urbano da Silva. – 2021.
131 f. : il. ; 30 cm.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Pinto de Medeiros.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, CFCH. Programa do Mestrado Profissional em Ensino de História, Recife, 2021.
Inclui referências, apêndices e anexos.

1. História – Estudo e ensino. 2. Educação. 3. Patrimônio cultural – Paulista (PE). 4. Jogos. I. Medeiros, Ricardo Pinto de (Orientador). II. Título.

907 CDD (22. ed.) (BCFCH2022-005)



PROFHISTÓRIA
MESTRADO PROFISSIONAL
EM ENSINO DE HISTÓRIA

WILLIAMS URBANO DA SILVA

**PATRIMÔNIO CULTURAL NA CIDADE DO PAULISTA: uma experiência de
educação patrimonial a partir do jogo de trilha digital**

Dissertação apresentada ao **Mestrado Profissional em Ensino de História** da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de **Mestre em Ensino de História**.

Aprovada em: **21/12/2021**

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Ricardo pinto de Medeiros
Orientador (Universidade Federal de Pernambuco – UFPE)

Prof. Dr. André Mendes Salles
Membro Titular Interno (Universidade Federal de Pernambuco – UFPE)

Prof. Dr. Lucas Victor Silva
Membro Titular Interno (Universidade Federal de Pernambuco – UFPE)

Prof^a. Dr^a. Viviane Maria Cavalcanti de Castro
Membro Titular Externo (Depto de Arqueologia da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE)

ESTE DOCUMENTO NÃO SUBSTITUI A ATA DE DEFESA, NÃO TENDO VALIDADE PARA FINS DE COMPROVAÇÃO DE TITULAÇÃO. A CONCLUSÃO DO CURSO DEPENDERÁ DA ENTREGA DO TEXTO FINAL NO PRAZO DE 60 DIAS, CONTADOS DESTA DATA.

Mestrado Profissional em Ensino de História da UFPE
Centro de Filosofia e Ciências Humanas – 10º. Andar
Av. da Arquitetura, S/Nº
50.740-550 – Cidade Universitária, Recife – PE

*Dedico esse trabalho a meus pais, Nelma Coutinho Urbano da Silva e
Carlos Roberto Braz da Silva (ainda vivo na minha alma e na força
que me anima à vida)*

AGRADECIMENTOS

À CAPES, pela concessão de bolsa através do processo nº 5738846, que resultou nesta dissertação.

Ao professor Ricardo Pinto de Medeiros, pelas excelentes aulas e pela orientação minuciosa e exigente.

Aos professores Viviane Cavalcanti, Lucas Victor e André Mendes, por gentilmente aceitarem participar da banca e pelas valiosas arguições.

Ao secretário do PROFHISTÓRIA-UFPE Manoel Bastos, pela sempre gentil disponibilidade.

À Anne Fabielle e ao Pedrinho, pelo incentivo.

Ao amigo George Castilhos, pela companhia e pela amizade ao longo desses anos e que, de forma direta, contribuiu para essa pesquisa.

Aos amigos e ex-alunos Almir Melo e Paulo Júnior, pela inestimável contribuição a este trabalho.

À Secretaria de Educação de Pernambuco, à direção da escola Dr. Luiz Cabral de Melo, onde se realizou as oficinas/experimentos com estudantes.

À Tacyla Souza, pelo amor, pelo carinho, pelo companheirismo e por tornar este período tão mais feliz.

RESUMO

Esta dissertação apresenta uma pesquisa centrada na linha de Educação Patrimonial com o tema *Patrimônio Cultural na cidade do Paulista*. Propõe-se a construir conhecimento histórico e sentimento de pertencimento cultural a partir da ferramenta didática *Trilha do Patrimônio Cultural* em estudantes do 1º ano do Ensino Médio da EREM Dr. Luíz Cabral de Melo, aliando educação patrimonial e ensino de história. Além disso, foca em trabalhar conceitos históricos e de patrimônio cultural a partir da identificação dos valores representativos dos bens patrimoniais (não necessariamente oficiais) situados na cidade do Paulista. Para tanto, elaborou-se aulas-oficinas centradas na produção de atividades de análise e investigação da história e identidade local guiados pelo método da educação patrimonial. Aplicaram-se formulários com perguntas sobre os bens culturais na intenção de levantar informações históricas para o inventário participativo. Procurou-se ainda discutir o tema dos jogos e da ludicidade no contexto da educação. Também, como parte desta dissertação de mestrado e produto didático-pedagógico, foi possível elaborar um jogo para *smartphone* denominado *Trilha do Patrimônio Cultural*, a partir de um inventário participativo e colaborativo capaz de identificar os bens culturais dotados de valor simbólico para os estudantes.

Palavras-Chave: Patrimônio Cultural; História Local; Educação Patrimonial; Ensino de História; Jogos.

ABSTRACT

This dissertation presents a research centered on the line of Heritage Education with the theme *Cultural heritage in the city of Paulista*. It is proposed to build historical knowledge and feeling of cultural belonging from the didactic tool *Cultural Heritage Trail* in students of the 1st year of the High School EREM Dr. Luis Cabral de Melo, combining heritage education and history teaching. In addition, it focuses on working on historical concepts and cultural heritage from the identification of representative values of property (not necessarily official) located in the city of Paulista. To this end, we elaborate workshop classes focused on the elaboration of activities of analysis and investigation of local history and identity guided by the method of heritage education. Forms were applied with questions about cultural goods in order to collect historical information for the participatory inventory. We also tried to discuss games and playfulness in the context of education. Also as part of this master's thesis and didactic-pedagogical product we developed a smartphone game called Cultural Heritage Trail, from a participatory and collaborative inventory capable of identifying cultural goods endowed with symbolic value for students.

Keywords: Cultural Heritage; Local History; Heritage Education; History Teaching; Gaming.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	A EDUCAÇÃO INTEGRAL DO ESTADO DE PERNAMBUCO E O PATRIMÔNIO CULTURAL	20
2.1	PATRIMÔNIO CULTURAL, ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS	27
3	PATRIMÔNIO CULTURAL NA CIDADE DE PAULISTA	37
4	OFICINA REMOTA: PERSPECTIVAS TEÓRICAS E APROPRIAÇÃO DOS BENS CULTURAIS DOTADOS DE VALOR SIMBÓLICO PARA OS ALUNOS DA EREM DR. LUIZ CABRAL DE MELO.....	47
4.1	DESENVOLVIMENTO DA OFICINA.....	51
4.2	A ELABORAÇÃO DO INVENTÁRIO PARTICIPATIVO.....	53
4.2.1	Orientação para o preenchimento das fichas de recolha.....	55
4.3	OS RESULTADOS DO INVENTÁRIO PARTICIPATIVO.....	58
4.4	APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS PARA A COMUNIDADE	72
5	O JOGO DE TRILHA DIGITAL PARA O ENSINO DE HISTÓRIA E A EDUCAÇÃO PATRIMONIAL.	75
5.1	ORIENTAÇÕES E JOGABILIDADE.....	76
5.1.1	Estrutura e objetivo do jogo.....	76
5.1.2	Requisitos para instalação.....	77
5.1.3	Gerando um (novo) tabuleiro.....	78
5.1.4	Dando início a uma partida.....	80
5.1.5	Criando um jogo no modo online	81
5.1.6	Salvando os cenários	84
5.1.7	Editando um cenário.....	85
5.2	A EXPERIÊNCIA DO JOGO COM OS ALUNOS DA EREM DR. LUÍS CABRAL DE MELO	86
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	89
	REFERÊNCIAS	92
	APÊNDICE A – PLANO DE AULA 1º ANO – ENSINO MÉDIO.....	97
	APÊNDICE B – MODELO DAS FICHAS DAS CATEGORIAS.....	99
	APÊNDICE C – AVALIAÇÃO FINAL DA ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL	111
	APÊNDICE D – REALIZAÇÃO DO JOGO APÓS A FLEXIBILIZAÇÃO DO PLANO DE CONVIVÊNCIA NAS ESCOLAS	112
	APÊNDICE E – CÓDIGO FONTE DO JOGO TRILHA DO PATRIMÔNIO CULTURAL	117
	ANEXO A – FICHA DA CATEGORIA	125

ANEXO B – MATÉRIA DIVULGADA PELA SEDUC-PE	131
--	------------

1 INTRODUÇÃO

Não é fácil escrever um estudo sobre o ensino de História, principalmente porque esse ensino abrange continuamente diferentes métodos. Existem distintas possibilidades de ensinar: conforme o perfil do aluno, a região ou até mesmo a época. Um adolescente que nasceu e cresceu em meio às tecnologias digitais do século XXI, certamente, não se sentirá estimulado a conviver com uma maneira de ensino que não seja minimamente contemporânea à sua realidade. É verdade que os conteúdos trabalhados nas aulas têm um grande potencial para direcionar o método como o ensino é promovido. Os conteúdos didáticos são importantes, é um fato. Entretanto, não é só o conteúdo que interessa. Interessam também as formas e os procedimentos que dão sentido ao método. E é precisamente do método da Educação Patrimonial – aliado ao Ensino de História, associado ao *game* – que este trabalho trata.

Os sujeitos da pesquisa foram alunos do 1º ano do Ensino Médio da Escola de Referência em Ensino Médio Dr. Luiz Cabral de Melo, situada no bairro de Maranguape II, do município de Paulista-PE.

A opção pela abordagem de uma turma do 1º ano do Ensino Médio se deu em função de que, por orientações legais¹ (Parâmetros Para a Educação Básica do Estado de Pernambuco – Parâmetros na Sala de Aula – História – Ensino Fundamental e Médio), deve-se priorizar, nesta etapa da educação básica, a abordagem dos Lugares da Memória² e Educação Patrimonial, notadamente como estratégia pedagógica para o ensino da disciplina de História.

A opção por desenvolver este trabalho especificamente na EREM Drº Luiz Cabral de Melo deveu-se a possibilidade de acesso quase diário aos alunos, tendo em vista ser essa instituição o meu local de trabalho. Nela, leciono a disciplina de História para as turmas do Ensino Médio Integral.

O objetivo deste trabalho foi construir conhecimento histórico e sentimento de pertencimento cultural nos estudantes do 1º ano do Ensino Médio da EREM Drº Luiz Cabral

¹ PERNAMBUCO. Secretaria da Educação do Estado. UNDIME/PE - União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação. Parâmetros para Educação Básica do Estado de Pernambuco. Parâmetros Curriculares de História – Ensino Fundamental e Ensino Médio. Pernambuco: SEE, 2013.

² Para Pierre Nora, são lugares, com efeito nos três sentidos da palavra, material, simbólico e funcional, simultaneamente, somente em graus diversos. Mesmo um lugar de aparência puramente material, como um depósito de arquivos, só é um local de memória se a imaginação o investe de uma aura simbólica. Mesmo um lugar puramente funcional, como um manual de aula, um testamento, uma associação de antigos combatentes, só entra na categoria se for objeto de um ritual (...) os três aspectos coexistem sempre (NORA, 1993: 21-22).

de Melo, aliando educação patrimonial, *game* e história. Além disso, enfoca conceitos históricos do patrimônio cultural a partir da identificação dos valores representativos dos bens patrimoniais (não necessariamente oficiais) situados na cidade de Paulista.

Por fim, visou desenvolver um inventário participativo, de modo colaborativo, capaz de identificar os bens culturais dotados de valor simbólico para os estudantes. A partir desse inventário, elaboramos um *game* para *smartphone* a fim de favorecer a dinâmica do ensino-aprendizagem.

Para fundamentar esta pesquisa, este trabalho partiu de uma visão centrada no Patrimônio Cultural como fonte primária de conhecimento (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 1999), de jogo e competição como fatores de criações culturais (CAILLOIS, 1990); (HUIZINGA, 2019), e dialoga com perspectivas do ensino de história enquanto ferramenta para construção do conhecimento crítico (SEFFNER, 2013); (ANDRADE, 2007); (BARCA, 2012).

A cidade de Paulista foi fundada no dia 04 de setembro de 1935³. Pertence à Região Metropolitana de Recife, distando 18 quilômetros da capital do estado de Pernambuco. Ocupa uma área aproximada de 93,52 quilômetros quadrados e, segundo o censo do IBGE, do ano de 2018, possui uma população de 329.117 habitantes, distribuídos por 24 bairros⁴.

Dentre esses 24 bairros, encontra-se o de Maranguape II, ocupando aproximadamente 113 hectares, limitando-se com os bairros do Parque do Janga, Jaguarana e Engenho Maranguape. Está localizado na Subdivisão Administrativa 03, das quatro existentes na cidade. Possui uma população de 28.219 habitantes, segundo o último censo (IBGE, 2010).

De acordo com a prefeitura de Paulista, a cidade era um vilarejo com duas freguesias: Paratibe e Maranguape, e formava parte da então vila de Olinda. Em meados do século XVI, as terras de Paratibe e Maranguape foram doadas por Duarte Coelho a Jerônimo de Albuquerque pelos serviços prestados à colônia. Anos mais tarde, Jerônimo de Albuquerque cedeu as terras de Paratibe a Gonçalo Mendes Leitão, em decorrência do fato de este haver contraído matrimônio com sua filha. Posteriormente, com a morte de Mendes Leitão, seus herdeiros

³ PAULISTA, Prefeitura Municipal do. Conheça Paulista. História da cidade. Disponível em: https://www.paulista.pe.gov.br/site/conheca_paulista
Acesso em: 08 mai. 2020.

⁴ IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Estimativa populacional 2018. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pe/paulista/panorama>
Acesso em: 28 mar.2020.

venderam as propriedades, dividindo-se a partir deste momento em Paratibe de Cima e Paratibe de Baixo. No ano de 1656, a freguesia de Maranguape foi adquirida por João Fernandes Vieira, que construiu ali um sobrado para sua residência e uma capela dedicada a Nossa Senhora dos Prazeres. No final daquele século, no ano 1689, as duas freguesias, Paratibe e Maranguape, foram vendidas ao bandeirante paulista, Manoel Alvares de Moraes Navarro, conhecido como "Paulista", dando origem ao atual nome da cidade.⁵

É no bairro de Maranguape II que está localizada a Escola de Referência em Ensino Médio Dr. Luíz Cabral de Melo. Segundo o Censo Escolar de 2019⁶, a instituição tem capacidade para atender mais de 700 estudantes, e possui: refeitório, quadra poliesportiva coberta, área de convivência, 11 salas de aula climatizadas, biblioteca, auditório, banheiros, cozinha e três laboratórios para diferentes disciplinas. A escola oferece Ensino Médio Integral, Regular e Educação de Jovens e Adultos (EJA).

Foi na sala de aula que esta pesquisa começou a ser idealizada, a partir de conversas, percepções e reflexões com os próprios estudantes. Contudo, antes de falar do trabalho propriamente dito, cabe descrever, de forma resumida, alguns aspectos que contribuíram para a escolha da temática desta pesquisa.

É muito comum, faltando poucos minutos para o término do horário da aula, que alguns alunos se dirijam ao meu birô para conversarmos sobre assuntos variados. É evidente que, nessas rotineiras ocasiões, eu me servia da sinceridade de uma conversa informal e que esta partia da iniciativa dos próprios alunos, para compreender um pouco melhor a realidade que os circundava. Percebia naquelas falas que a pouca demonstração de interesse, em particular, nas aulas com temática referente à educação patrimonial, advinha, sobretudo, da não percepção e valorização das identidades locais e culturais dos seus próprios bairros. A maior parte deles não enxergava referências culturais em suas comunidades⁷; pelo contrário, potencializavam a ideia de que, naqueles lugares⁸, só havia violência e sujeira. Entretanto, deslocando-se pelos diversos

⁵ PAULISTA, Prefeitura Municipal do. Conheça Paulista. História da cidade. Disponível em:

https://www.paulista.pe.gov.br/site/conheca_paulista

Acesso em: 08 mai. 2020.

⁶ INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA (INEP).

Censo Escolar, 2019. Disponível em: <http://portal.inep.gov.br/web/guest/censo-escolar>

Acesso em: 08 mai. 2020.

⁷ Entendemos por comunidade o grupo social, ou conjunto de grupos sociais, que habita o território. Por exemplo: os moradores de um bairro, povos indígenas, quilombolas, comunidades extrativistas, comunidade LGBTQIA+, e outros grupos compostos por indivíduos que se identificam entre si.

⁸ O lugar é a menor unidade de todas e se trata da mais íntima do ser humano. Lugar é onde a vida acontece, local em que o sentimento de pertencimento surge ancorado, onde a memória humana se sedimenta. Quando um lugar é vivenciado, a história dele é ressaltada. CARDOSO, Diogo et al. (2017)

bairros da cidade de Paulista, não é difícil observarmos a quantidade significativa de patrimônio cultural representada nos seus complexos urbanos, nas manifestações artísticas, nas suas celebrações e nos saberes da sua gente.

De certa forma, para pensar em algo que resolvesse ou amenizasse tal problemática, as formações que participei nos anos de 2016 e 2017, organizadas pela Fundarpe, denominadas: “*Semana do Patrimônio Cultural*”⁹, foram fundamentais para me fazer enxergar um horizonte de possibilidades que eu poderia instrumentalizar para serem aplicadas com os estudantes. Dentre essas possibilidades, surgiu a ideia de criar um jogo para *smartphone*, que, aliando o lúdico à educação patrimonial e à história, trabalhasse a perspectiva de sensibilizar o aluno para os conceitos históricos e de preservação do patrimônio cultural.

Nessa mesma formação, tive o prazer de participar de uma oficina na qual nos oportunizaram discutir sobre a criação de um jogo. Nessa oficina, colaboramos com sugestões e novas ideias para que o experimento tivesse um melhor aproveitamento no decorrer da sua aplicação com os estudantes. Dessa forma, ressalto que o conhecimento e a experiência adquiridos nessa oficina foram a base para a confecção do produto desta dissertação.

Teoricamente, partindo da ideia de envolver os estudantes e, ao mesmo tempo, proporcionar aos professores subsídios que aprimorem a abordagem da Educação Patrimonial em sala de aula, apoiamo-nos na perspectiva metodológica da Educação Patrimonial.

A possibilidade de direcionar a maneira didática de se trabalhar a valorização dos espaços urbanos, das manifestações artísticas, das suas celebrações e de seus saberes.

Assim, procuramos direcionar a perspectiva da ação educativa para um diálogo entre história e educação patrimonial, no sentido de entender esta última como um

[...] processo permanente e sistemático de trabalho educacional centrado no Patrimônio Cultural como fonte primária de conhecimento e enriquecimento individual e coletivo. A partir da experiência e do contato direto com as evidências e manifestações da cultura, em todos os seus múltiplos aspectos, sentidos e significados, 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, 1999, p.6)

⁹ Evento realizado pela Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco (Fundarpe) e Secretária de Cultura de Pernambuco (SECULT), com o apoio do Iphan. Diversas atividades como ações educativas, capacitações, seminários, lançamentos de livros e rodas de diálogo foram desenvolvidas durante este evento. O objetivo principal da *Semana do Patrimônio Cultural* foi dialogar sobre as ações educativas e o patrimônio cultural do Estado.

A educação patrimonial que instrumentalizamos em nossa pesquisa é aquela que se caracteriza como interlocutora da construção do conhecimento. É a responsável por fazer o “meio de campo” ou o diálogo entre o Jogo e a História. Acreditamos que o estabelecimento desse diálogo, enquanto campo teórico, pode proporcionar à comunidade subsídios para a tessitura de laços identitários e de memória que antes não existiam.

Nessa “partida”, também consideramos a comunidade como produtora de conhecimentos, afastando a ideia de que, mesmo na melhor das intenções, só o pesquisador é quem pode ou deve levar conhecimento às pessoas. Assim, entendemos que essa inter-relação criada entre pesquisador e comunidade responsabiliza e referenda a ambos acerca da construção desse conhecimento.

Ainda nessa direção, é em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica (2013), no sentido de que, para ter uma educação de qualidade, os sujeitos do processo educativo devem levar em consideração a inclusão, a valorização das diferenças e o atendimento à pluralidade e à diversidade cultural, resgatando e respeitando as várias manifestações de cada comunidade. Entendemos que a organização curricular das escolas deve ser concebida levando-se em conta um conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes dos alunos com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural e artístico existentes nos seus lugares de vida.

O processo educativo, em qualquer campo de ensino-aprendizagem, tem como função fazer com que os estudantes adquiram conceitos e habilidades e, posteriormente, utilize-os em suas vidas diárias. Assim, o produto que é proposto nesse estudo desloca os objetos culturais de mera ilustração nas aulas para peças-centrais no processo de conscientização. Nessa mesma direção, o próprio *Guia Básico de Educação Patrimonial*, defende que:

[...] o conhecimento crítico e a apropriação consciente pelas comunidades do seu Patrimônio são fatores indispensáveis no processo de preservação sustentável desses bens, assim como no fortalecimento dos sentimentos de identidade e cidadania (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 1999, p. 4).

Para tanto, sabemos que o patrimônio possuiu histórias, funções e significados que, de acordo com os usos, e de como são instrumentalizados, mudam de tempos em tempos. Assim, também acreditamos que a educação patrimonial é um método de mediação para o conhecimento e valorização das variadas formas culturais que se apresentam, como também de

definição de identidades e alteridades, configurando uma perspectiva crítica e humanística, respeitando a complexidade inerente aos modos de vida das pessoas e comunidades em seus territórios. Por isso, consideramos que analisar e compreender essas mudanças ao longo do tempo oferecem aos estudantes contribuições para o processo de identificação e reconhecimento das suas referências culturais.

Nesse sentido, o Guia Básico da Educação Patrimonial sugere que, uma vez definido o objeto/fenômeno/tema de estudo, a ação educativa seja desenvolvida ao longo das seguintes etapas metodológicas:

- **Observação**

Nesta etapa, usamos exercícios de percepção sensorial (visão, tato, olfato, paladar e audição) por meio de perguntas, experimentações, provas, medições, jogos de adivinhação e descoberta (detetive), etc., de forma que se explore, ao máximo, o bem cultural ou tema observado. O objetivo dessa etapa é identificação do objeto, sua função e/ou significado, assim como o desenvolvimento da percepção visual e simbólica dos alunos.

- **Registro**

Com desenhos, descrições verbais ou escritas, gráficos, fotografias, maquetes, mapas e plantas baixas, busca-se fixar o conhecimento percebido, aprofundando a observação e o pensamento lógico, intuitivo e operacional, com o objetivo de fixação do conhecimento percebido, aprofundamento da observação e análise crítica.

- **Exploração**

Análise do bem cultural com discussões, questionamentos, avaliações, pesquisas em outros lugares (como bibliotecas, arquivos, cartórios, jornais, revistas, entrevistas com familiares e pessoas da comunidade), objetiva-se o desenvolvimento das capacidades de análise e julgamento crítico, interpretação das evidências e significados.

- **Apropriação**

Recriação do bem cultural, através de releitura, dramatização, interpretação em diferentes meios de expressão (pintura, escultura, teatro, dança, música, fotografia, poesia, textos, filmes, vídeos, etc.), provocando nos participantes, uma atuação criativa, assim valorizando o bem cultural trabalhado. Nesta última fase, objetiva-se o

envolvimento afetivo, internalização, desenvolvimento da capacidade de auto expressão, apropriação, participação criativa e valorização do bem cultural.

Esclarecemos também que, no decorrer da pesquisa, a metodologia da pesquisa-ação nos forneceu importantes subsídios. Como estratégia de pesquisa, ela nos concebeu ferramentas necessária para organizar uma pesquisa social de finalidade prática.

Entre as diversas definições possíveis para a metodologia da pesquisa-ação, utilizaremos a do professor Michel Thiollent: a pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

Podemos considerar que sua importância na presente pesquisa reside no fato de que utilizamos as técnicas de grupos para lidar com a dimensão coletiva da investigação. Além dos questionários e das técnicas de entrevistas, a metodologia nos forneceu outras ferramentas de pesquisa. Como aponta Michel Thiollent, o pesquisador tem em mãos uma gama de ferramentas convencionais que podem ser utilizadas para dar prosseguimento à pesquisa, entretanto

Em certos momentos da investigação recorre-se igualmente a outros tipos de técnicas: diagnósticos de situação, resolução de problemas, mapeamento de representações, etc. Na parte informativa da investigação, técnicas de didáticas e técnicas de divulgação ou de comunicação, inclusive audiovisual, também fazem parte dos recursos mobilizados para o desenvolvimento da pesquisa-ação. (THIOLLENT, 2011, p. 33)

Essas ferramentas permitiram a possibilidade de elaborar um material que serviu de base para diversas proposições pedagógicas que, em nosso caso, foi utilizado para promover situações de aprendizagens inovadoras e desafiadoras, levando o estudante a refletir e questionar o espaço em que está inserido. Nessa direção, a pesquisa-ação se mostrou uma maneira de se fazer pesquisa em situações em que também se é uma pessoa da prática e se deseja melhorar a compreensão desta (ENGEL, 2000, p. 182). Enxergamos que sua contribuição é fazer com que o estudante, assim como o próprio pesquisador, se torne parte integrante da pesquisa, e promovam, conjuntamente, condições para ações e transformações de situações dentro da escola e na comunidade.

Outros dois autores, Kemmis e Mc Taggart, ampliam esta forma de entendimento no sentido de que a

Pesquisa-ação é uma forma de investigação baseada em uma autorreflexão coletiva empreendida pelos participantes de um grupo social de maneira a melhorar a racionalidade e a justiça de suas próprias práticas sociais e educacionais, como também o seu entendimento dessas práticas e de situações onde essas práticas acontecem. (KEMMIS e MC TAGGART apud ELIA e SAMPAIO, 2001, p.248).

De acordo com Pinto (1989), a proposta de pesquisa-ação contém as seguintes implicações: o acesso ao conhecimento técnico-científico, que possibilite a participação e o “desvelamento” da realidade e sua efetiva transformação pelo trabalho/ação; o incentivo à criatividade, a fim de gerar novas formas de participação; e a organização da base em grupos, nos quais eles sejam o “sujeito/agente de sua transformação”. Desta forma, o “conhecer e o “agir” acontecem simultaneamente como uma relação dialética entre a realidade social-local e o processo de pesquisa.

Os pressupostos apontados acima serão primordiais para o desenvolvimento da pesquisa-ação permeada por uma proposta de educação patrimonial. Ao longo do processo em que estruturamos a pesquisa, a colaboração entre os diferentes sujeitos será fundamental. Atuaremos na resolução de problemas, e isso refletirá sobre a própria prática pedagógica desenvolvida no decorrer da pesquisa.

Visando explorar a adoção da pesquisa-ação, especificamente como um mecanismo de cooperação entre professor e aluno, o resultado do trabalho apontou que essa é uma abordagem de pesquisa adequada na condução de trabalhos de natureza educacional. A partir da busca constante do rigor metodológico, pode-se concluir que essa abordagem possibilitou o atendimento aos objetivos propostos bem como o alcance dos resultados.

A proposta do produto da pesquisa conta com um material lúdico-didático para *smartphone*, estruturada a partir das atividades vivenciadas na aula-oficina de Patrimônio Cultural, oportunizada na EREM Dr. Luiz Cabral de Melo. Assim, visa-se sensibilizar os estudantes para os conceitos do patrimônio cultural a partir da identificação e do reconhecimento dos valores simbólicos atribuídos aos bens culturais situados na comunidade dos alunos. Além de trabalhar com atividades que os tornam protagonistas de sua formação, privilegiando com isso as suas participações.

A ideia para o desenvolvimento dessa ferramenta educativa e digital surgiu na disciplina de Educação Patrimonial e Ensino de História, do Mestrado Profissional em Ensino de História (PROFHISTÓRIA) da Universidade Federal de Pernambuco, a partir de uma proposta de atividade sugerida pelo professor Ricardo Pinto.

Naquela ocasião, a proposta era elaborar um projeto de educação patrimonial que fosse implementado na nossa escola no decorrer do semestre. Como eu já tinha uma vivência com algumas ferramentas que possibilitavam a ludificação (*gamificacion*¹⁰) da aula – *okahoot!*¹¹, por exemplo –, veio-me o *insight* de unir educação patrimonial e jogos. Entretanto, naquele momento, não se mostrava viável desenvolver uma ferramenta digital, não se tinha tempo suficiente para tal empreitada; por isso, foi confeccionada uma proposta lúdica analógica nos moldes do “jogo do patrimônio 2.0”, que nos serviu como um teste, e foi o embrião do produto que será apresentado neste trabalho. Assim, diante do que foi discutido, vivenciado e refletido nas aulas da disciplina de Educação Patrimonial, surgiu a questão problema daquele pré-produto – questão essa que seria utilizada também como um dos parâmetros norteadores para a confecção do produto final desta dissertação: como levar o aluno a se envolver na aula e a criar identidade com um conteúdo didático abstrato e distante da sua experiência local?

Nessa perspectiva, vislumbra-se um jogo de tabuleiro para *smartphone* baseado no formato de trilha. Através do jogo, objetivamos sensibilizar o estudante para a conscientização da importância do patrimônio, articulando intrinsecamente o prisma histórico a partir da identificação dos valores representados nos bens culturais situados na cidade de Paulista.

Entretanto, percebendo que o jogo poderia ficar restrito ou engessado à região inicial para a qual foi idealizado, resolvemos deixar editáveis as casas do jogo onde são inseridos os bens culturais. Feito isso, possibilitamos que todo professor, de qualquer região do país, possa utilizar a ferramenta a partir da realidade da sua comunidade. Assim, os alunos podem se identificar e se reconhecer nos bens culturais presentes no tabuleiro digital.

A dissertação está dividida em 5 capítulos. No primeiro, que é a introdução, apresentaremos o objeto da pesquisa, o contexto histórico da cidade de Paulista, o campo teórico/historiográfico que esteia este trabalho e também a metodologia utilizada.

¹⁰ Segundo BUNCHBALL INC. (2010), a *gamificação* pode ser definida de forma mais consistente como sendo uma estratégia apoiada na aplicação de elementos de jogos para atividades que não são propriamente de jogos. É utilizada para influenciar e causar mudanças no comportamento de indivíduos e grupos.

¹¹ De acordo com Kahoot!(2020), é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos. Sistema de questionário on-line, criado em 2012 na Universidade Norueguesa de Tecnologia e Ciência (NTNU). O conceito de jogo usado no *Kahoot!* começou com uma ideia do professor Alf Inge Wang, resultando em vários protótipos desenvolvidos e testados em experimentos conduzidos em colaboração com estudantes de mestrado da NTNU. KAHOOT! Kahoot! Sobre nós. 2020. Disponível em: <https://kahoot.com/company/>
Acesso em 06 abr. 2020.

No segundo capítulo, apontaremos o contexto educacional onde o trabalho foi desenvolvido e aplicado – o Programa de Educação Integral do Estado de Pernambuco. Como muitos colegas professores costumam dizer, trata-se “do chão da escola”; desse modo, haverá uma breve contextualização histórica do programa, assim como uma sinalização acerca do arcabouço teórico que fundamenta o referido projeto.

No terceiro capítulo, buscaremos entender a relação atual do município na busca da preservação de lugares considerados significativos para os moradores da cidade. Analisamos quais são esses lugares de memória e até que ponto os estudantes se identificam com esses bens patrimoniais.

Adiante, no quarto capítulo, traremos uma narrativa de elementos importantes para a pesquisa – o desenvolvimento da oficina remota: apropriação dos bens culturais dotados de valor simbólico para os alunos da Erem Dr. Cabral. A partir dessa oficina, inspirada na proposta metodológica da educação patrimonial e da aula-oficina, reunimos o material necessário para realizar diversas proposições pedagógicas, as quais, no nosso caso, serão utilizadas para promover situações de aprendizagens inovadoras, levando o estudante a refletir sobre o espaço em que está inserido.

No quinto e último capítulo, o produto da nossa dissertação será detalhado. Explicaremos a estrutura do jogo e passaremos as informações pertinentes acerca de sua jogabilidade. Em seguida, relataremos como foi nossa experiência de reunir um elemento de ludicidade e diversão, como o *game*, ao processo educacional de ensino-aprendizagem.

2 A EDUCAÇÃO INTEGRAL DO ESTADO DE PERNAMBUCO E O PATRIMONIAL CULTURAL

O ensino médio no Brasil representa a última etapa da Educação básica. Além do próprio ensino médio, a educação básica é composta também pela educação infantil e o ensino fundamental. O artigo 22 da lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional estabelece que as finalidades dessa etapa basilar da educação são: desenvolver o educando, assegurar-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhe meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores. (BRASIL,1996).

À União lhe é atribuída organizar o sistema federal de ensino e o dos Territórios, financiar as instituições de ensino públicas federais e exercer, em matéria educacional, função redistributiva e supletiva, de forma a garantir equalização de oportunidades educacionais e padrão mínimo de qualidade do ensino mediante assistência técnica e financeira aos estados, ao Distrito Federal e aos municípios, sendo, ainda, responsável pelo Ensino Superior (BRASIL, 1988). Ficou definido, ainda, conforme a própria Constituição, que a União, os estados, o Distrito Federal e os municípios devem organizar seus sistemas de ensino em regime de colaboração. Aos estados cabe a responsabilidade de oferecer o ensino médio e o ensino fundamental, quando os municípios não puderem assumir tal função. Já os municípios são encarregados de ofertar a Educação Infantil e o Ensino Fundamental.

A partir do ano de 2003, o estado de Pernambuco começa a implementar, de modo ainda tímido, políticas direcionadas à educação em tempo integral. O direcionamento começa com a transformação do Ginásio Pernambucano¹² em Centro de Ensino Experimental Ginásio Pernambucano (CEEGP), de acordo com o decreto nº 25.596, de 1 de junho de 2003¹³. No ano seguinte, pelo decreto nº 26.307/2004, o governo cria as Escolas de Referência em Ensino Médio – EREMs – e amplia para dezesseis (16) o número dos Centros de Ensino Experimental – CEEs. Como o nome indica, os CEEs eram escolas que nasciam com a missão de produzir

¹²A partir de 1893, passou a chamar-se Instituto Benjamim Constant. Em 1899, o Instituto foi extinto, e a denominação voltou a ser Ginásio Pernambucano, até 1942, quando passou a ser denominado Colégio Pernambucano e, depois, Colégio Estadual. A denominação Ginásio Pernambucano foi determinada pelo Decreto nº 3.432, de 31.12.1974. GASPAR, Lúcia. *Ginásio Pernambucano*. Pesquisa Escolar Online, Fundação Joaquim Nabuco, Recife. Disponível em: <http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/>. Acesso em: 26 mai. 2020.

¹³PERNAMBUCO. **DECRETO Nº 25. 596 de 01 de julho de 2003**. Cria o centro de Ensino Experimental Ginásio Pernambucano, e dá outras providências. Diário Oficial do estado de Pernambuco. Recife: CEPE, 2003.

projetos de inovações pedagógicas e gerenciais. Por conseguinte, uma vez confirmada a eficácia daquelas inovações, elas eram replicadas também nas Escolas de Referência em Ensino Médio (PERNAMBUCO, 2004). Nesse sentido, como indica o decreto nº 26.307/2004, o governo buscava resultados concretos com a implementação de uma rede regional de escolas públicas de referência no Ensino Médio, seja em conteúdo, método e gestão (PERNAMBUCO, 2004).

Todavia, a educação em tempo integral em Pernambuco torna-se política pública de estado em 2008, por meio da Lei Complementar nº 125, de 10 de julho de 2008. Esta lei criou o Programa de Educação Integral. Segundo a referida lei, o objetivo foi desenvolver políticas direcionadas à melhoria da qualidade do Ensino Médio e à qualificação profissional dos estudantes da Rede Pública de Educação do Estado de Pernambuco (PERNAMBUCO, 2008). O programa foi criado na estrutura da Secretaria de Educação e era vinculado ao gabinete do secretário da pasta por meio da Unidade Técnica de Coordenação do Programa de Educação Integral. Detinha autonomia técnica e financeira, a qual competia planejar e executar as ações do Programa¹⁴.

No ano seguinte do início do referido programa, foi criada a Secretaria Executiva de Educação Profissional. A secretaria ficou responsável tanto pelo Programa de Educação Integral quanto pela Educação Profissional, e manteve também a sua autonomia técnica e financeira¹⁵ (PERNAMBUCO, 2009). Do Programa de Educação Integral fazem parte as Escolas de Referência em Ensino Médio (EREMs) e as Escolas Técnicas Estaduais (ETEs). A carga horária de cada escola varia de acordo com o regime utilizado pela unidade. As EREMs possuem regime de horário semi-integral (35 horas semanais) ou integral (45 horas semanais); já as ETEs ofertam o Ensino Médio integrado a um curso técnico e, nessa modalidade, trabalham apenas em regime integral.

¹⁴O demonstrativo da despesa contido na Lei Orçamentária Anual (LOA) do governo de Pernambuco mostra que em 2009 o Programa de Educação Integral recebeu R\$77.625.900. Já no ano de 2020, esse valor subiu para R\$269.421.100.

PERNAMBUCO. Secretaria de Planejamento e Gestão. **Lei orçamentária Anual – LOA 2009**. Recife, 2008. Disponível em <http://web.transparencia.pe.gov.br/planejamento-orcamento/lei-orcamentaria-anual-loa/> Acesso em 25 mai. 2020.

PERNAMBUCO. Secretaria de Planejamento e Gestão. **Lei orçamentária Anual – LOA 2020**. Recife, 2019. Disponível em <http://web.transparencia.pe.gov.br/planejamento-orcamento/lei-orcamentaria-anual-loa/> Acesso em 25 mai. 2020.

¹⁵ PERNAMBUCO. Assembleia Legislativa do Estado de Pernambuco – ALEPE. Decreto Nº 33.989, de 02 de outubro de 2009. Recife.2009. Disponível em <https://legis.alepe.pe.gov.br/texto.aspx?id=8099&tipo=TEXTOORIGINAL> Acesso em 25 mai. 2020.

Paralelamente a esses acontecimentos, realizava-se, em âmbito estadual, uma avaliação externa de larga escala, denominada “Sistema de Avaliação Educacional de Pernambuco – SAEPE”. Essa avaliação foi criada no ano 2000, com o objetivo de fornecer dados que contribuam para a melhoria da educação oferecida pelo estado, visando à oferta de um ensino de qualidade e equânime (PERNAMBUCO, 2017). Além desse sistema próprio de avaliação educacional, o estado implantou, no ano de 2008, um sistema de remuneração variável por desempenho educacional, intitulado “Bônus de Desempenho Educacional (BDE)”.

Apesar de não ser questão específica trabalhada nesta pesquisa, gostaria de deixar registrada neste parágrafo uma crítica quanto a esse modelo de avaliação externa. As políticas educacionais que são norteadas por resultados avaliativos podem atribuir aos professores um processo quase que exclusivo de responsabilização pelo alcance das metas (FURTADO, 2017). Com efeito, é evidente que tal procedimento avaliativo, somado a um sistema de bonificação monetário recompensatório, traz para os professores uma intensificação do trabalho sem que haja uma garantia efetiva da melhoria educacional para os estudantes, além de um desmantelamento curricular e, ocasionalmente, fraudes.

A partir do avanço nos debates sobre as políticas de ampliação do tempo escolar, a educação integral começou a ganhar novos contornos. Embora o conceito de Educação Integral esteja em constante movimento, convém destacar a esse respeito a compreensão de educação integral apontada por Lúcia Velloso Maurício

A educação integral reconhece a pessoa como um todo e não como um ser fragmentado, por exemplo, entre corpo e intelecto. Que esta integralidade se constrói através de linguagens diversas, em variadas atividades e circunstância. O desenvolvimento dos aspectos afetivo, cognitivo, físico, social e outros se dá conjuntamente. (MAURÍCIO, 2009, p. 54-55)

Ela visa ao desenvolvimento dos seres humanos em todas as suas dimensões: intelectual, física, emocional, social e cultural, para que sejam capazes de construir uma sociedade mais justa, democrática, inclusiva, sustentável e solidária (MOVIMENTO PELA BASE NACIONAL COMUM, 2019).

Já quando se fala em Educação em Tempo Integral, referimo-nos àquelas escolas que ampliaram a jornada escolar de seus estudantes sem necessariamente conceber de fato uma educação integral. O artigo 36 do parecer número sete da Resolução do Conselho Nacional de Educação aponta que é considerado período integral toda jornada escolar organizada em período igual ou superior a sete horas diárias, resultando em carga horária anual de 1.400 horas (BRASIL, 2010).

O modelo de educação integral adotado pelo estado de Pernambuco fundamenta-se na concepção da Educação Interdimensional, inspirado no trabalho do professor Antônio Carlos Gomes da Costa. Segundo o professor Costa, Educação Interdimensional

trata-se de abrir os projetos pedagógicos para outras dimensões do humano, acolhendo, valorizando e dignificando aspectos como a sensibilidade, a corporeidade, a transcendentalidade, a criatividade, a subjetividade, a afetividade, a sociabilidade, a convivência e tantas outras dimensões relacionadas com o *pathos*, o *eros* e o *mytho* (COSTA, 2008, p. 197).

A esse respeito, COSTA (2017) entende que estamos diante de uma crise que diz respeito ao ser humano em sua totalidade irreduzível e complexa. Que os dinamismos econômicos, sociais, políticos e culturais que configuram a presente crise são apenas manifestações derivadas de um conjunto de fenômenos; são sintomas de uma crise mais profunda, a crise resultante do desenvolvimento desequilibrado do ser humano ao longo da história. A saída para essa crise – acrescenta o professor – é a busca de uma integração equilibradora das diversas dimensões do humano. No que tange a essas dimensões, Costa as enumera

1. o *logos*, a dimensão do pensamento, do conceito ordenador e dominador da realidade pela razão, ciência e técnica; 2. o *pathos*, a dimensão do sentimento, da afetividade, geradora da simpatia, da empatia, da antipatia e da apatia na relação do homem consigo mesmo e com os outros; 3. o *eros*, a dimensão do desejo, das pulsões, dos impulsos, da corporeidade, das emanções vitais básicas, do élan vital; 4. o *mytho*, a dimensão da relação do homem com o mistério da vida e da morte, do bem e do mal (COSTA, 2017, p. 2).

Como observado, destaca-se que a proposta teórica que fundamenta o programa que gerencia as escolas de tempo integral de Pernambuco caminha no sentido de compreender a escola como uma ferramenta potencializadora no desenvolvimento de identidades. Na prática, o que percebemos é que o programa se inspira na ideia de educação integral, mas é executado nos moldes de um programa de escola de tempo integral (em dois turnos diários). É muito mais uma intensificação do modelo tradicional da aula do que qualquer outra coisa. Atente-se também para o fato de que essa intensificação não se restringe ao professorado, incide na mesma intensidade sobre o alunado. No final dos turnos, o estudante está esgotado física e psicologicamente. Mesmo nas disciplinas ofertadas na grade curricular como eletivas, o professor raras vezes consegue sair da uniformidade da aula tradicional, seja por falta de tempo ou por falta de condições adequadas ofertadas pela gestão escolar para o oferecimento da disciplina.

O estudo de Silva e Silva (2014) é significativo por apontar as contradições do sistema de ensino integral em Pernambuco e como a intensificação e a precarização do trabalho docente tem avançado no estado. Em estudo recente, os mesmos autores tratam o processo de responsabilização como forma de expor não somente os alunos, mas sobretudo o sistema educacional.

Na verdade, essa perspectiva de responsabilização traz uma série de medidas que buscam expor não só os resultados dos desempenhos dos alunos das escolas públicas. Mas principalmente o próprio sistema educacional público. A perspectiva que existe por trás dessa exposição do serviço público na área de educação (mas também de outras políticas públicas), é a perspectiva neoliberal que permeia esse projeto de desmonte do estado para dar conta de mais uma exigência do capitalismo: a de colocar o público a serviço dos interesses do capital. (SILVA e SILVA, 2016, p.743).

Esses dados apontam para uma tentativa de traçar um panorama da situação do programa de educação integral de Pernambuco, e colocar nesse quadro algumas características que possam elucidar os fenômenos de precarização que têm se abatido sobre a educação. Como consequência dessa precarização, essa questão tem se refletido na qualidade do trabalho do professor.

Na seara da educação patrimonial, transformar em algo positivo o resultado do diálogo existente entre a realidade imediata do estudante e aquilo que retorna para ele como identificação significa ultrapassar os muros escolares; é reconhecer a existência de referenciais que permitam ao aluno identificar histórias locais e se reconhecer nelas. Em outras palavras, podemos dizer que o sentimento de identificação implica em olhar e reconhecer-se.

De acordo com o artigo 11 das Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica (2010), a escola é o espaço em que se ressignifica e se recria a cultura herdada reconstruindo-se as identidades culturais, em que se aprende a valorizar as raízes próprias das diferentes regiões do país. Assim, partindo da premissa de que a escola também é um espaço de construção de identidades, acreditamos que a História, como disciplina e saber escolar, tem um papel fundamental nessa dinâmica. Nessa mesma direção, os Parâmetros da Educação Básica do Estado de Pernambuco (2013) ressaltam que a disciplina de História ocupa um lugar estratégico no currículo escolar, uma vez que contribui para a construção de identidades e de sujeitos que não apenas vivem a história, mas participam ativamente de sua construção e exercem, no cotidiano, um dos direitos mais básicos da cidadania: o acesso à educação e ao conhecimento.

De acordo com VEIGA (1995), a escola é o lugar de concepção, realização e avaliação de seu projeto educativo, uma vez que necessita organizar seu trabalho pedagógico com base em seus alunos. Ainda segundo a autora, o Projeto Político e Pedagógico é uma ação intencional, com um sentido explícito, e com um compromisso definido coletivamente.

Ao analisar o projeto político pedagógico da EREM Dr. Luíz Cabral de Melo, percebe-se que pouco ou nada se refere ao patrimônio cultural. A preservação dos bens e saberes culturais de uma determinada comunidade deve ter apoio no corpo escolar para se obter determinados fins. A complexidade desse assunto necessita de estratégias educativas que serão necessárias a propostas de inserção da educação patrimonial nos planejamentos das escolas, assim como no projeto político-pedagógico (MELLO; VIANNA, 2013).

Dessa forma, escola e comunidade precisam estar harmonicamente sintonizadas

É imprescindível que toda ação educativa assegure a participação da comunidade na formulação, implementação e execução das atividades propostas. O que se almeja é a construção coletiva do conhecimento, identificando a comunidade como produtora de saberes que reconhece suas referências culturais inseridas em contextos de significados associados à memória social do local (IPHAN, 2014, p.20).

A estrutura sistemática das escolas de referências do estado de Pernambuco possibilita tal abordagem na medida em que a proposta teórica que fundamenta a ação dessas escolas caminha no sentido de compreendê-las como ferramentas potencializadoras no desenvolvimento de identidades. Ademais, como já exposto, a autonomia técnica e o regime de horário empregado pelo Programa Integral, que faz com que praticamente todos os professores estejam ao mesmo tempo na escola, possibilita a execução das propostas almejadas.

Não obstante, ressaltamos que o professor tem um papel fundamental nesse processo, uma vez que sua atuação na escola já não se restringe à regência de aula, mas também a outras atividades didático-pedagógicas. Contudo, enxergamos que nem sempre são disponibilizados meios adequados para tal atuação. Sabemos que, na maioria das vezes, essa incumbência fica a cargo do professor de História, sendo ele quem normalmente dá abertura a temas mais amplos; apesar disso, a carga horária da sua disciplina é reduzida, geralmente duas aulas por semana. Isso reforça a importância de produzir ações metodológicas e de pesquisas que possam subsidiá-lo nesse reduzido tempo pedagógico.

Na EREM Dr. Luiz Cabral de Melo, não é comum vermos ações didáticas em ambientes fora da escola. A não ser quando são ações patrocinadas por grupos educacionais privados,

visando à captação específica de vestibulandos. A dificuldade em conseguir transporte e os custos atrelados a essas ações faz com que parte significativa do processo educativo seja realizado na própria escola. No espaço escolar, realizam-se comumente atividades ligadas ao meio ambiente e atividades específicas de cada disciplina.

Compreendemos que o ensino de história não pode estar preso a um livro didático, e funciona em forte articulação com as demandas do tempo presente (SEFFNER, 2013). Uma dessas demandas é a inclusão da tecnologia na educação. De acordo com o atual Plano Diretor de Tecnologia da Informação da Secretaria de Educação de Pernambuco (2016), é meta disponibilizar internet de qualidade para todas as escolas da Rede Estadual de Ensino, assim como apoiar, com a elaboração de projetos técnicos, a melhoria da disponibilidade e velocidade do *link* de internet das escolas da Rede Estadual de Ensino¹⁶; ou seja, desde meados da década passada já era perceptível a necessidade de um melhoramento infraestrutural de tecnologia da informação nas escolas.

O cenário de pandemia da Covid-19 fez com que diversos aspectos da vida sofressem transformações bruscas. No mundo da educação, essas mudanças foram percebidas por professores e alunos que tiveram a necessidade de se adaptar rapidamente a essa nova realidade. Assim, o processo de transformação foi acelerado e o uso de tecnologia para aulas remotas, que já existia antes da pandemia, tornou-se integral.

Dessa forma, evidencia-se a importância da interlocução no seio da comunidade escolar a fim de criar novas ferramentas didáticas que, uma vez agregadas criativamente à cultura em que a comunidade se insere, tornem-se terreno fértil para o desenvolvimento de atividades que façam sentido para os estudantes.

¹⁶Ver [http://www.educacao.pe.gov.br/portal/upload/galeria/12289/Plano Diretor de Tecnologia da Informação - PDTI - Plano de Metas.pdf](http://www.educacao.pe.gov.br/portal/upload/galeria/12289/Plano_Diretor_de_Tecnologia_da_Informacao_-_PDTI_-_Plano_de_Metas.pdf)

2.1 PATRIMÔNIO CULTURAL, ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS

A carta constitucional brasileira de 1988 estabelece um importante marco de vanguarda legal ao trazer para nosso ordenamento jurídico os conceitos internacionais de patrimônio cultural. O artigo 216 da referida constituição federal consiste, pois, na espinha dorsal do sistema de identificação e de preservação dos valores culturais brasileiros,

Art. 216. Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:
as formas de expressão;
os modos de criar, fazer e viver;
III. as criações científicas, artísticas e tecnológicas;
IV. as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;
V. os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

A vasta abrangência conceitual com que a constituição brasileira trata o patrimônio cultural abre um leque de possibilidades para se trabalhar a conservação da memória e dos valores culturais representativos de um determinado lugar.

A ideia de patrimônio cultural vem sofrendo alterações desde sua origem. Deixou de ser apenas uma preocupação com o domínio da preservação dos grandes monumentos históricos e passou a abranger obras produzidas no cotidiano da sociedade. De acordo com a classificação da UNESCO¹⁷, o Patrimônio Cultural é composto por bens que tenham valor universal excepcional do ponto de vista histórico, estético, arqueológico, científico, etnológico ou antropológico. Trata-se não somente de incluir essas obras como também de relacioná-las com a cultura e identidade de cada localidade. Segundo Vitor Ferreira (2011), esta extensão da definição é acompanhada por um alargamento das funções que a sociedade contemporânea reserva para o conceito.

Veloso (2006) coloca que a ampliação da ideia de patrimônio cultural deixou de incorporar somente os bens materiais, assimilando também as práticas culturais da diversidade cultural brasileira, representada pelas manifestações históricas vindas dos diferentes grupos sociais. Para esta autora, pode-se interpretar o patrimônio cultural como fato social total, “pois

¹⁷ Ver <https://pt.unesco.org/fieldoffice/brasil/expertise/world-heritage-brazil>

é uma arena em que se descortinam diversas dimensões, como a simbólica, a política e a econômica.” (VELOSO, 2006, p. 447)

A mudança, como afirmou Ulpiano Meneses (2009), mais do que apresentar a concepção do imaterial no patrimônio, foi a de estabelecer que não seria mais unicamente o Estado quem instituiria o patrimônio, e sim a sociedade. O poder de evocar, testemunhar e eternizar o passado não resulta especificamente de qualquer característica dos objetos tombados. Ao contrário, os discursos produzidos no campo patrimonial são também importantes instrumentos de delimitação da memória coletiva nas sociedades atuais. Essa reconceitualização, segundo Ferraz (2008), permitiu aos vários grupos sociais o entendimento de que aquilo que produzem também é patrimônio. Portanto, o patrimônio é um meio de levar o aluno a fazer uma leitura do mundo que o cerca, da realidade cultural e social em que está inserido, pela qual é responsável e sujeito da história.

Fazendo eco a essa ideia, DIAS; DE LIMA; PACIEVITCH (2017 p. 93), pontuam que: “O diálogo entre desafios do tempo presente, evidências do passado e construção de outras narrativas que atribuam sentido e significado ao tempo e orientem para ação é parte essencial do ensino de história”. Essa relação cada vez mais presente entre ensino e patrimônio acabou por proporcionar novas possibilidades do que possa vir a ser patrimonializado.

A clássica análise de Pierre Nora (1993) nos ensina que os lugares de memória são a forma extrema de subsistência de uma consciência comemorativa daquele lugar, o qual a coletividade não deixa ser ignorado. Para o autor, são aqueles lugares que, na ausência de uma memória espontânea de si mesmos, necessitam de um rememorar através de um monumento. Esclarece ainda que os lugares de memória

são lugares, efetivamente, nos três sentidos da palavra, material, simbólico e funcional, mas simultaneamente em graus diversos. Inclusive um lugar de aparência puramente material, como um depósito de arquivos, só é lugar de memória se a imaginação lhe confere uma aura simbólica. Um lugar puramente funcional, como um livro didático, um testamento, uma associação de ex-combatentes só entram na categoria se objeto de um ritual. Um minuto de silêncio, que parece o exemplo extremo de uma significação simbólica, é por sua vez o recorte material de uma unidade temporal e serve, periodicamente, para uma convocatória concentrada da lembrança (NORA, 2008, p.33apud SOARES; QUINALHA, 2012)

Jacque Le Goff, por outro lado, no que diz respeito à importância redentora que se deve dar à memória e à História, pontua: “A memória, na qual cresce a história, que por sua vez a

alimenta, procura salvar o passado para servir ao presente e ao futuro. Devemos trabalhar de forma que a memória coletiva sirva para a libertação e não para a servidão dos homens” (LE GOFF, 2003, p. 471).

Falar em referências culturais significa dirigir o olhar para representações que configuram uma ‘identidade’ da região para seus habitantes, e que remetem à paisagem, às edificações e aos objetos, aos ‘fazeres’ e ‘saberes’, às crenças e hábitos (IPHAN, 2000, p.14)

No Manual de Aplicação do Inventário Nacional de Referências Culturais, um dos principais instrumentos a respeito dessa temática, lê-se que:

Referências são edificações e são paisagens naturais. São também as artes, os ofícios, as formas de expressão e os modos de fazer. São as festas e os lugares a que a memória e a vida social atribuem sentido diferenciado: são as consideradas mais belas, são as mais lembradas, as mais queridas. São fatos, atividades e objetos que mobilizam a gente mais próxima e que reaproximam os que estão distantes, para que se reviva o sentimento de participar e de pertencer a um grupo, de possuir um lugar. Em suma, referências são objetos, práticas e lugares apropriados pela cultura na construção de sentidos de identidades, são o que popularmente se chama de “raiz” de uma cultura (IPHAN, 2000).

Essas referências são chamadas de bens culturais e podem ser de natureza material e imaterial. Os bens culturais materiais (também chamados de tangíveis) são paisagens naturais, objetos, edifícios, monumentos e documentos. Os bens culturais imateriais estão relacionados aos saberes, às habilidades, às crenças, às práticas, aos modos de ser das pessoas (IPHAN,2012). Cabe a cada grupo construir para si os significados dos elementos integradores da sua identidade coletiva.

Para Pollak (1992), as identidades se constroem a partir de visões do passado, que funcionam como pontos de referência para determinados grupos e fornecem coerência, no tempo, a seus quadros de representação simbólica. Todavia, não devemos, nesse caso, aproximar essa visão à ideia de identidade fixa de determinados grupos sociais. Nessa perspectiva, entendê-la como fixa e imutável corresponde apenas a um sistema de simbolismo em busca de homogeneidade que, devido aos processos de hibridização cultural¹⁸, não corresponde mais ao conceito pós-moderno de identidade. A propósito, o sujeito pós-moderno, segundo Hall, é

¹⁸Para Bhabha só é possível entender as representações criadas acerca da hibridização a partir da esfera do discurso, em outras palavras, é na linguagem que se encontram os caminhos desenhados pela identidade híbrida e mestiça. Outros exemplos dados pelo autor inglês como práticas culturais são o carnaval brasileiro, as igrejas e as formações religiosas que se apropriam de diversas formas de culto, ícones e filosofias (BURKE, 2006, p. 28-35).

conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente (...) A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente (HALL, 2005, p. 37).

Dentro desse contexto, a educação patrimonial tem sido apontada como necessária para o ensino da história, por possibilitar a construção e a compreensão de conhecimento histórico que está próximo do estudante, identificando visões do passado ainda presentes na comunidade. Para Grunberg (apud DMITRUK, 2001), Educação Patrimonial é o ensino centrado nos bens culturais; aplica uma metodologia específica de trabalho que toma os bens culturais como ponto de partida para desenvolver o processo de ensino-aprendizagem.

Como já mencionado, um dos propósitos deste trabalho é fomentar habilidades a partir da própria realidade social do estudante. Para tanto, é necessário que reconheçamos a comunidade como um espaço educador. Espaços não formais de educação estão cada vez mais sendo utilizados por professores, instituições sociais e pessoas da própria comunidade afim de potencializar ações educativas. Enxergar a comunidade como um espaço educador pode possibilitar a diferentes públicos (estudantes e não estudantes), por meio de ações educativas, o reconhecimento dos patrimônios locais que constituem suas memórias e identidades. No sentido de ativar aspectos da memória social, e ao mesmo tempo reapropriar a herança cultural, resgatando e/ou reforçando a auto-estima e a capacidade de identificação dos valores culturais ameaçados de esquecimentos (HORTA, 1999).

A cidade de Paulista vem atravessando uma enorme transformação através da rede de comércio e serviço. A sua intensa tradição cultural, marcada por diversas manifestações artístico-culturais, como suas festas sacras e profanas, perderam espaço e expressão ao longo do tempo. No passado, a identidade de Paulista tinha sua centralidade no trabalho, mas na medida em que a cidade vai perdendo sua característica operária e fabril, com a diminuição dos postos de trabalho e o fechamento das fábricas da Companhia de Tecidos Paulista¹⁹ (ainda que

¹⁹A Companhia de Tecidos Paulista (CTP) foi uma unidade de produção têxtil do município do Paulista. Era de propriedade do sueco Herman Theodor Lundgren. Tinha sua sede no Recife, mas sua unidade de produção têxtil foi implantada no município do Paulista. A fundação da Companhia de Tecidos Paulista está assinalada em nota publicada dia 14 de Junho de 1891 no jornal A Província (Recife), edição n.º 131, a qual está acessível na Hemeroteca Digital Brasileira pertencente à Biblioteca Nacional do Brasil. Juridicamente a CTP ainda não está extinta em virtude dos muitos imóveis que ainda detém.

com o surgimento de outras fábricas, sediadas no novo parque industrial), essa identidade baseada no trabalho vai se fragmentando (SILVA, R. A. C. 2008).

A nova geração de paulistenses, tendo pouco contato com a memória da região e sem afeição cultural pela cidade, termina por sentir-se estrangeira na própria terra. O lugar é o ponto de práticas sociais específicas que nos moldam e nos formam e com as quais nossas identidades estão estreitamente ligadas (HALL, 2019). Soares et al.(2003), afirmam que a Educação Patrimonial busca a conscientização das comunidades acerca da importância da criação, da valorização e da preservação dos patrimônios locais. Contudo, um dos tantos cuidados que tomamos foi fazer com que a pesquisa não se transformasse em uma mera divulgação de um determinado bem patrimonial, e sim que aquele ciclo de ações que propusemos viesse a desenvolver uma atitude de reflexão naquelas pessoas. Desse modo, a pesquisa desloca os objetos culturais de mera ilustração nas aulas para peças centrais no processo de conscientização.

Sabemos que há muito tempo é sentida a necessidade de (re)pensar o ensino de História. A pergunta que interessa agora é: como deixar essa aula de história estrategicamente mais atrativa? Uma resposta interessante foi a dos professores Giacomoni e Pereira

Uma aula de História seria um lugar onde há indivíduos à espreita. A uma espera passiva de algo sempre a acontecer. A provocação desses encontros que permitem a aprendizagem, não se constitui também em algo do cotidiano, são clarões que se acendem e apagam por força do contato com a passagem (donde não há nenhuma parada, nenhum repouso, nenhuma forma). Pensemos, desse modo, que inúmeras estratégias podem provocar aprendizagem na aula de História. Mas, pensemos numa em particular, o jogo.(GIACOMONI; PEREIRA, 2013, p. 18-19)

O trabalho com novas tecnologias digitais²⁰ no ambiente escolar permite inovar a dinâmica de ensino-aprendizagem na condução de temas de interesse da comunidade. É importante deixar claro que não se encaixa nos objetivos deste trabalho corrigir eventuais falhas no sistema educacional, mas é possível que apontemos e criemos subsídios para contribuir com esse sistema.

Entretanto, um argumento contrário com que sempre nos deparamos quanto a essa discussão é o de que, quando se fala da incorporação de novas tecnologias na educação, está-se

²⁰Quando falamos em (novas) tecnologias digitais nos referimos ao conjunto de tecnologias que permitem a aquisição, produção e transmissão de informações que podem ser dinamizadas por meio de imagens, vídeos, áudio, textos e jogos eletrônicos.

a ignorar a situação das escolas públicas brasileiras ou do grande número de pessoas sem acesso a tais tecnologias.

Ao analisarmos alguns dados da pesquisa TIC Domicílios 2019²¹, lançada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), por meio do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), cujos primeiros resultados foram divulgados em junho de 2020, e que tem como objetivo “investigar o acesso, o uso e a apropriação das tecnologias de informação e comunicação (TIC) nas escolas públicas e particulares brasileiras de Ensino Fundamental e Médio, com um enfoque para o uso destes recursos por alunos e professores em atividades de ensino e de aprendizagem” (Cetic, 2020, p.3), podemos destacar algumas averiguações:

1. 78% das escolas públicas estaduais brasileiras possuem perfil ou páginas em redes sociais;
2. 98% dos alunos de escolas urbanas acessam a Internet no telefone celular;
3. 93% dos alunos do 2º ano do EM de escolas urbanas utilizam a internet para fazer trabalhos sobre determinado tema;
4. 82% dos professores que lecionam em escolas urbanas afirmaram utilizar a Internet para desenvolver ou aprimorar conhecimentos sobre o uso de tecnologias nos processos de ensino e aprendizagem;

Já, de acordo com a PNAD Contínua TIC 2018²², realizada pelo IBGE, de cada 10 domicílios do país a Internet já chega em 8. Ainda de acordo com a pesquisa, o equipamento mais usado para acessar a Internet é o celular, encontrado em 99,2% dos domicílios com serviço. De 2017 para 2018, o percentual de domicílios em que a Internet era utilizada passou de 80,2% para 83,8%, em área urbana, e aumentou de 41,0% para 49,2%, em área rural. Este crescimento ocorreu em todas as Grandes Regiões.

Apesar dos números serem respeitáveis e os indicadores sugerirem uma lenta, mas, crescente inclusão digital da população brasileira, a disponibilidade de novos recursos tecnológicos desperta transformações que afetam as atividades em sala de aula. Caimi e Nicola (2015), acerca dessas transformações, afirmam que dialogar com o universo cultural dos jovens,

²¹ CETIC. Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em: <http://www.cetic.br>

²² <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/multidominio/ciencia-tecnologia-e-inovacao/17270-pnad-continua.html?=&t=downloads>

aproximar-se de seus consumos, entender a cultura juvenil e incorporar suas experiências cotidianas no contexto escolar são fortes demandas que se colocam aos professores. Também nessa mesma direção, Lévy (1993) já nos alertava de que as fronteiras e os limites para a produção do conhecimento estão cada vez menores em decorrência das sofisticadas formas de comunicação, as quais são determinadas pelas tecnologias digitais.

Portanto, sabemos que toda e qualquer forma de atividade tecnológica vai encontrar dificuldades quando incorporada à educação. Faz-se necessária a escolha precisa, por parte professor, dos materiais, técnicas, ferramentas ou dispositivos que serão realmente eficientes e adequados para promover a aprendizagem a ser trabalhada por ele nas situações didáticas. O principal desafio é antever os limites para ofertar, com bom senso, aquilo que for mais viável conforme as condições das redes, instituições e, principalmente, dos discentes.

O Projeto Político Pedagógico (2019) da Erem Dr. Luiz Cabral de Melo assegura que “pensar em tecnologia é pensar em formas diferenciadas de encaminhar práticas pedagógicas”, e ainda acrescenta: “ela é um fator que favorece a metodologia, pois auxilia o professor a variar as formas de apresentação dos conteúdos, em busca de um ensino de qualidade para o ensino aprendizagem”. Some-se a isso as diversas outras possibilidades didáticas que a tecnologia nos proporciona. Cabe-nos refletir e debater permanentemente sobre os significados desse novo horizonte para a vida das pessoas.

Por orientações legais²³, (Parâmetros Para a Educação Básica do Estado de Pernambuco – Parâmetros na Sala de Aula – História – Ensino Fundamental e Médio) deve-se priorizar no Ensino Médio a abordagem dos Lugares da Memória e Educação Patrimonial, notadamente como estratégia pedagógica para o ensino de História. Aliada a jogos, é possível ao professor criar e organizar as condições para a aprendizagem e maximizar a construção de saberes e noções pensadas e respondidas pelos estudantes. Por outro lado, não é possível desenvolver um trabalho pedagógico mediado por jogo sem dispensar um bom tempo na preparação da ferramenta. A vantagem é que, uma vez preparado esse recurso, seu usufruto poderá se repetir por alguns períodos letivos.

Conceituar a palavra “jogo” não é uma tarefa tão simples de se fazer, uma vez que tal vocábulo não apresenta um significado preciso na língua portuguesa. Há séculos os seres

²³PERNAMBUCO. Secretaria da Educação do Estado. UNDIME/PE - União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação. Parâmetros para Educação Básica do Estado de Pernambuco. Parâmetros Curriculares de História – Ensino Fundamental e Ensino Médio. Pernambuco: SEE, 2013.

humanos jogam, seja como passatempo ou para outro objetivo qualquer além do próprio jogo. Sendo assim, poderíamos abordar desde o mais descomplicado jogo de azar, passar pelo singelo e desinteressado *Candy Crush*, até os mais caros e bilionários jogos atuais, e ainda teríamos os jogos de linguagem, loteria, RPG's, etc. Nesse sentido, optamos por desenvolver o conceito mais próximo do nosso trabalho: o do jogo de tabuleiro.

Huizinga entende o jogo como

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2019, p.16, aspas do autor)

Embora não consigamos precisar a origem da atividade lúdica do jogo, podemos dizer que “o jogo é mais antigo do que a cultura, pois mesmo em suas definições menos rigorosas o conceito de cultura sempre pressupõe a sociedade humana; mas os animais não esperaram que os homens lhes ensinassem a atividade lúdica”(HUIZINGA, 2019, p.1). De maneira geral, o jogo é considerado uma atividade livre. Apesar do termo “livre” trazer uma flexibilidade semântica muito grande, aqui não é empregado como sinônimo de “fazer o que quiser o tempo todo”, pois, na acepção em que a empregamos, a palavra se refere à possibilidade de invenção.

Caillois (1990) fez reflexões importantes sobre a atividade lúdica considerando seu aspecto cultural. Ele parte de três perguntas básicas para construir sua abordagem acerca do jogo: (1) o que é o jogo? (2) De que modo podem os diferentes jogos ser classificados? E, por fim, (3) que relações os jogos mantêm com a cultura, a sociedade e o próprio processo civilizatório? Ele então o caracteriza como uma atividade separada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia. Entretanto, segundo esse autor, tal categorização pouco explica as atitudes psicológicas que estruturam os jogos. Diferente de Huizinga, ele afirma que o jogo é um espaço completo: um sistema fechado em si, reservado e protegido.

Ainda em Caillois (1990), encontramos, tal como em Elkonin (1998), que o jogo exerce o papel de atividade secundária para seus participantes, pois de maneira alguma garante a subsistência de qualquer ser vivo; todavia, isso não quer dizer de modo algum que se trate de atividade supérflua, senão que o exato contrário disso, uma vez que, ao longo do tempo, exerceu importante papel na aprendizagem de tarefas e no desenvolvimento de habilidades.

Tanto Caillois quanto Huizinga estão de acordo que o jogo é algo “paralelo à vida corrente”. O jogo acontece em uma dimensão diferente da que vivemos. Esse aspecto é complexo, mas traz importantes reflexões sobre as características fundamentais de um jogo.

O jogo não é, de forma nenhuma, o anódino resíduo de uma ocupação que os adultos já não exercem, ainda que eventualmente, perpetue o simulacro dessa ocupação, quando ela própria caiu em desuso. Antes do mais, o jogo apresenta-se como uma atividade paralela, independente, que se opõe aos gestos e às decisões da vida corrente através de características específicas que lhe são próprias e que fazem com que seja um jogo. (CAILLOIS, 1990, p. 85)

Ao reconhecer que o jogo carrega consigo uma série de elementos simbólicos da própria vida do jogador, os jogos muitas vezes constituem uma atividade social. É dentro desse jogo que se defende o envolvimento em atividade lúdica, que desperta a criatividade, a colaboratividade, a autonomia e a criticidade dos sujeitos como a melhor forma de educar para o patrimônio.

Huizinga, por sua vez, entende o jogo como

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2019, p.16, aspas do autor)

Se vamos jogar patrimônio cultural, jogaremos também com a realidade do estudante. Duas imagens de um mesmo lugar, em momentos históricos diferentes, podem ajudar a suscitar reflexões no estudante. A partir das imagens apresentadas pelo jogo é possível trabalhar conceitos de preservação patrimonial e conceitos históricos. Assim, por exemplo, as edificações na região central do município, antes ocupados pela alta sociedade, transformam-se em lojas com o passar do tempo; o centro deixa de ser um espaço ocupado somente pela elite e passa a ser ocupado por uma população menos abastada. De todo modo,

[...] é importante que o aluno perceba que as situações que ele está estudando foram construídas historicamente por indivíduos determinados, alguns lutando a favor, outros contra, muitos indiferentes, mas jogando um papel importante no final das contas. O mundo em que cada um nasce está dado historicamente, mas pode ser modificado pela ação humana. (SEFFNER, 2013, p.54)

O reconhecimento de mudanças e permanências evidencia que a vida cotidiana está repleta de referências: seja em nossa rua, no nosso bairro ou em nossa cidade. Particularmente,

vivenciamos situações cujas raízes históricas são frutos de processos complexos, os quais, para serem compreendidos, necessitam de uma indagação científica disposta a elucidar os problemas levantados.

De todo modo, é necessário encontrar novos caminhos para o ensino, esforçando-nos na busca de um aprendizado comprometido com uma educação cidadã. Baseado nessa premissa, o ensino da História e a Educação Patrimonial nos oferecem valiosas ferramentas – uma vez que a aprendizagem que parte das memórias compartilhadas e do patrimônio coletivo facilita a relação do indivíduo com seu meio –, conduzindo a um processo de identificação e de reconhecimento (Horta, 2000)

Nesse sentido, a elaboração de material lúdico pedagógico busca trazer mecanismos variados para obtenção dos objetivos almejados e, relacionadas com a história e a educação patrimonial, avultará no aluno a percepção para temas como a apropriação e a defesa de seus lugares de memória. E com a ajuda desses recursos, os professores terão subsídios significativos para o desenvolvimento de proposições pedagógicas envolvendo o tema.

3 PATRIMÔNIO CULTURAL NA CIDADE DE PAULISTA

A partir da primeira década do século XXI, a cidade de Paulista, na Grande Recife, vem assistindo à instalação de grandes empreendimentos comerciais e imobiliários em seu território. Como consequência desses acontecimentos, a cidade, de aproximadamente 400 mil habitantes, passou a captar para si um acentuado progresso econômico. Esse progresso decorre, principalmente, de políticas públicas de incentivos fiscais por meio do Programa de Desenvolvimento do Estado de Pernambuco – PRODEPE²⁴. Dessa maneira, o crescimento urbano, rápido e sem planejamento, trouxe desafios para os vários atores sociais ligados ao processo de preservação dos lugares de memória da cidade. A clara ameaça de descaracterização da paisagem, tão presente no cotidiano dos moradores de Paulista, possibilitou pensar as relações possíveis entre o patrimônio cultural e a noção de progresso da cidade.

Francisco Roberto Souza Calderaro (1980, p. 29) define incentivos fiscais como “todas as normas jurídicas ditadas com finalidades extrafiscais de promoção do desenvolvimento econômico e social que excluem total ou parcialmente o crédito tributário”²⁵. Esses incentivos têm como objetivo promover o desenvolvimento das atividades econômicas locais a partir da concessão de benefícios de ordem fiscal para empresas que pretendem se instalar em determinadas municipalidades.

Acontece que algumas empresas perceberam que poderiam ter algum ganho institucional ao apoiar ou financiar projetos culturais. Esses ganhos advêm do aumento da visibilidade da empresa e do fortalecimento da marca frente aos seus consumidores. Tal prática é bem visível no mundo das redes sociais, onde essas empresas detêm perfis institucionais. Essa estratégia de divulgação, dirigida para públicos específicos, vem ganhando recentemente cada vez mais espaço em plataformas como *Instagram* e *Facebook*.

Rubim (1998) enxerga um lado bom nessa estratégia. Para ele, é uma importante ferramenta de divulgação das ações culturais, pois torna conhecido os valores de determinado

²⁴ PERNAMBUCO. DECRETO Nº 21.959, DE 27 DE DEZEMBRO DE 1999. Regulamenta o Programa de Desenvolvimento do Estado de Pernambuco - PRODEPE, nos termos da Lei Nº 11.675, de 11 de outubro de 1999.

²⁵ CALDERARO, Francisco R. Souza. Incentivos Fiscais: Sua Natureza Jurídica, São Paulo: Aduaneiras, 1980, p. 29.

grupo empresarial; entretanto, só é viável se forem respeitadas as especificidades de cada região cultural.

Para Reis (2003), a relação empresarial e cultural traz benefícios tanto para a organização – ao atingir seus objetivos de marketing – quanto para o aquecimento da economia e qualidade de vida da comunidade, transformando-a em “uma sociedade mais democrática, protagonista de seu tempo, onde a inovação e a criatividade encontram um terreno de fertilidade ímpar”. (REIS, 2003, p. 297)

Araujo Júnior (2012) destaca que os bancos de desenvolvimento nacionais passaram a vislumbrar na cultura uma atividade fundamental para o processo de crescimento e desenvolvimento socioeconômico. O BNDES, por exemplo, vem demonstrando interesse desde a década de 90 em relacionar a preservação do patrimônio ao desenvolvimento socioeconômico local. Essa estratégia busca dotar os recuperados lugares de memória em ativos culturais de interesse turístico.

Em Pernambuco, a legislação prevê a possibilidade das empresas públicas e privadas aportarem recursos diretamente nos fundos orçamentários mediante dedução no saldo de ICMS a ser recolhido aos cofres públicos²⁶. Graças aos avanços ocorridos na sociedade organizada, o patrocínio e o mecenato ganham cada vez mais espaços no âmbito do patrimônio cultural, seja de forma espontânea, seja vislumbrando algum retorno possível.

Com relação ao patrocínio e ao mecenato, é interessante notar a oportuna distinção feita por Ana Carla Fonseca Reis

O patrocínio se caracteriza por uma relação de troca do tipo prestação/contraprestação. O patrocinador fornece recursos financeiros, serviços, produtos. Já o patrocinado fornece contraprestações que favorecem, direta ou indiretamente, os objetivos de marketing do patrocinador (como os relativos à imagem da marca). O patrocínio é acordado em função de uma decisão estratégica da empresa, tendo como ponto de partida seu público-alvo. O mecenato é uma forma de apoio à cultura, cuja contraprestação não visa, em primeiro lugar, a atingir os objetivos de marketing. São preferencialmente dimensões não materiais que são buscadas, como o reconhecimento do apoio, o prestígio e a demonstração de uma responsabilidade moral (REIS, 1996, p. 12).

Uma ação mecenática sobre um bem patrimonial pode ter um enorme impacto quer ao nível desse bem, quer ao nível da empresa que o promoveu, dando uma enorme visibilidade às duas partes envolvidas e promovendo positivamente a sua imagem junto às pessoas.

²⁶ PERNAMBUCO. Lei nº 16.113, de 5 de julho de 2017. Dispõe sobre o Sistema de Incentivo à Cultura - SIC

Uma vez que o leque de concorrentes aumenta continuamente, e, portanto, tais empresas buscam meios e estratégias para manterem-se competitivas, é primordial não perder de vista que o objetivo central da educação patrimonial é o conhecimento crítico e a apropriação consciente pelas comunidades do seu patrimônio. Entretanto, de forma muito mais intensa nos últimos anos, é notável o envolvimento de empresas privadas em projetos culturais que, de certa forma, não geram ganhos financeiros imediatos, mas sim ganhos institucionais, de imagem ou marca, pois buscam estabelecer uma conexão emocional com seus consumidores.

Assim, como pontuou MARANHÃO (2017), a cultura dentro do âmbito empresarial é tida como uma mera mercadoria capaz de trazer ganhos tanto institucionais quanto financeiros e, ainda assim, estabelecer uma ponte entre empresa e sociedade através de um discurso sociocultural capaz de implantar em seu público que esta industrialização e homogeneização da cultura representam apenas a manutenção do entretenimento e do *status quo*, onde se estimula a alienação. No presente significado da palavra “cultura”, a autora dota os monumentos de um duplo sentido. Passam de obras que proporcionam prazer e sabedoria a produtos culturais, fabricados, empacotados, tendo como finalidade o seu consumo.

Encontrar o equilíbrio entre os interesses econômicos e as ações de sustentabilidade cultural não é tarefa fácil, principalmente porque seu controle depende de uma política adequada. A definição adotada pela UICN/PNUMA/WWF (1980) diz que desenvolvimento sustentável implica “[...] o desenvolvimento capaz de suprir as necessidades da geração atual, sem comprometer a capacidade de atender as necessidades das futuras gerações. É o desenvolvimento que não esgota os recursos para o futuro.” Pela vocação natural do município de Paulista – uma cidade litorânea, com belezas naturais ainda preservadas – é importante conscientizar a população quanto às políticas públicas de preservação do patrimônio e do turismo sustentável. O historiador deve estar atento a essas questões que circundam o próprio contexto econômico, político e ideológico dos atores sociais. Enxergar um tema por diversos prismas é fundamental para que os sujeitos da pesquisa possam se situar, compreender e intervir como cidadãos críticos no meio em que vivem.

Nesse sentido, como bem alertou Isabel Guillen

[...] fazer a história de um grupo cultural não é simplesmente reproduzir o discurso por ele elaborado sobre sua história, mas pensar como foi construído, que elementos foram necessários nessa elaboração, o que remete aos mitos de origem do grupo e o que é efetivamente histórico. (GUILLEN, 2014, p. 657)

Mas, para que esse grupo cultural possa usufruir de forma plena desse potencial histórico é necessário que esses bens venham a ser observados, inventariados e apropriados, para que se tornem, no bom sentido, consumíveis.

A partir dessas etapas e, conseqüentemente, em decorrência da correlação com o mecenato e o patrocínio, emerge uma encruzilhada: os bens culturais estão sendo assenhoreados pelo mercado? A própria Guillen (2014, p.645) nos aponta um caminho a ser seguido; diz ela: “é fundamental interrogarmos aqueles que são os detentores dos bens, bem como analisarmos como se veem nesse mercado e como buscam se inserir nele, sem entendermos que estão sofrendo um processo de (ex)apropriação cultural”.

O diálogo entre problemáticas do tempo presente e evidências do passado atribuem sentido e significado para a construção de ações que se enfatizam como parte essencial do ensino de história. Trabalhar história em espaço de memória nos deixa mais próximos das evidências, permitindo-nos questioná-las e contextualizá-las a partir do prisma dos seus próprios detentores.

Essas possibilidades dependem da ação intencional, planejada e avaliada para que se concretizem. Os espaços de memória não são por si só educativos. Portanto, as atividades desenvolvidas pelos alunos partiram inicialmente de uma pesquisa sobre o que se tinha feito no terreno da educação patrimonial na cidade de Paulista.

Ao realizarmos levantamento bibliográfico das ações de educação patrimonial no município, percebemos que as iniciativas continuam modestas.

Como exemplo, podemos apontar o projeto de Educação Patrimonial Sesmaria Jaguaribe. Criado em 2004 a partir do Projeto Jaguaribe, da UFPE, via no acervo histórico e natural da região um potencial turístico sustentável pouco aproveitado. A área da Sesmaria Jaguaribe corresponde aos atuais municípios de Abreu e Lima, Igarassu e Paulista, localizados no litoral norte do estado de Pernambuco. O projeto de Educação Patrimonial da Sesmaria Jaguaribe tinha o objetivo de capacitar, sensibilizar e integrar a população dos municípios da antiga área da Sesmaria. OLIVEIRA; CASTRO; SENA, assim descrevem a importância histórico-cultural desta área para a região:

No litoral norte do estado de Pernambuco encontramos um dos primeiros núcleos de povoamento do Nordeste, a Sesmaria Jaguaribe que data do início da colonização e das formações das vilas de Olinda e Igarassu. Este núcleo apresenta um inestimável

acervo ainda pouco conhecido e explorado pela pesquisa histórica e arqueológica (OLIVEIRA;CASTRO;SENA. 2005, p.2)

Figura 1: Vista geral da área da Sesmaria Jaguaribe



Fonte: OLIVEIRA et al (2004)

O projeto contemplou o levantamento da documentação histórica sobre os municípios, a realização de cursos para professores do ensino fundamental, líderes comunitários e profissionais da área de turismo, assim como seminários. Nesta fase de execução do projeto, foram realizados no Município de Paulista e Igarassu dois seminários (2003 e 2004), e promovido um curso para professores do ensino fundamental, no sentido de abordar

[...] temas voltados para o desenvolvimento turístico municipal, a conservação e preservação do patrimônio histórico, arqueológico e natural, priorizando o tema da educação patrimonial e da cidadania. Os seminários contaram em média com a presença de 300 pessoas, público este formado por representantes da comunidade local, alunos da rede pública, estudantes de faculdades de turismo, história e geografia da Região Metropolitana do Recife e do interior do Estado de Pernambuco (OLIVEIRA et al., 2004, p.8)

Figura 2: Palestra realizada na Escola Municipal São Luiz – Igarassu



Fonte: DOS SANTOS (2005)

Para os coordenadores do projeto, seria necessário um planejamento sobre o que poderia ser implantado em cada uma das cidades, usando os potenciais já existentes como rios, serras, morros, prédios históricos, igrejas, artefatos locais, e as reservas ecológicas dessa área, de forma que possam ser preservados, e que gerem renda para beneficiar a comunidade.

Outra ação que destacamos é a iniciativa do seminário realizado pelo Movimento Pró-museu, no ano de 2006, que problematizou o avanço especulativo-imobiliário do centro da cidade de Paulista. Já no ano seguinte, fruto desse seminário, formulou-se o projeto o “Cartões Postais de Paulista”, idealizado pelo mesmo grupo de defesa do patrimônio cultural do município.

Figura 3: Luta contra a especulação imobiliária



Fonte: Movimento Pró-Museu (Facebook)

Figura 4: Cartaz do Movimento Pro-Museu.



Fonte: Movimento Pró-Museu(Facebook)

O projeto tinha como finalidade resgatar a memória da cidade e foi dividido em quatro etapas: (1) patrimônio material do século XX, (2) patrimônio material do período colonial, (3) patrimônio imaterial e (4) patrimônio natural. A primeira fase durou dois meses (setembro e outubro de 2007), e contou com a participação de estudantes, trabalhadores e moradores da cidade que votaram nas enquetes através da Internet. Os vencedores foram a Igreja de Santa Isabel, o Forte de Pau Amarelo, o Pontal de Maria Farinha e a bandeira da Cidade de Paulista.

Figura 5: Cartaz do Projeto Cartões Postais do Paulista



Fonte: Movimento Pró-Museu (Facebook)

Nesse contexto de engajamento e transformação social, é fundamental não dissociar o patrimônio da dinâmica do cotidiano local. Por ser uma cidade litorânea com belezas naturais ainda preservadas, é importante conscientizar a população quanto às políticas públicas de preservação do patrimônio e à expansão urbana. Em relação ao avanço imobiliário frente ao patrimônio, Ruschmann (1997) ressalta que, para prevenir os impactos ambientais do desenvolvimento, a degradação dos recursos e a restrição de seu ciclo de vida, é preciso concentrar os esforços em um desenvolvimento não apenas do patrimônio natural, mas também dos produtos que se estruturam sobre os demais atrativos da cidade. Assim, entende-se que o

desenvolvimento sustentável deve estar em harmonia com as referências patrimoniais, protegendo seus aspectos identitários para as gerações futuras.

Por meio de iniciativas de educação patrimonial, as possibilidades de indagações e reconstruções da memória da cidade de Paulista ainda são tímidas. Daí a importância do trabalho com os estudantes da EREM Dr. Luiz Cabral de Melo. Ademais, ao lidar com questões próximas ao seu dia a dia, o estudante assimila melhor as vivências escolares, pois que estas tratam de temas próprios à sua experiência. Nesse caso, estudar assuntos em que nada diz respeito à própria experiência de vida do estudante poderia ser um dos motivos para o aumento da evasão escolar. Uma vez que o acesso a tais ferramentas digitais é permitido ao estudante, este passa a partilhar um ecossistema de educação patrimonial em um universo que é todo seu.

Outro aspecto que percebemos foi a grande demanda por parte das comunidades por aperfeiçoamento. Desde crianças até moradores experientes demonstraram enorme interesse em compreender que os trabalhos realizados estavam resgatando um pouco da sua própria história. Há ainda um longo caminho a percorrer, mas algo que pode ser valioso no sentido de tornar esses projetos mais efetivos é a realização de formação continuada para os educadores.

Uma perspectiva fecunda de continuidade dos projetos pode ser a realização de formação continuada focada em grupos menores com o propósito de acompanhamento do desenvolvimento das ações educativas durante a sua realização na escola. A confecção de materiais didáticos também é uma forma de, a longo prazo, continuar colhendo frutos dos projetos.

4 OFICINA REMOTA: PERSPECTIVAS TEÓRICAS E APROPRIAÇÃO DOS BENS CULTURAIS DOTADOS DE VALOR SIMBÓLICO PARA OS ALUNOS DA EREM DR. LUIZ CABRAL DE MELO

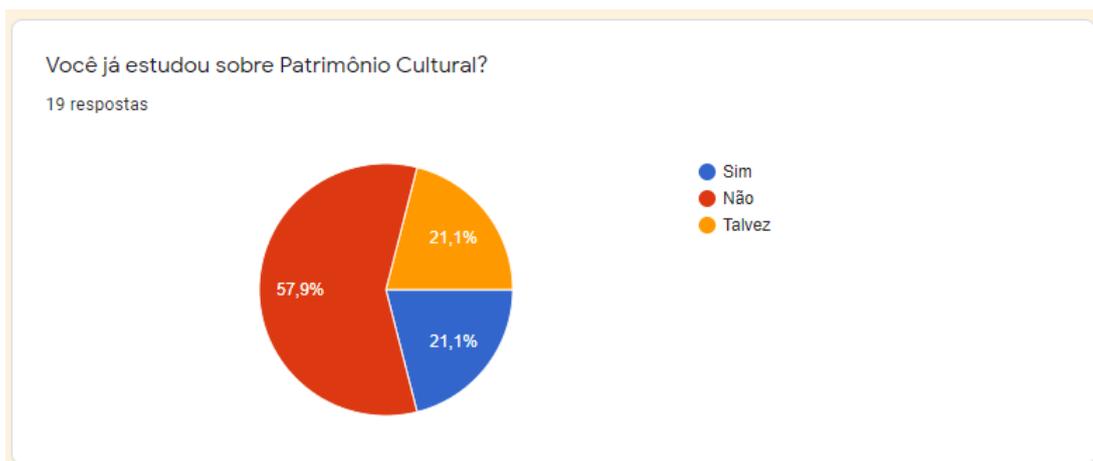
Em todo o mundo, a crise da Covid-19 e a necessidade de isolamento social criaram as demandas para que instituições de ensino migrassem para o que se convencionou chamar de ensino remoto²⁷. Além de pensarmos nessa estrutura de oferta, o planejamento das atividades deve considerar diversas particularidades atreladas ao contexto de cada sujeito: penso nas condições psicológicas, sociais e de estudo dos alunos em seus domicílios. Sendo assim, assumimos que há limites estruturais em promover atividades remotamente. É importante ter a sensibilidade de não fazer com que o professor transfira para o lar a precarização das estruturas encontradas em várias escolas. Diante desse cenário e em meio a percalços, tivemos que adaptar a nossa metodologia para nos adequar a essa nova realidade.

A aula-oficina com os estudantes foi planejada já no período da pandemia. O seu primeiro esboço propunha-se a problematizar a não percepção das referências patrimoniais na própria comunidade, sendo que, nos diversos bairros da cidade de Paulista, observamos uma quantidade significativa de patrimônio cultural representado nos seus complexos urbanos, nas manifestações artísticas, nas suas celebrações e nos saberes da sua gente.

Essa preconização do estudo sobre as referências culturais foi alvitrada pelos resultados do levantamento que fizemos com a turma no início das oficinas. Na pesquisa, constatamos em números que mais da metade dos alunos pesquisados não tiveram contato diretamente com a temática do patrimônio cultural. Se juntarmos com os que não tiveram certeza se realmente estudaram sobre patrimônio cultural, esse número ultrapassa 3/4 da turma. E quando perguntamos se eles enxergavam referências culturais na localidade em que moravam, quase a metade não soube responder ou simplesmente não enxergava.

²⁷ Transmissão da aula em tempo real via internet.

Gráfico 1- Percentagem dos alunos que já estudaram sobre patrimônio cultural



Fonte: Google Formulário. Autor: SILVA (2021)

Gráfico 2 - Percepção das referências culturais



Fonte: Google Formulário. Autor: SILVA(2021)

Somando-se à ideia descrita a cima, surgiu a constatação de que a maioria da turma apresentava alguma dificuldade em operar os conceitos básicos da História para análise e representação de fontes. Esse obstáculo poderia gerar dificuldades de interpretação das fontes no decorrer do percurso da pesquisa.

Dessa forma, chegamos ao objetivo que orientaria a oficina, o qual consistiria em trabalhar conceitos históricos e de conscientização do patrimônio cultural a partir da identificação dos valores representativos dos bens patrimoniais (não necessariamente oficiais)

situados na cidade de Paulista. Também se destinou a realizar um inventário participativo, de modo colaborativo, capaz de identificar os bens culturais dotados de valor simbólico para os estudantes, sem a pretensão de imediatamente formalizar reconhecimento institucional por parte dos órgãos oficiais competentes, embora isso possa vir a acontecer no futuro.

Diante do tempo e das impossibilidades sanitárias postas para realização do inventário, surgiram as seguintes indagações: é possível inventariar todos os saberes e modos de fazer, celebrações, lugares e formas de expressão existentes no território que será inventariado? É preferível realizar um recorte e selecionar apenas uma ou duas dessas categorias? Ou, diante das condições observadas, não seria o caso de elegermos apenas um bem cultural de relevância para a comunidade e proceder da melhor maneira possível a sua inventariação?

Mesmo assim, diante da ponderação de todos esses questionamentos, optamos em manter o planejamento; este previa a explicação das várias categorias patrimoniais aos estudantes e, paralelamente ao desenvolvimento da oficina, seria definido, com a participação dos alunos, qual o melhor caminho a seguir.

Optamos pelo modelo da aula oficina desenvolvido pela professora Isabel Barca (2004), cujo objetivo é enxergar o aluno como sujeito detentor de experiências prévias e agente de sua própria formação; e o professor, como investigador social e organizador de atividades problematizadoras que auxiliam os alunos a modificar positivamente os conceitos e ideias que os mesmos possuem sobre os temas e conteúdos propostos.

Segundo Barca (2013), nesse modelo, a aula de História deve ser organizada seguindo os seguintes passos:

Primeiramente o professor deveria selecionar um conteúdo, perguntando aos alunos o que eles sabem a respeito e, então, selecione as fontes históricas pertinentes para a aula. Em seguida, ele deve orientar os estudantes a analisar os materiais, fazer inferências e comparações. Todos se envolvem no processo e produzem conclusões históricas, que podem ser mais ou menos válidas e mais ou menos próximas às dos historiadores. No entanto, elas devem sempre ser valorizadas, avaliadas e reconceitualizadas com a ajuda do educador. Assim, as crianças tomam consciência do que aprenderam, do que falta saber e do que mais gostariam de conhecer. A aula-oficina vai contra a corrente que não se preocupa com o que ensinar e prioriza em manter o grupo motivado (BARCA, 2013, p.2).

Assim, para que o grupo não tenha uma compreensão limitada do que se está propondo estudar, é fundamental trabalhar recortes temáticos e estabelecer relação entre passado e presente, levando sempre em conta a temporalidade. É dialogar com o passado através das vozes e vestígios que a história e o patrimônio fornecem. A função do patrimônio cultural é dar pistas

sobre o passado, e é primordial valorizar as questões que cada indivíduo elabora sobre ele. Além disso, é essencial que esse material seja organizado de forma sistematizada e de acordo com critérios temáticos, cronológicos ou espaciais, de forma que a análise dessas questões ajude a entender até que ponto os estudantes ultrapassam a simples materialidade dos exemplares, se os relacionam com uma comunidade e um estilo de vida e de que forma o fazem. É o início de um pensamento histórico (BARCA, 2013). Como bem pontuou Cainelli e De Souza (2017, p. 19), “apesar de ser uma metodologia de simples aplicação, a Aula-oficina necessita de muito trabalho de análise, o que evidencia a sua importância para o ensino de História”.

Segundo Marc Bloch (2001, p.79), “tudo que o homem diz ou escreve, tudo que fabrica, tudo que toca pode e deve informar sobre ele”. Nessa perspectiva, sabemos que existe uma relação estreita entre patrimônio e história. Os modos como nos recordamos são definidos cultural e historicamente, e se modificam na mesma medida em que as formações culturais em que foram formulados passam por processos de transformação (ASSMAN, 2001). É uma disposição múltipla, dependente do contexto e mutável; integra acontecimentos, pessoas e fatos do passado. Segundo Isabel Guillen (2014), a construção da ideia de patrimônio está inserida num desenrolar político em que memórias são disputadas. Logo, é importante que se atente para os elementos que compõem as memórias individuais e coletivas. Essa instrumentalização da memória foi importante no sentido de orientar os alunos acerca da subjetividade dos depoimentos, não os tomando como verdades absolutas. Desse modo, ao contrário do que possa parecer, os estudantes não se perdem na multiplicidade das disputas de memória; pelo contrário, constituem-se nelas. Assim, cabe ao professor questionar as narrativas construídas em torno dessas memórias e tecer as linhas dessa riqueza cultural.

No desenvolvimento desta atividade, buscou-se construir laços de pertencimento cultural relacionando a dimensão patrimonial à histórica. Para unir as pontas, contudo, foi preciso apresentar o conceito de inventário participativo. Neste trabalho, consideramos inventário participativo

[...] um modo de pesquisar, coletar e organizar informações sobre algo que se quer conhecer melhor. Nessa atividade, é necessário um olhar voltado aos espaços da vida, buscando identificar as referências culturais que formam o patrimônio do local. (IPHAN, 2016, p.7)

Fazer um inventário é fazer um levantamento, uma lista descrevendo os bens que pertencem a uma pessoa ou a um grupo de pessoas. Tendo consciência de que não lidamos com uma turma homogênea, e que possivelmente versões e leituras diferenciadas poderão decorrer do inventário, fez-se necessário possibilitar um diálogo construtivo entre as ideias prévias

trazidas pelos estudantes e as atividades problematizadoras que o professor planejou. Assim, seguindo as orientações do Inventário Nacional de Referências Culturais:

[...] é preciso definir um ponto-de-vista para organizar o que se quer identificar, e para isso é preciso definir um determinado recorte ou recortes – como, por exemplo, o trabalho, a religiosidade, a sociabilidade – o que, evidentemente, vai indicar uma determinada compreensão do campo que se quer mapear (IPHAN, 2000, p.19-20).

Aprender através do olhar não é necessariamente simples; desenvolver no estudante a habilidade da observação e da interpretação do que lhe rodeia auxilia na compreensão do mundo. Dessa maneira, as referências culturais identificadas na dinâmica social que tem valor afetivo para os alunos adquirem a função de educar para a vida em sociedade; em vez de estudar *sobre* o patrimônio, aprende-se *com* o patrimônio. Assim, as vivências cotidianas proporcionam a tessitura de sentidos que amarram os laços entre os sujeitos e os lugares da cidade. Esses valores e sentidos estão sendo constantemente produzidos e reelaborados no bojo da sociedade e nas práticas culturais em que esses sujeitos se inserem.

4.1 DESENVOLVIMENTO DA OFICINA

Seguindo a primeira etapa metodológica da Educação Patrimonial – observação –, no dia 9 de março de 2021, fizemos um encontro on-line intermediado pela sala de aula virtual da plataforma *Google Meet*. A apresentação abordou os conceitos fundamentais que cercam a temática do patrimônio cultural.

Os estudantes foram alunos do 1º ano do Ensino Médio da Escola de Referência em Ensino Médio Dr. Luiz Cabral de Melo, situada no bairro de Maranguape II, do município de Paulista-PE. Iniciamos o encontro remoto transmitindo a noção básica do que seria um bem cultural. Seguindo as orientações do Guia Básico de Educação Patrimonial (1999), estruturamos a explicação de forma que eles entendessem o assunto partindo do seu referencial mais próximo até chegar ao referencial comunitário. Com isso, os estudantes eram questionados a responder quais bens tinham importância para eles, depois para a família, para o bairro e, por fim, para a cidade. Fizemos entender que o patrimônio cultural tem importância para muita gente, não só para um indivíduo ou uma família. Desse modo, eles perceberam que os referenciais que adquirem uma importância grande para a coletividade são os chamados bens culturais.

Em seguida, surgiram algumas indagações instigantes por parte dos estudantes. Uma delas foi o comentário angustiado da aluna ML²⁸ que, prestando atenção à apresentação, lamentou no *chat* da plataforma remota, “mas no meu bairro não tem nada que seja antigo”. A indagação da estudante assinalou que a expressão “patrimônio” é associada a algo antigo e físico que pareça velho. Eis a oportunidade de aprofundar o diálogo acerca do patrimônio cultural imaterial²⁹. Também procuramos direcionar o comentário da aluna para um diálogo sobre a importância do patrimônio cultural, exibida na apresentação conforme o Manual de Aplicação dos Inventários Participativos (2016), elaborado pelo IPHAN

O patrimônio cultural faz parte da vida das pessoas de maneira tão profunda que, algumas vezes, elas sequer conseguem dizer o quanto ele é importante e por quê. Mas, caso elas o perdessem, sentiriam sua falta. Como exemplo, citamos a paisagem do bairro; o jeito de preparar uma comida; uma dança; uma música; uma brincadeira. (IPHAN, 2016, p. 6)

A partir do Manual de Aplicação dos Inventários Participativos (2016), mostramos ao grupo que classificaríamos os bens culturais selecionados em cinco (5) categorias: (1) Lugares, (2) Objetos, (3) Celebrações, (4) Forma de Expressão e (5) Saberes. Detalhamos brevemente as características incorporadas por cada categoria, sempre apresentando exemplos concretos.

Desse modo, ao explicarmos a categoria dos **Lugares**, apresentamos como exemplo uma feira, a praia, a orla, o calçadão, uma casa, uma praça, um bosque, um sítio arqueológico, um rio, uma ruína de construção antiga significativa, etc.

Na categoria dos **Objetos**, destacamos que estes poderiam ser um vaso de cerâmica fabricado por um artista conhecido e admirado no bairro, um instrumento musical que ninguém ou poucas pessoas sabem tocar na cidade, um utensílio encontrado em alguma escavação arqueológica e que foi produzido e utilizado pelos povos indígenas do local há centenas ou milhares de anos, etc.

Com relação à categoria das **Celebrações**, dissemos que eles poderiam tomar como exemplos as festas dos santos padroeiros da cidade ou as festividades de religiões de matriz africana e indígena; as de caráter cívico, como a emancipação política da cidade; ou relacionadas aos ciclos produtivos, como as festas “do milho”, “da uva”, “do peixe”.

²⁸Como a pesquisa foi realizada com estudantes menores de idade optamos por citá-los pelas suas iniciais no intuito de preservar a privacidade dos mesmos.

²⁹ O reconhecimento do patrimônio imaterial entrou em vigor a partir do Decreto n. 3.551/2000.

Já na categoria das **Formas de Expressão**, frisamos que são diversas as maneiras pelas quais uma comunidade expressa sua cultura: pintura, escultura, fotografia, cinema, artesanato, atividade corporal ou encenação, tais como a dança, o teatro, um espetáculo, etc. Existem também as formas de expressão literárias, que podem ser escritas ou orais: provérbios, lendas, mitos, contos, cânticos, ditados, rimas, trovas, adivinhações, orações, ladainhas, expressões regionais, gírias, dentre tantas outras.

Por fim, na categoria dos **Saberes**, apontamos que a receita de uma comida, ou uma técnica especial empregada para tocar ou produzir um instrumento musical envolvem técnicas e conhecimentos próprios que podem se constituir em referências culturais para o grupo.

Após essas explicações, propusemos que os alunos fizessem, no decorrer da semana, um exercício de percepção: que tentassem enxergar, no bairro ou na cidade, referências culturais afetivas, e as materializassem de algum modo, fosse por meio de fotografia, descrição escrita ou desenho. A fim de tornar a atividade mais clara para os estudantes, solicitamos que eles respondessem à seguinte pergunta: “Com relação ao que foi debatido na oficina sobre patrimônio cultural, qual o bem que você acha que, caso a população da cidade perdesse, imediatamente sentiria falta?”

Também surgiu, por parte do grupo, a ideia de colocar alguns bens patrimoniais para escolha da comunidade por meio da ferramenta de enquete do *Instagram*. Cada grupo ficou responsável por organizar sua enquete em seu próprio perfil na ferramenta da rede social.

4.2 A ELABORAÇÃO DO INVENTÁRIO PARTICIPATIVO

Nessa etapa, seguindo as orientações da dinâmica anterior, no dia 16 de março de 2021 os estudantes trouxeram para aula, de forma escrita, oral e imagética os bens afetivos mais significativos da cidade por eles escolhidos. O foco do encontro foi a exposição de relatos e imagens dotados de valor simbólico. Eles eram convidados a expressar o que reconheciam e apreciavam na cidade ou no bairro. Dentro do alcance, tratou-se de aproximar a ideia que os alunos traziam consigo do conceito de patrimônio cultural como algo relativo ao presente da comunidade.

Para que o projeto se adequasse ao momento de pandemia que estamos vivendo e ao tempo e recursos disponíveis, foi necessário um redirecionamento no olhar e no agir da pesquisa. Nesse sentido, priorizamos as categorias de Lugares e Edificações.

Para a realização do inventário, foram selecionados 16 alunos da EREM Dr. Luiz Cabral de Melo e residentes na cidade de Paulista, com faixa etária de 14 a 16 anos. Os estudantes passaram por uma oficina para a explicação dos conceitos e metodologias presentes na pesquisa.

Para o trabalho de campo, a maioria dos participantes se dividiram em dupla e cada equipe ficou responsável por realizar pesquisas bibliográficas, eventuais entrevistas e o preenchimento da ficha da sua categoria de bem.

Fizemos uma compilação de todos os bens e os separamos nas categorias de Lugares e Edificações. Inicialmente, os bens escolhidos pelos estudantes foram a EREM Dr. Luiz Cabral de Melo; o Forte de Pau Amarelo; a Igreja Matriz de Santa Izabel; o Pontal de Maria Farinha; as Ruínas de Maranguape; o estádio Ademir da Cunha; a Matriz de Nossa Senhora do Ó e o Casarão dos Lundgren. Por meio da enquete na internet, surgiu a sugestão de inventariar o Quilombo do Catucá, sendo prontamente aceito pelos estudantes.

Uma análise feita entre todos os bens escolhidos demonstrou que alguns lugares e edifícios são lembrados por todos do grupo e outros por quase ninguém. Por que isso acontece? A sala ficou em silêncio, pensativa. Explicamos que o que garante os valores atribuídos aos bens culturais é a subjetividade dos indivíduos em relação a estes bens. Nenhum lugar ou construção tem valor apenas por sua materialidade; é a relação de afetividade desenvolvida pelas pessoas que os tornam significativos. Desse modo os referenciais que adquirem uma importância grande para a coletividade são os chamados bens culturais.

Feito isso, analisamos e discutimos, dentro do grande grupo, o que deveria ser esquecido e o que seria lembrado. A memória é elaborada a partir de uma determinada perspectiva (mesmo que resulte de um conjunto de pessoas); portanto, nunca exprimirá a totalidade das verdades, pois sendo resultado da seleção, nunca abarcará todos os pontos de vista sobre um determinado assunto. Assim, no momento em que elegemos algo como patrimônio, devemos ter clareza e consciência de que deixamos de lado outras escolhas.

A depender da quantidade de bens selecionados, ficou acordado que cada dupla de alunos ficaria responsável pela exploração, em formato remoto, de, no mínimo, um (01) bem patrimonial.

Com o intuito de auxiliar os estudantes, disponibilizamos modelos de fichas³⁰ com roteiro de perguntas que serviria de guia para a análise do bem.

4.2.1 Orientação para o preenchimento das fichas de recolha

A esta altura da nossa “trilha”, todos os estudantes já tinham ouvido falar de Patrimônio Cultural, isto é, do conjunto de elementos de uma cultura, produzidos ao longo dos tempos, que recebemos dos nossos antepassados e que nós mesmos devemos deixar como legado às gerações que nos sucederão.

Normalmente, o Patrimônio Cultural se divide em Patrimônio Material (constituído por estruturas construídas, tais como museus, monumentos arquitetônicos, igrejas, bibliotecas, etc.) e Patrimônio Imaterial (associada a saberes, técnicas, lugares, etc.).

Dada essa relevância, é, pois, muito importante conhecer e documentar o Patrimônio através de instrumentos como as fichas apensadas neste trabalho, de modo a assegurar o planejamento e a construção coletiva de habilidades relacionadas à prática da pesquisa, à produção de registros, à sistematização e à comunicação das informações produzidas.

Todo processo de inventariação requer tomar decisões e estabelecer direcionamentos, pois assim como foram priorizadas, dentro do universo dos bens culturais, as categorias de Lugares e Edificações, também foram disponibilizadas orientações para essas duas categorias.

Ficha de Lugares

A Ficha de Inventário de Lugares deve ser utilizada para a caracterização de uma expressão do Patrimônio Imaterial cuja realização implique a utilização de um espaço físico.

Assim, esta Ficha pode ser utilizada para descrever espaços urbanos como um bairro ou suas praças, em que se realiza acontecimento importante para a comunidade. No caso das procissões e das festas de matrizes africanas, o espaço urbano abrangido é maior, e estende-se normalmente a várias ruas e bairros. São exemplos de lugares: a Feira de Caruaru, o Cais de Santa Rita - Recife, a Ponte Maurício de Nassau - Recife, Marco Zero - Recife, etc.

³⁰ Ver Apêndice B, p.99.

A ficha também pode ser utilizada para descrever os espaços em que muitas vezes têm origem determinadas tradições orais, pilar da cultura do sertão nordestino, como, por exemplo, lugares que teriam tesouros enterrados, fonte de água milagrosa, ou, ainda, em que aparecem imagens de santos.

No preenchimento desta ficha, devemos começar por identificar o nome pelo qual esse lugar é conhecido (ex: Quilombo do Catucá, Cova da Onça, Pontal de Maria Farinha, etc.) e a sua localização. Utiliza o espaço próprio para colocar a imagem do lugar, que pode ser uma fotografia, um desenho ou um mapa.

Em seguida, devemos procurar dados históricos sobre o lugar, como, por exemplo, a época em que foi habitado o quilombo, o século em que foi construído o bairro, os anos aproximados em que uma região litorânea foi habitada, etc.

Devemos efetuar a descrição do lugar com o maior detalhe possível, explicando se consiste num espaço de uso coletivo (ex: um rio ou uma praia) ou privado (um terreno agrícola ou uma floresta), e identificarmos neste último seu proprietário.

Seguidamente, devemos descobrir períodos importantes associados ao lugar. Informar os períodos do ano que marcam a dinâmica do lugar (ex: o mês de junho, período das festas juninas da comunidade, etc.).

Posteriormente, procurar que significados e funções o lugar tem para a comunidade. Nessa parte, podem ser descritos os vínculos do lugar com algum fato histórico; se tem importância especial para o vilarejo ou se possui algum elo com outro lugar, complementando-o com outras informações relativas à sua importância.

Ficha de Edifícios

Esta Ficha de Inventário destina-se à caracterização dos edifícios, que são atualmente uma das áreas do Patrimônio Material que sofre mais sérias ameaças no Brasil.

Essas ameaças à continuidade dos registros materiais que se praticaram ao longo de gerações resultam de muitos fatores interligados. Muitas vezes a documentação do Patrimônio Imaterial não pode ser dissociada do Patrimônio Material. Como tal, devemos utilizar esta Ficha sempre que seja necessário caracterizar, com maior detalhe, uma expressão do Patrimônio Imaterial cuja realização implique a utilização de um determinado tipo de edifício ou construção, mesmo que esta não tenha uma utilização permanente, mas apenas provisória.

Dentre os muitos casos possíveis, esta Ficha pode ser preenchida para identificar os edifícios (Igreja, Capela, Mesquita, Templos afro-brasileiros, Sinagoga, etc.) utilizados para a realização de festas religiosas. Pode também ser utilizada como complemento à documentação de saberes, como os ofícios tradicionais de pescadores, quebradeira de coco babaçu, catadores de açaí, que se realizam em locais equipados especificamente para esse fim.

No preenchimento da Ficha de Inventário de Edifícios, devemos começar por identificar o nome pelo qual é conhecido o edifício e a sua localização.

Tal como em qualquer documento de identificação, é importante que esta ficha seja ilustrada com uma imagem do edifício, que poderá consistir em uma fotografia ou em um desenho colocado no espaço destinado.

Devemos procurar saber dados históricos acerca do edifício, como, por exemplo, a quem pertencia originalmente, como passou a pertencer ao atual proprietário, eventuais alterações e/ou ampliações que nele tenham sido feitas ao longo do tempo, quando e por que deixou de ser utilizado, etc.

Quanto à sua data de construção, caso não seja possível identificar o ano preciso, devemos indicar o período aproximado (ex: década de 1930; 1930/1940) ou, pelo menos, o século (ex: século XX).

Devemos efetuar a descrição do edifício sempre do geral para o particular (isto é, da sua estrutura para as suas várias partes).

Prosseguindo, devemos evidenciar qual a sua relação com a comunidade. Por exemplo, caso o casarão seja ainda normalmente utilizado, isso pode significar que o edifício desempenha ainda um papel importante na comunidade.

Na ficha, devemos indicar ainda os responsáveis pela construção e o seu atual proprietário. Devemos procurar ser o mais exaustivos possível na identificação de todos os materiais de que é feito o edifício. E também identificar o estado de conservação do edifício, utilizando a escala indicativa das estrelas (muito bom; bom; regular; mau; péssimo)

Finalmente, podemos ainda registar outras informações que consideremos importantes para a caracterização do edifício e dos saberes que estão associados.

Com a ajuda das ferramentas remotas, acompanhamos a exploração das mesmas, amparando e fazendo intervenções quando necessário.

Os bens a serem pesquisados e inventariados foram a EREM Dr. Luiz Cabral de Melo; o Forte de Pau Amarelo; a Igreja Matriz de Santa Izabel; o Pontal de Maria Farinha; o Sítio Histórico de Nossa Senhora dos Prazeres de Maranguape (as ruínas de Maranguape); o estádio Ademir da Cunha; a Matriz de Nossa Senhora do Ó; o Casarão dos Lundgren; e o Quilombo do Catucá.

Marcamos o reencontro para o dia 5 de abril no intuito de socializar os resultados pesquisados.

4.3 OS RESULTADOS DO INVENTÁRIO PARTICIPATIVO

A etapa da exploração iniciou-se no dia 30 de março de 2021 com a pesquisa dos estudantes acerca dos bens elencados na fase da elaboração do inventário. Os patrimônios escolhidos foram de grande valia para estabelecer e compreender as relações fundamentais entre o presente, o passado, e as mudanças ocorridas na sociedade paulistense.

No ínterim entre a coleta das informações e a apresentação dos resultados, a coordenadora da escola nos convidou para apresentarmos à comunidade escolar (em modo remoto) a recolha da nossa pesquisa. A apresentação estava marcada para o dia 29 de junho de 2021 e fazia parte da culminância das disciplinas eletivas. Foi importante este convite no sentido de prever um momento público para o encerramento e devolutiva à comunidade de todo conhecimento produzido durante o processo de inventário.

No dia 5 de abril, encontramos-nos novamente para socializar os resultados das pesquisas. A socialização das informações realizou-se de forma que os grupos de estudantes abriam sua câmera e colocavam seus pontos importantes. Outros elaboraram dinâmica própria para a apresentação dos trabalhos, utilizando-se de vídeos antecipadamente gravados e pequenos textos informativos sobre as descobertas feitas durante o processo. Enquanto isto, os demais grupos faziam também a comparação com o que tinham coletado. Assim havia diálogo e contraposição de informações.

Os temas que foram tratados no inventário, conforme os bens em questão, foram inevitavelmente decididos a partir de perspectivas e sentimentos do presente. Todos esses aspectos também aparecerão no momento em que formos criar as questões que estarão presentes no jogo do patrimônio, pois o aluno vai elaborar a sua narrativa de memória segundo suas

questões e sentimentos do agora. Contará aquilo que viu e pesquisou, selecionando trechos e momentos. Compartilhará com o grupo suas verdades parciais. Com isso em mente, iniciamos as apresentações.

EREM Dr. Luiz Cabral de Melo

Figura 6- Fachada frontal da EREM Dr. Luiz Cabral de Melo



Fonte: SILVA (2021)

A dupla responsável pela coleta das informações da EREM Dr. Luiz Cabral de Melo foi a primeira a transmitir o que descobriu em sua pesquisa. A dupla relatou que as informações foram obtidas por meio de entrevistas feitas com o diretor da escola (André Laerte), e o professor de história (Willames Gomes) que também é morador do bairro de Maranguape, e que hoje está readaptado e exercendo a função de coordenador de biblioteca em nossa escola. A EREM Dr. Luiz Cabral de Melo está localizada na rua 27, no bairro de Maranguape II. De acordo com o professor William, a escola é um produto da expansão do modelo de habitação popular fomentada pela ditadura militar (1964-1985). Criou-se uma autarquia chamada COHAB (Companhia de Habitação Popular), empresa mista sob o controle acionário do governo estadual que promoveu a construção de moradias para os setores de baixa renda. Uma das ações pioneiras da COHAB foi a Vila Mirueira, próximo da escola, inaugurada pelo próprio presidente Castelo Branco. Nossa escola nasceu fruto dessa expansão. O professor também relatou à equipe que a escola recebeu este nome em homenagem ao pai do poeta e diplomata João Cabral de Melo e do Historiador Evaldo Cabral de Melo.

Segundo o diretor Laerte André, a escola foi inaugurada em 1982. É um espaço coletivo com capacidade para atender 700 estudantes. Ela possui 1 refeitório, 1 quadra poliesportiva

coberta, área de convivência, 11 salas de aula climatizadas, 1 biblioteca, 1 auditório, banheiros, cozinha e 3 laboratórios para diferentes disciplinas. A escola encontra-se bem conservada, e atualmente foi preparada para receber o protocolo de convivência da Covid-19: foram instaladas pias para higienização das mãos e demarcações para distanciamento social. Ela é um importante patrimônio da comunidade e, sempre que requisitada, é disponibilizada para realizações de diferentes tradições festivas e religiosas. A equipe frisou que a relação de afetividade que a comunidade mantém com a instituição de ensino advém das lembranças boas e da gratidão pela formação educacional de várias gerações. Essas lembranças compartilham o *status* de patrimônio cultural e ampliam sua noção, muitas vezes enrijecidas à materialidade do bem. Esse exemplo possibilitou dialogar com os alunos sobre as várias dimensões do patrimônio cultural.

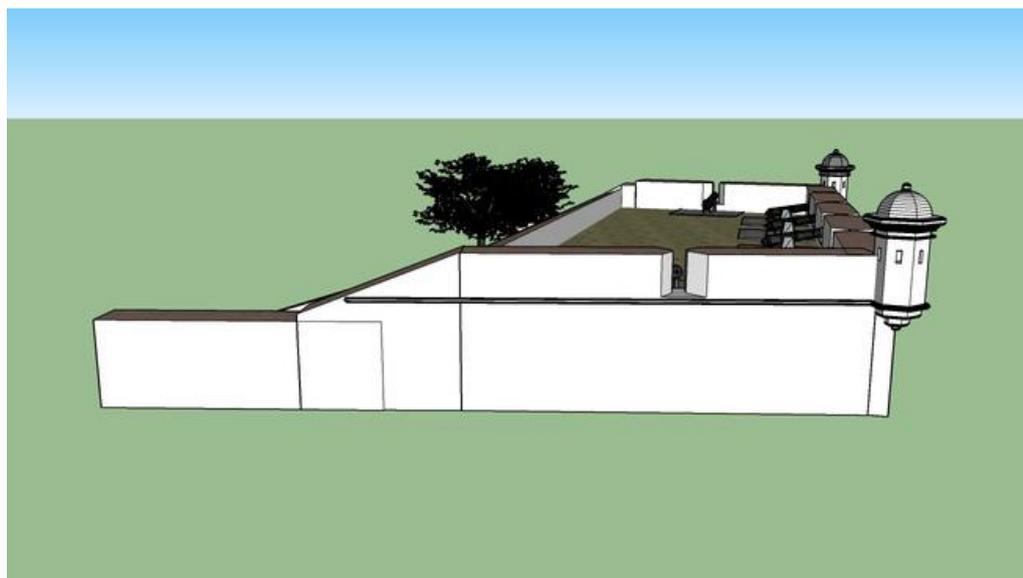
Forte de Pau Amarelo

Figura 7: Forte de Pau Amarelo



Fonte: SILVA 2022

Figura 8 - Forte de Pau Amarelo - Visão Geral 3D



Fonte: Ivan T. (2014)

A equipe responsável pela produção das informações atinentes ao Forte de Pau Amarelo expôs que o bem localiza-se na praia de Pau Amarelo. Sua construção foi determinada em 15 de setembro de 1703, e o começo das obras ocorreu em 1729 com recursos utilizados da própria capitania de Pernambuco. A equipe também apurou que hoje o imóvel é gerido pela prefeitura municipal de Paulista e encontra-se tombado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional desde 24 de Maio de 1938, sob o número 84 no Livro das Belas-Artes.

Nesse momento, havia indagação e diálogo entre o conhecimento que o aluno trazia consigo e as experiências outrora vivenciadas pelos demais. Os seus colegas, que conhecem o local, pediam a palavra para contribuir com as explicações. Isso só se tornou possível porque a ação proposta teve como pressuposto a interação, e não a transmissão de informações.

Em 1973 e 1980, o Forte passou pelas primeiras intervenções depois que foi tombado. A fortaleza está sem uso há mais de oito anos. Segundo a prefeitura de Paulista, já foi aprovada pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) uma nova requalificação ainda para este ano (2021). Na obra, estão previstas a pintura das paredes, a troca de telhas quebradas e a ocupação das salas do andar térreo com atividades ligadas ao turismo e ao patrimônio histórico. A previsão é que o Forte seja entregue em 2022. Questionada sobre a importância do Forte para a história da cidade, a moradora Maria das Dores respondeu: “é uma coisa que a gente não utiliza muito, serve mais para as pessoas fazerem o que não presta ali (2021)”.

Assim, para a dupla que pesquisou sobre a fortificação do Pau Amarelo, é necessário que seja feito um trabalho de conscientização patrimonial com a comunidade para preservação da história. O grupo concluiu que, nesse momento, é imprescindível conscientizar as pessoas e fazer com que elas voltem a criar uma relação simbólica e afetiva com o espaço.

Igreja Matriz de Santa Isabel Rainha de Portugal

Figura 9 - Igreja Matriz de Santa Isabel Rainha de Portugal



Fonte: Prefeitura do Paulista

Já a equipe que teve a tarefa de pesquisar sobre a Igreja Matriz de Santa Isabel Rainha de Portugal relatou que o bem patrimonial está localizado à Rua Bartolomeu de Freitas Lins, 29, no centro de Paulista. Teve sua pedra fundamental lançada em 13 de janeiro de 1946 e a inauguração aconteceu em 29 de junho de 1950. Explicaram também que, de acordo com a prefeitura de Paulista

[...] o templo tem 60m de altura, estilo eclético (romano, neoclássico, neogótico) e foi todo edificado com tijolo aparente. Possui três portas e uma única torre sineira no centro do seu frontão, duas tribunas e um coro, nave única e arcadas com janelas em vitrais. Seu altar-mor é simples, ladeado por dois altares laterais. No altar do arco-cruzeiro se vê a inscrição: Santa Elisabeth Regina. A pintura de fundo dos altares é do artista plástico Hildebrando Eugênio, que também é autor da bandeira da cidade do Paulista (PAULISTA, 2016)

Segundo a equipe, o edifício encontra-se em bom estado de conservação. É administrado pela paróquia de Santa Isabel Rainha de Portugal, e todas as semanas realizam-se celebrações religiosas na igreja.

A memória, mesmo que resulte de um conjunto de pessoas, é elaborada a partir de uma determinada perspectiva; nesse sentido, nunca exteriorizará a totalidade das verdades, pois, sendo resultado de seleção, nunca integrará todos os pontos de vista sobre um determinado assunto. Ela é construída e compartilhada em função de experiências vivenciadas no presente daquele grupo que lembra. Assim, por intermédio do diálogo, íamos aproximando o sentido de pertencimento cultural à experiência individual e coletiva que cada aluno trouxera.

Conjunto arquitetônico de Nossa Senhora do Ó



Fonte: SILVA (2022)

Figura 10: Conjunto arquitetônico de Nossa Senhora do Ó



Fonte: SILVA (2022)

O grupo responsável pela coleta das informações relativas ao conjunto arquitetônico de Nossa Senhora do Ó, localizado na Avenida Cláudio Gueiros Leite, 7073, relatou que o complexo é datado do ano de 1811 e foi erguido em substituição à antiga construção destruída pelo mar. É constituído pela Igreja de N. Senhora do Ó, pelo cemitério que fica ao lado esquerdo do templo e também por um conjunto de casas. Um fato curioso relatado pelo grupo é que, segundo a crença, durante a construção do templo religioso no ano de 1810, descobriu-se uma fonte cuja água acreditava-se ser milagrosa, capaz de curar doenças. O fato levou o local a receber intensas romarias, tornando-se necessária a construção de casas para abrigar os romeiros no terreno da igreja. São justamente as casas que ainda hoje se encontram no complexo. Nos dias de hoje, o local não recebe mais romeiros.

O conjunto apresenta traços característicos da arquitetura religiosa do Brasil do século XVIII. É administrado pela paróquia de N. Senhora do Ó. Nas suas características, tem fachada composta por uma porta central e duas janelas avarandadas na parte superior. A torre sinaleira é situada à direita. Possui torre única, sendo seu coro em madeira trabalhada, o altar é simples e bastante conservado. A igreja funciona até os dias atuais.

Já finalizando a apresentação, o grupo lembrou que a área litorânea onde se localiza o conjunto é marcada por um importante fato histórico: foi ali que se deu o desembarque das tropas flamengas, em 1630, que tomaram a Vila de Olinda e deram início à ocupação que perduraria por 24 anos.

Casarão da família Lundgren

Figure 1 - Casarão e jardim da família Lundgren



Fonte: Blog “Eu vivo Paulista”(2021)

A estudante que ficou responsável pela coleta das informações sobre o casarão da família Lundgren relatou que, após a família adquirir, no início do século XX, a firma Rodrigues & Lima – uma fábrica de tecidos em falência, situada em Paulista –, nessa época ainda distrito de Olinda, o sueco Herman Lundgren deu início à construção de duas vilas operárias conhecidas como vilas da companhia de tecidos paulista. Logo após instalar-se no local, o patriarca da família Lundgren sentiu a necessidade de construir o casarão para acomodar sua família.

Questionada por uma colega de turma onde havia obtido tais informações, a aluna respondeu que grande parte do que descobriu foi obtido do site da prefeitura da cidade de Paulista. Continuando sua exposição, contou-nos que a Casa Grande, localizada no coração da cidade, é constituída de duas edificações. A primeira casa, na parte térrea, foi construída no princípio do século XX, com área de 377m², cercada por alpendres com sustentação de colunas metálicas e calhas para condução de água pluvial. Possui cobertura de telhas, do tipo canal, arrematada por empenas laterais triangulares com pequenas aberturas. Ao fim do relato, foi emblemático o depoimento da própria aluna ao dizer que passava por ali diariamente, mas que não tinha noção da importância patrimonial daquele bem para a cidade.

Sítio Histórico de Nossa Senhora dos Prazeres de Maranguape

Figura 11- Fotografia da fachada frontal da igreja de N. Senhora dos Prazeres



Fonte: FUNDAJ. Autor: Fotografia de Benício Dias (1940)

Figura 12 - Fotografia aérea da igreja de Nossa Senhora dos Prazeres.

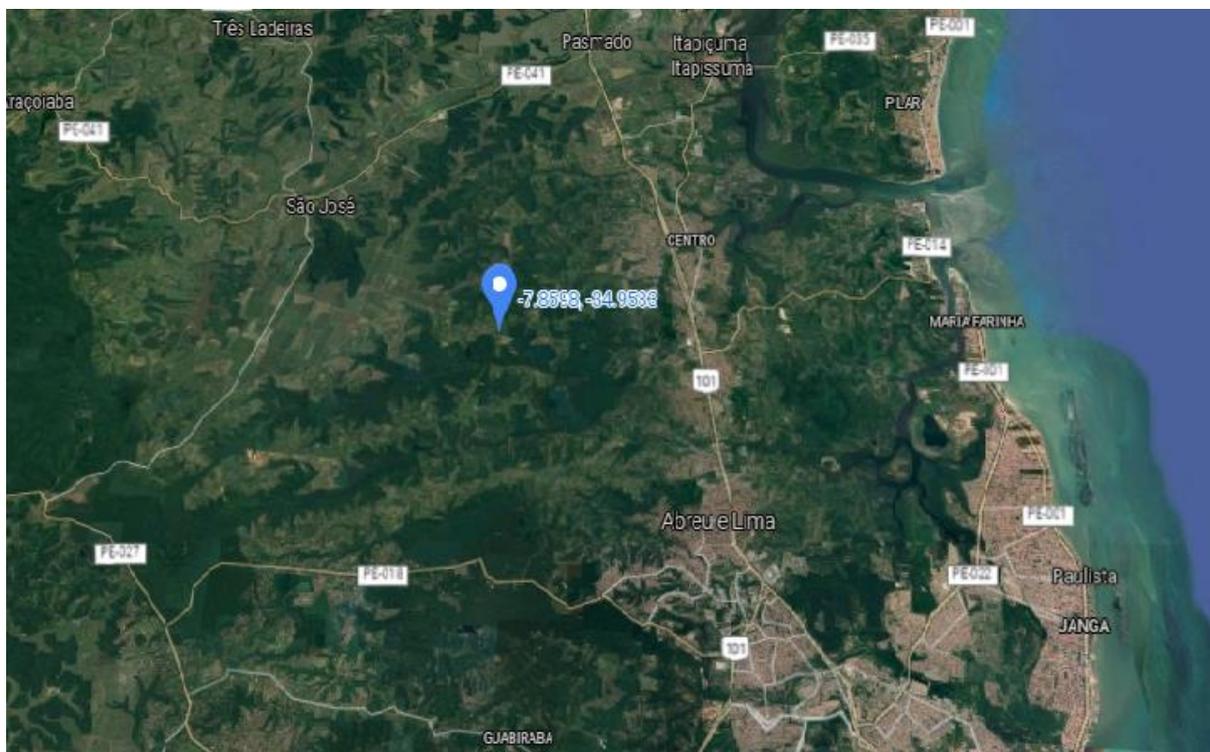


Fonte: DA SILVA (2018)

A dupla que teve a incumbência de pesquisar sobre o Sítio Histórico de Nossa Senhora dos Prazeres de Maranguape (as Ruínas de Maranguape) começou sua explicação informando que o bem patrimonial fica localizado no alto de uma colina, no bairro de Maranguape, na Reserva Ecológica Mata do Janga, sendo o seu acesso feito pela rodovia PE-15. Relataram que a igreja existente no local encontra-se em ruínas, tendo sido construída pelo herói da vitória pernambucana contra os flamengos, João Fernandes Vieira, em 1656, junto à sua residência, em alvenaria de pedra, como Capela da Invocação de Nossa Senhora dos Prazeres. Em 1908, a velha Igreja de N. Senhora dos Prazeres ainda estava de pé, embora bastante estragada, os fiéis sob sua jurisdição contando com aproximadamente 800 pessoas. No final da década de 50, a Igreja foi incendiada. Apesar de hoje encontrar-se em estado de ruínas, a Igreja Católica ainda realiza romarias e cultos religiosos no local. Foi a primeira paróquia da Cidade de Paulista.

Quilombo do Catucá

Figura 13 - Provável Centro do Quilombo do Catucá



Fonte: Google Maps (2021)

O estudante que ficou responsável pelo Quilombo do Catucá explicou que o lugar ficava localizado nas matas próximas às regiões urbanas de Recife e do distrito de Paulista (nessa época, Paulista era um distrito da cidade de Olinda). Relatou que, segundo Marcus Carvalho (1991), o Quilombo se formou provavelmente entre os anos de 1817 e 1818. Foi descoberto pelas tropas imperiais que ali ficaram em razão da repressão à Revolução Pernambucana.

Narrou ainda que o primeiro registro de atividade naquelas matas foi dado em novembro de 1818, quando foram identificados onze quilombolas vivendo na região. O período mais importante pelo qual o lugar passou foi durante a década de 1820. Devido à instabilidade política no Reino Unido de Portugal, Brasil e Algarves, o país entrou em agitação, e a província de Pernambuco, já conhecida por suas tensões políticas, voltou a se tornar um ambiente dividido. Nesse cenário, os proprietários de escravos acharam uma boa estratégia armar seus

cativos e outros diversos membros da população não-branca, o que facilitou as fugas para os quilombos, assim aumentando significativamente o número dos seus habitantes.

Estádio Ademir Cunha

Figura 14 - Estádio Ademir Cunha



Fonte: *Diário de Pernambuco* (2021)

A equipe responsável pela produção das informações sobre o Estádio Ademir Cunha relatou que o bem foi inaugurado em 1982 numa partida realizada entre Paulistano e Sport Club do Recife; localiza-se na rua Santo Antônio, no centro de Paulista, contando atualmente com 39 anos. Leva o nome de um antigo prefeito da cidade de Paulista, que, em sua juventude, defendeu as categorias de base do clube Náutico Capibaribe. O estádio é atual reduto esmeraldino (casa do América Futebol Clube) desde 2010. Atualmente, o Íbis também manda seus jogos no estádio paulistense. O estádio possui um vínculo afetivo muito grande com a comunidade, visto que é um lugar de memória coletiva e terreno de desenvolvimento de uma prática querida por várias pessoas.

A manifestação lúdica do futebol e as relações estabelecidas entre os torcedores constituem o ritual futebolístico que tem como função favorecer a construção de uma memória coletiva e possibilitar a construção da identidade daquelas pessoas.

Pontal de Maria Farinha

Figura 15 - Pontal de Maria Farinha



Fonte: PrincipiusBrazil Tours (2021)

Já a dupla que ficou responsável por catalogar as informações sobre o Pontal de Maria Farinha informaram que o lugar se localiza no bairro de Maria Farinha e, na visão da equipe, possui duas principais funções: ser berçário marinho para diversas espécies e área de lazer para os moradores do seu entorno. O grupo também pontuou que o lugar é considerado um dos destinos turísticos mais belos do litoral norte pernambucano. Entretanto, nos últimos anos, vem passando por sérios problemas. Um deles é a erosão marinha, associada, sobretudo, à ocupação irregular do ambiente praial, aos aterros realizados nos manguezais, à intensificação dos ventos, e à ineficiência do planejamento urbano. É conhecido pelo seu clima agradável e sua

tranquilidade, visto que ainda não é muito conhecido entre os que visitam o estado, fazendo com que o lugar fique praticamente deserto durante boa parte do ano.

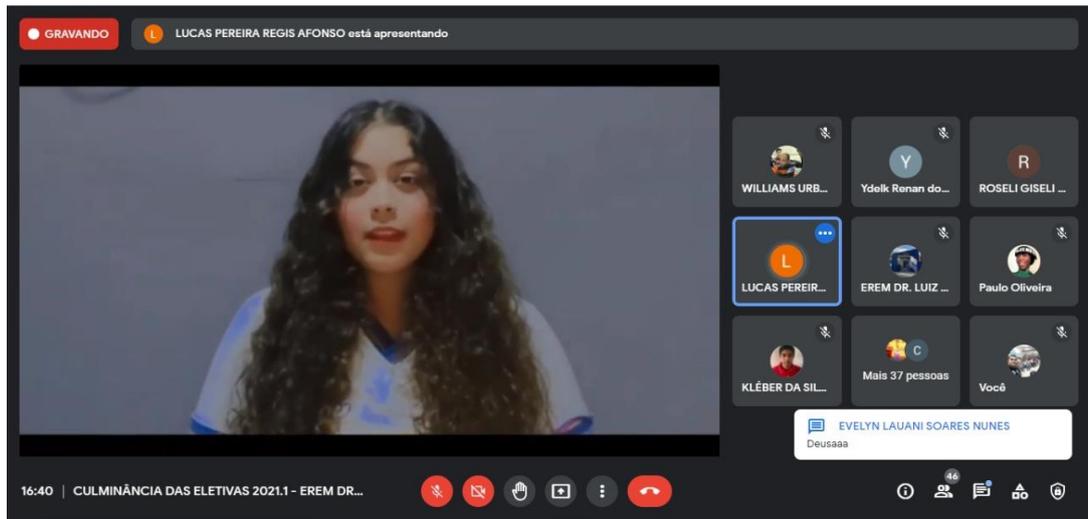
Por fim, os estudantes foram orientados a nos enviar os materiais com as evidências das informações coletadas. Eles demonstraram grande curiosidade durante o desenvolvimento da etapa de exploração fazendo indagações e levantando hipóteses sobre o material recolhido. No geral, deixamos que a curiosidade se instalasse para que essa energia fosse dissipada durante a apresentação do material. Podemos afirmar que a atividade foi mais do que envolvente. No relato dos próprios estudantes, foi apaixonante, pois eles puderam concluir que também há lugares de memória nas suas comunidades. Eles também foram estimulados a pesquisar em várias fontes e buscar as respostas das muitas hipóteses levantadas.

4.4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS PARA A COMUNIDADE

Como combinado com a coordenação da EREM Dr. Luiz Cabral de Melo, fomos convidados para apresentar à comunidade escolar (em modo remoto) a recolha da nossa pesquisa. A apresentação ocorreu no dia 29 de junho de 2021 e fez parte da culminância das disciplinas eletivas. O convite foi importante no sentido de prever um momento público para o encerramento e devolutiva à comunidade de todo conhecimento que foi produzido durante o processo de inventário.

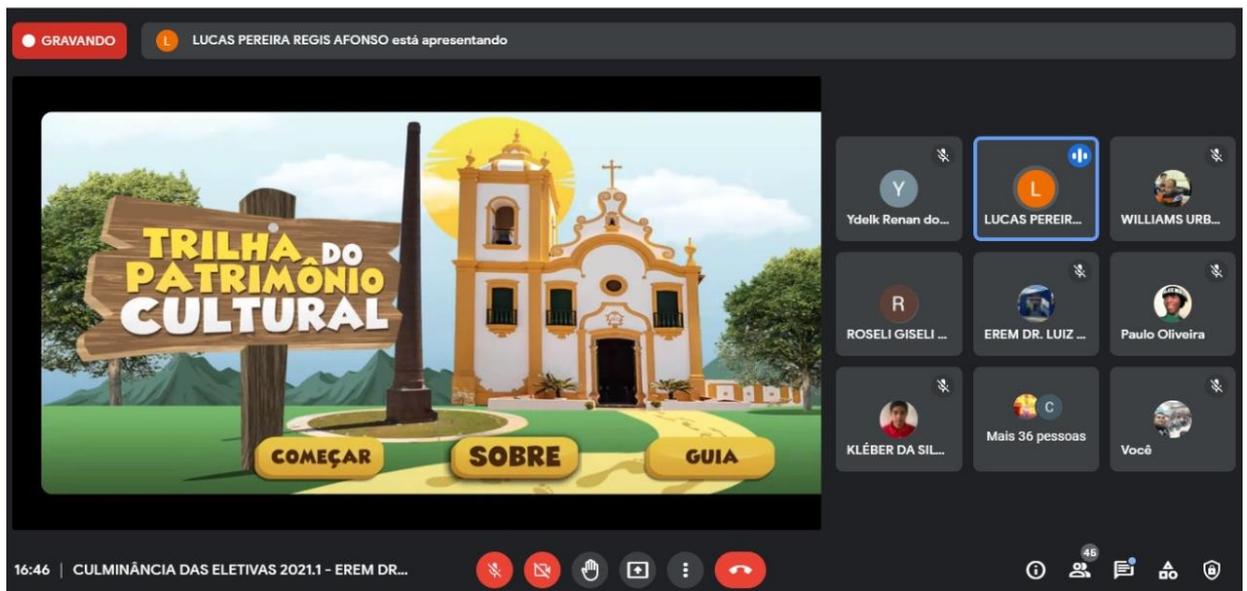
Os alunos apresentaram a recolha do material via ferramenta de encontro on-line *Google Meet*. A duração da apresentação durou cerca de 15 minutos.

Figura 16 - apresentação do trabalho para a comunidade



Fonte: GOOGLE MEET (2021)

Figura 17 - Apresentação do trabalho para a comunidade



Fonte: GOOGLE MEET (2021)

Na apresentação, os estudantes relataram os desafios acerca do projeto e as informações sobre os bens pesquisados. De acordo com a intenção dos alunos, cada integrante gravou sua fala em um vídeo que, posteriormente, foi editado e condensado em um único arquivo. Este arquivo foi disponibilizado para a coordenação da escola e o mesmo foi apresentado no dia da culminância das eletivas da Erem Dr. Luiz Cabral de Melo. Seguindo as quatro etapas da metodologia da Educação Patrimonial, descritas anteriormente, completamos a última etapa da “Apropriação”, ou seja, a exposição agora para a comunidade escolar do que foi produzido, de forma a possibilitar a percepção da relação afetiva dos alunos com o patrimônio pesquisado. Como professor de História, creio que essa não foi apenas uma atividade meramente demonstrativa ou uma aula “diferenciada”. Mostrou de forma simples e objetiva que podemos despertar nos estudantes a sensibilidade para a educação patrimonial.

5 O JOGO DE TRILHA DIGITAL PARA O ENSINO DE HISTÓRIA E A EDUCAÇÃO PATRIMONIAL.



O tema principal do jogo é o Ensino de História – Patrimônio cultural em suas várias dimensões materiais: natural, paisagística, arqueológica, entre tantas outras; bem como em suas dimensões imateriais, tais como as manifestações plásticas ou literárias, os saberes da comunidade, as celebrações, etc.

O jogo se estruturou a partir da elaboração do inventário participativo, capaz de identificar os bens culturais presentes na cidade de Paulista dotados de valor simbólico para os estudantes. Nessa perspectiva, levou-se em consideração a importância de que fosse o próprio grupo de estudantes, com a ajuda da comunidade de Maranguape II, na qual a escola está inserida, os atores sociais aptos a identificar e a definir as referências culturais presentes no inventário. Assim, conseguimos articular teoria e prática num processo educativo em que o

educando é o sujeito da sua respectiva aprendizagem, e que, pela mediação do professor, é conduzido a buscar resoluções para os problemas da realidade que o atinge.

Para gerar o aplicativo na plataforma móvel *Android*, usamos a ferramenta de código aberto do software *Apache Cordova*, gerenciada pela empresa *Adobe Systems*. Afora isso, usamos linguagens de programação para o desenvolvimento de aplicações WEB.

Num passo adicional, sabendo que não seria tarefa fácil disponibilizar o jogo na loja oficial de aplicativos da *Apple (Apple Store)*, hospedamos o jogo em um servidor gratuito chamado *Heroku*. Dessa forma, desde que haja uma conexão com a internet, o jogo pode ser acessado por qualquer celular ou computador sem a necessidade de fazer *download* do aplicativo para o aparelho móvel. O jogo é disponibilizado e jogado apenas acessando o link <https://tpc-server.herokuapp.com/>. O tabuleiro que desenvolvemos junto com os estudantes possui o código de cenário de número “204521”.

5.1 ORIENTAÇÕES E JOGABILIDADE

5.1.1 Estrutura e objetivo do jogo

Observações:

- 1 Trata-se de um jogo que visa à conquista de casas e de pontos para a obtenção da vitória.
- 2 Todos os jogadores começarão da casa *Início*.
- 3 Cada jogador poderá rolar o dado 1 vez por rodada³¹.
- 4 O jogo terá seu fim quando um dos jogadores alcançar a última casa do tabuleiro.
- 5 Vence o jogo o peão que obtiver a maior pontuação entre os jogadores.

O jogo possui ao todo 56 casas, é composto por quatro (04) jogadores que, a partir de um *smartphone* ou um *link* da internet, utilizam um tabuleiro on-line para jogar; um (01) dado incorporado ao aplicativo para poder avançar nas casas do tabuleiro; 15 casas que representam bens culturais da região; perguntas e dicas que ajudarão os jogadores a desvendarem os bens culturais inseridos nas casas; outras seis (06) casas compostas com casas-imprevistos (“siga em frente” / “volte uma casa” / “pegue um atalho”) que representam ou boas práticas de preservação cultural, ou ações que afetam negativamente o patrimônio cultural.

³¹Rodada: sequência de jogadas que perfazem um ciclo completo. Quando todos os participantes jogarem, a rodada termina e começa uma nova.

A dinâmica do jogo é muito simples. A partir do número obtido depois que o dado é lançado, o jogador cairá numa casa específica. Cada casa representa um bem cultural do bairro de Maranguape II ou da cidade de Paulista. O jogador terá que desvendar o bem cultural que está sendo representado na casa em que seu *avatar*³² está posicionado. Para isso, ele terá direito a três dicas que contam um pouco da história daquele bem ou revelam algumas de suas características. É a partir das leituras ou visualizações das dicas que começa o processo de educação para o patrimônio.

5.1.2 Requisitos para instalação

O requisito mínimo do aparelho *smartphone* para rodar, instalar o jogo e ter uma boa usabilidade é ter instalado no aparelho o sistema operacional Android, versão 5.0 ou superiores; ou, ainda, se modelo for da Apple, o sistema operacional IOS 7 ou superiores.

MENU

Ao iniciar o jogo, o estudante visualizará três opções à esquerda da tela contendo os seguintes caminhos:



Começar: Dá início a uma partida.

³²Pino que representa o jogador no tabuleiro.

Sobre: Refere-se às pessoas que participaram da elaboração e desenvolvimento do aplicativo.

Guia: Explica ao usuário como funciona o jogo. Apresenta as regras e o objetivo da ferramenta lúdico-didática.

5.1.3 Gerando um (novo) tabuleiro

Ao clicar na opção *jogar*, aparecerão as seguintes informações na tela do celular:



Para elaborar um (novo) tabuleiro, o participante deverá clicar na opção *Gerar Tabuleiro* e, em seguida, em *Novo Tabuleiro*.

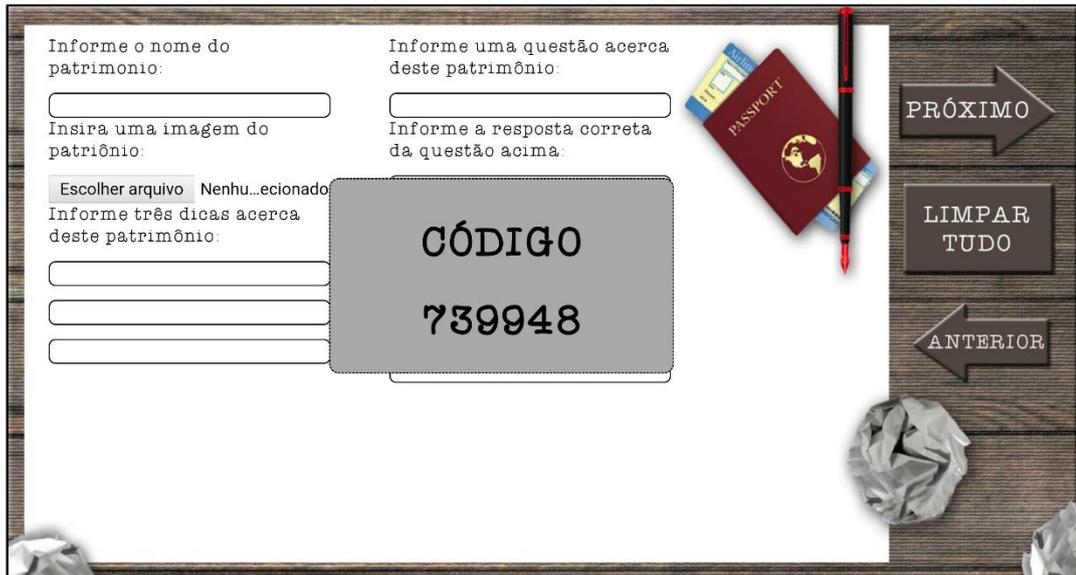


Feito isso, a seguinte tela será exibida:

A screenshot of a form overlaid on the same travel-themed background as the previous image. The form is titled 'Nome do patrimônio:' and has a text input field. Below it is 'Imagem do patrimônio:' with a button labeled 'Escolher arquivo' and the text 'Nenhum arquivo selecionado'. The next section is 'Três dicas sobre o patrimônio:' with three stacked text input fields. This is followed by 'Questão acerca deste patrimônio:' with a text input field. The final section is 'Resposta correta da questão acima:' with a text input field.

O participante irá informar o nome do patrimônio que deseja inserir no tabuleiro; carregar uma imagem correspondente; elaborar três dicas ou três breves comentários que irão facilitar a revelação do patrimônio; formular uma pergunta que tenha relação com o bem patrimonial; indicar a resposta correta da pergunta; e, por fim, indicar duas respostas falsas.

Feito isso, é gerado um código de cenário que será utilizado para dar início a uma partida:



Informe o nome do patrimônio:

Informe uma questão acerca deste patrimônio:

Insira uma imagem do patrimônio:

Escolher arquivo Nenhum selecionado

Informe a resposta correta da questão acima:

Informe três dicas acerca deste patrimônio:

CÓDIGO
739948

PRÓXIMO

LIMPAR TUDO

ANTERIOR

5.1.4 Dando início a uma partida

Ao clicar na opção *Começar* e, em seguida, *Novo Jogo*, a seguinte tela será apresentada ao participante:

Antes de iniciar, por favor, preencha os campos abaixo!

MODO DE JOGO

JOGAR NO MODO LOCAL ▾

JOGADOR VERDE

Insira o nome do jogador

JOGADOR VERMELHO

Insira o nome do jogador

JOGADOR AZUL

Insira o nome do jogador

JOGADOR ROXO

Insira o nome do jogador

QUANTIDADE DE JOGADORES

+ Jogadores - Jogadores

CENÁRIO

Insira o código do cen

INICIAR

O participante deverá preencher todos os espaços;

- *Jogador 1,2,3*: Serão inseridos os nomes dos participantes da partida.
- *+ Jogadores / - Jogadores*: Adiciona ou remove a quantidade de participantes em uma partida.
- *Cenário*: Carrega e seleciona o tabuleiro no qual os patrimônios foram previamente adicionados. Para um cenário já criado, insira o código 204521.
- *Modo do jogo*: Aqui o participante tem a opção de escolher entre um jogo *on-line* e um jogo sem o uso da internet (*jogar no modo local*), como mostrado na figura abaixo.

5.1.5 Criando um jogo no modo online

Para o jogo ser rodado no modo *on-line*, é necessário que o primeiro participante siga os seguintes passos: fazer a opção pelo modo *on-line*, em seguida inserir seu nome, informar o código do cenário (204521), e clicar no comando CRIAR NOVA SALA. A partir daí, o servidor disponibilizará um número de 1 a 99, que será o número da sala a ser disponibilizado para os demais participantes.

Os demais participantes deverão seguir os mesmos passos; entretanto, ao inserir o comando do jogo, deverão clicar em SALA EXISTENTE e, em seguida, inserir o número da sala disponibilizada pelo anfitrião.

Caso apareça a letra “x” no lugar do número, isso indica que o servidor está congestionado e não pôde criar a sala. O participante deverá atualizar a página e tentar novamente.

tpc-server.herokuapp.com/HTML/Game.t 5

Antes de iniciar, por favor, preencha os campos abaixo!

MODO DE JOGO
JOGAR NO MODO ONLINE ▾

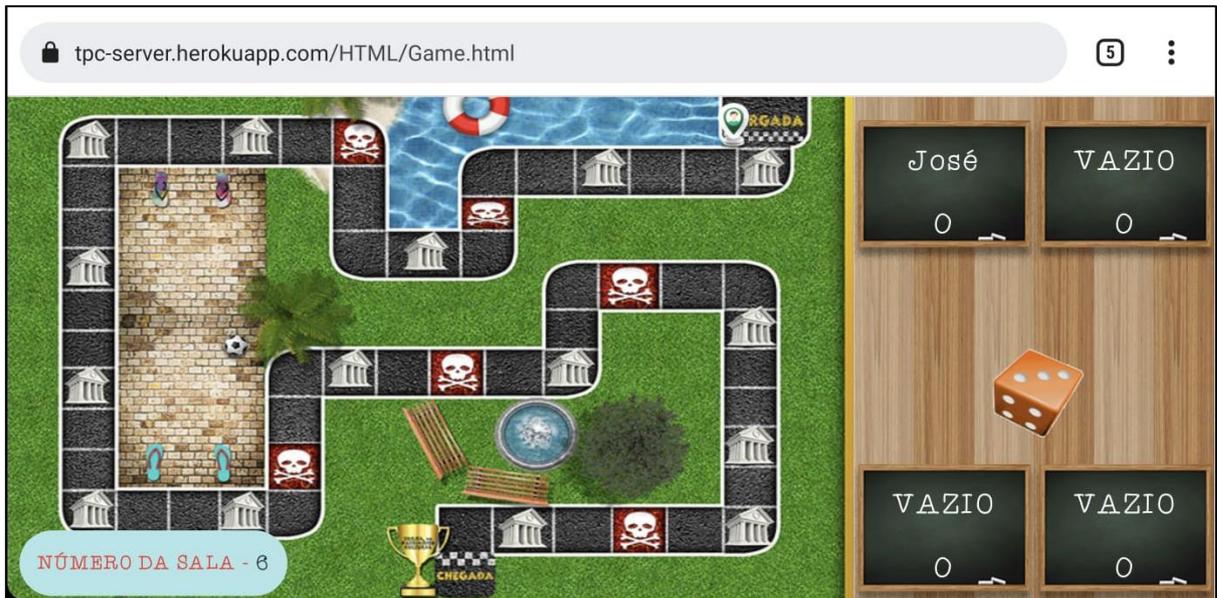
JOGADOR ONLINE
Insira o nome do jogador

CENÁRIO
Insira o código do cen

COMANDO
CRIAR NOVA SALA | SALA EXISTENTE

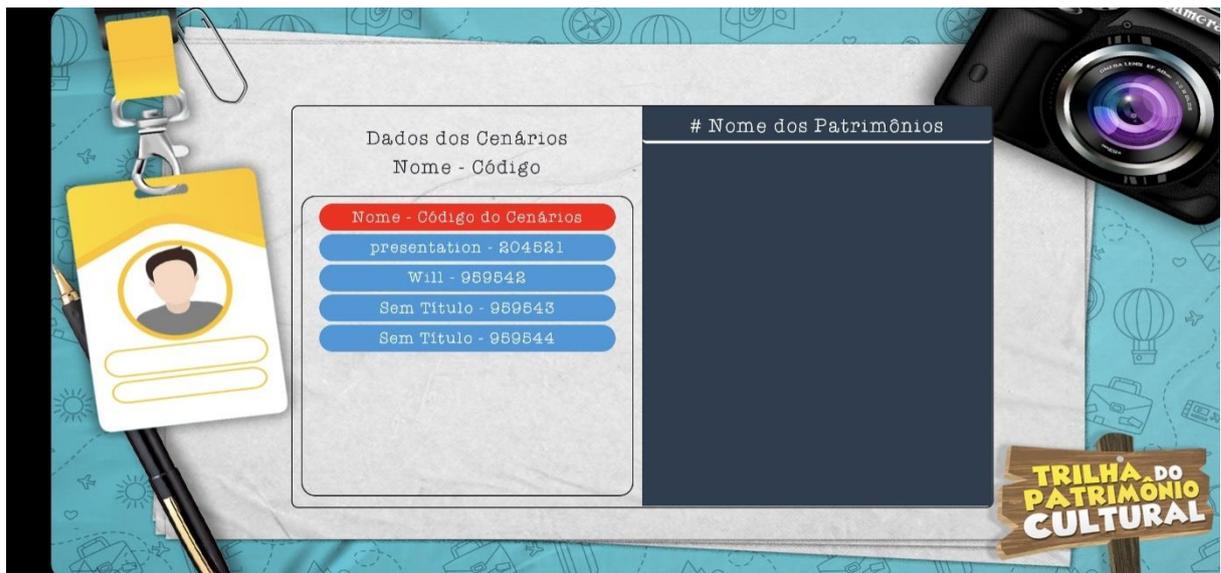
INICIAR

Preenchidas as informações, é dado início ao jogo:



5.1.6 Salvando os cenários

18- Tela dos cenários salvos



Todo cenário criado fica salvo na aba *SALVOS* com o nome e o respectivo código. Caso o professor esqueça da numeração do código ou precise criar mais de um cenário, é nesse local que ele irá achar todos os seus tabuleiros.

5.1.7 Editando um cenário

Caso o professor queira modificar um cenário já criado, na página inicial do jogo ele deve clicar em *COMEÇAR*.



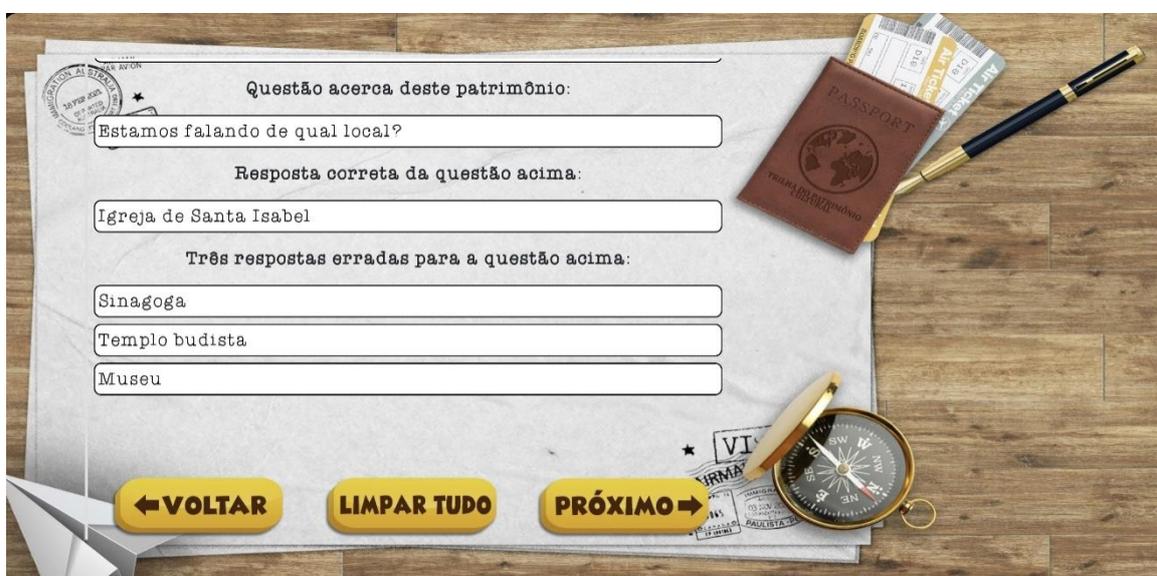
Em seguida, em *GERAR TABULEIRO*.



Colocar o código do cenário no local indicado e clicar em *Editar Tabuleiro Existente*



Feito isso, aparecerá, em formato editável, todas as informações do tabuleiro existente.



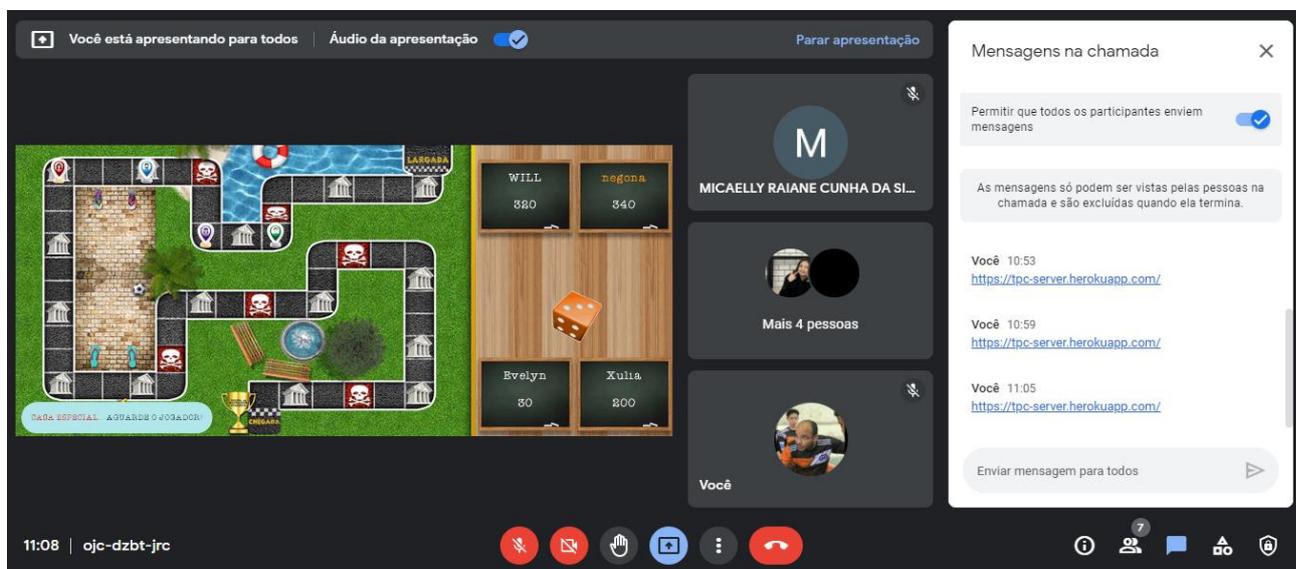
5.2 A EXPERIÊNCIA DO JOGO COM OS ALUNOS DA EREM DR. LUÍS CABRAL DE MELO

Considerando que os processos educativos devem primar pela construção colaborativa, realizamos, por meio de avaliação permanente, a primeira aplicação do jogo em maio de 2021 – a princípio, nas aulas de História e Sociologia da EREM Dr. Luiz Cabral de Melo. Devido à pandemia da Covid-19, a prática aconteceu em espaço virtual, por meio da ferramenta *Google Meet* de videoconferência. Disponibilizamos o aplicativo por meio da própria ferramenta de mensagem do *Google Meet*.

Priorizamos as categorias de Lugares e Edificações. Inicialmente, os bens escolhidos pelos estudantes foram a EREM Dr. Luiz Cabral de Melo; o Forte de Pau Amarelo; a Igreja Matriz de Santa Izabel; o Pontal de Maria Farinha; as Ruínas de Maranguape; a Matriz de Nossa Senhora do Ó; o Quilombo do Catucá e o Casarão dos Lundgren.

Não tivemos dificuldade em explicar o comportamento da ferramenta, já que todos os alunos são nativos digitais. Bastou informar o número do código do cenário “204521”, esperar alguns segundos, e a sala digital já estava criada com seus integrantes a postos para iniciar a partida.

Figura 19- jogo trilha do patrimônio cultural



Fonte: GOOGLE MEET

A receptividade da ferramenta por parte dos estudantes foi muito interessante. Presenciar o resultado das suas pesquisas em formato de jogo cativou a sala. Em relação ao sentimento de pertencimento cultural criado a partir da pesquisa, um estudante relatou:

Em Paulista têm muitos lugares legais, a gente é que não enxergava (Estudante 1).

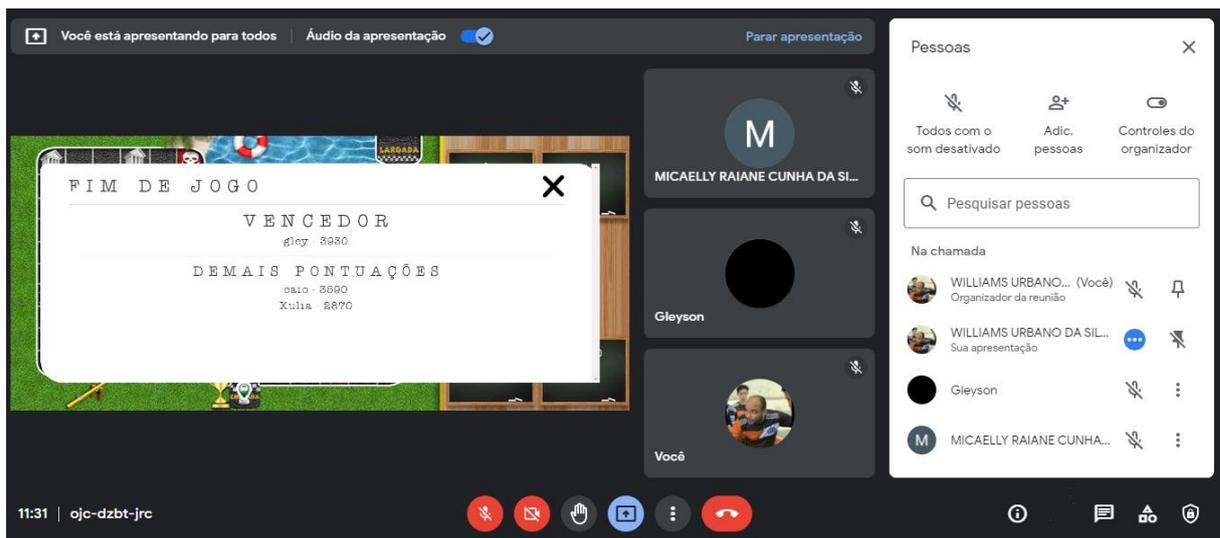
Outra estudante completou:

Eu nunca imaginei que aquela igreja abandonada da mata de Maranguape foi construída por um dos líderes da expulsão dos holandeses de Pernambuco. Nem minha mãe sabia. (Estudante 2)

Constatou-se também que a ludificação tem o efeito positivo de engajamento sobre os estudantes, mesmo naqueles que não são nativos digitais e não têm familiaridade com jogos.

Assim, para além de consistir em mais uma ação inovadora, o Jogo do Patrimônio passa a ser uma ação de construção colaborativa que contribui diretamente para a formação de sentimento de pertencimento cultural.

Figura 20 - Jogo trilha do patrimônio cultural



Fonte: GOOGLE MEET

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pesquisar, analisar e trazer as reflexões para a folha dessa dissertação se mostrou um desafio enorme, muito parecido com a inquietação de calouro prestes a adentrar a sala de aula do Mestrado Profissional em Ensino de História. Ter a confiança e o inestimável auxílio dos professores nas horas de imensa dificuldade me trouxe acalento nessa jornada. Aprendi neste percurso que o ensino e a aprendizagem implicam “emoções” que não podem ser sistematicamente dominadas ou empregadas. Eles não se parecem com uma reação química; assemelham-se muito mais a cuidar de um jardim ou escrever uma carta a um amigo. Compreendi que na educação não existe fórmula fixa, pois, se assim fosse, estaríamos inutilizando nossos esforços e o de nossos alunos.

As cidades, assim como seus espaços de preservação da memória, são potencialmente ricas para a realização de trabalhos temáticos relacionados à educação patrimonial. Foi importante desviar o foco de abordagem deste trabalho da tradicional “conscientização para a preservação”, e com isso possibilitar aos alunos a identificação de tensões e silêncios decorrentes das escolhas feitas ao longo do tempo. Tais escolhas, no entanto, são sempre ressignificadas com o tempo por diferentes grupos e suas respectivas memórias, assim como sua apropriação pela comunidade também sofre influência da dinâmica temporal.

Percebemos que o crescimento urbano, rápido e sem planejamento, trouxe dificuldades para os vários atores sociais ligados ao processo de defesa dos lugares de memória da cidade de Paulista. A clara ameaça de descaracterização da paisagem, tão presente no cotidiano dos moradores, possibilitou pensar as relações possíveis entre o patrimônio cultural e o ensino de história.

Em face disso, nossa proposta visou, de forma criativa, dinâmica e coletiva, ampliar o entendimento dos vários aspectos patrimoniais e o que isso tem a ver com a formação de cidadania, sentimento e vida cotidiana. Assim, foi possível estimular um novo olhar para a escola e a comunidade na qual ela está inserida.

O estudo que apresentamos nesta pesquisa é uma experiência desenvolvida com o intuito de construir ações educativas interligando as discussões entre educação patrimonial, história e jogos. Procuramos colaborar diretamente para a construção de sentimento de

pertencimento cultural nos estudantes da EREM Dr. Luís Cabral de Melo. Além disso, em se tratando de adolescentes, tentamos conectar essas demandas com o elemento lúdico do jogo.

Nosso referencial teórico buscou demonstrar não só a viabilidade como a necessidade da aproximação entre o lúdico e o Patrimônio Cultural. Dessa maneira, foi essencial pensarmos a sala de aula como um espaço de interação social cuja possibilidade da aplicação do jogo se estendesse e pudesse ser aplicada em diferentes contextos educacionais. Para que esse caminho pudesse ser percorrido, foi importante despertar o interesse e a sensibilização dos jovens para o patrimônio cultural.

No decorrer do estudo, os dados alcançados revelaram que a Trilha do Patrimônio Cultural é um importante instrumento de auxílio para a educação. Nos experimentos realizados, a interação com a ferramenta promoveu mudanças no discurso relacionado ao patrimônio cultural. Assim, acreditamos que esta versão colaborativa do jogo, que foi desenvolvida a partir das oficinas com estudantes da EREM Dr. Luiz Cabral de Melo, produza nos jogadores sentimento de pertencimento cultural.

O maior desafio foi convidá-los a enxergar referências culturais na própria comunidade. A recorrente depreciação do bairro, sobretudo, como relatado por eles próprios, potencializada dentro do próprio seio familiar, foi uma possibilidade para exercitarmos questionamentos sobre como eles chegaram a esse consenso. Tais questionamentos forneceram, aos estudantes, novas possibilidades de reflexão que vão em direção oposta àquelas naturalizadas originalmente.

Apesar de o patrimônio cultural estar se rendendo à exploração econômica através do turismo e, diga-se de passagem, nem sempre sustentável – a Educação Patrimonial, aliada a Jogos e ao ensino de História, viabiliza, também, que esses patrimônios já tão explorados economicamente sejam instrumentos de formação e conscientização cultural. A abordagem da temática em diferentes disciplinas, tais como a sociologia, geografia, história, filosofia, língua portuguesa, entre outras, faz emergir um diálogo acerca da construção de sentimento de pertencimento cultural a partir do patrimônio material que nos rodeia.

Constatamos que a realização das oficinas para o desenvolvimento do inventário e para a criação do jogo é tão significativa quanto a aplicação propriamente do jogo. Assim como também é importante para os professores tanto conhecer a metodologia da criação quanto aplicar a ferramenta com seus discentes.

A partir da elaboração do inventário participativo, contribuímos para a identificação dos bens culturais dotados de valor simbólico para os estudantes; isto, associado ao elemento lúdico do jogo, possibilitou desenvolver um olhar para o sentimento de pertencimento cultural nos estudantes.

Salientamos que esta pesquisa mostrou soluções para o desafio que tínhamos em relação ao ensino de História. Isso não significa que a estejamos encerrando, mas, bem ao contrário, estamos a renová-la, convictos da ideia de que começamos a indicar novos rumos a serem desbravados nas aulas de História.

Analisando as respostas das fichas de avaliação final da atividade de educação patrimonial, percebemos que houve, de fato, apropriação do conteúdo trabalhado nas aulas-oficinas. Nas nossas fichas, procuramos abordar questões que as fizessem refletir todo o processo de aprendizagem trilhado no decorrer dos meses em que nos encontramos. Orientamos a reflexão sobre patrimônio cultural; sobre os bens inventariados; sobre a aula-oficina; e também o que os alunos não acharam tão interessante na metodologia proposta. A maioria deles respondeu que gostaria de realizar mais atividades com a temática da educação patrimonial, o que nos indica que o objetivo almejado de reconstruir o conhecimento histórico e utilizar o patrimônio local como fonte para o ensino de História é uma proposta viável e eficaz. Grande parte dos estudantes também relatou que o jogo do patrimônio cultural foi o responsável pela mudança na sua forma de enxergar os espaços inventariados nesta pesquisa.

A conclusão é de que todo o processo de criação e implementação da ferramenta educativa ajudou na formação de conhecimento, integrando-se ao conteúdo das diversas áreas do saber e proporcionando uma sensibilidade positiva nos estudantes que os leva a conhecer, valorizar e proteger os seus bens patrimoniais.

Nesse sentido, contribuímos para uma alternativa possível de trabalho, conectada por meio do diálogo permanente entre os agentes culturais e sociais e pela participação efetiva das comunidades detentoras das referências culturais compartilhadas por todos nós. Assim, aspiramos que esta pesquisa tenha respondido a nossas inquietações sobre como utilizar a educação patrimonial para despertar o interesse do aluno pelo patrimônio histórico cultural e pela história, e que as respostas obtidas ao longo dela gerem em nós novas perspectivas e abram novas portas para que possamos continuar nesta empreitada a cada novo ano letivo.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Débora El-Jaick. **O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de história**. In: História & Ensino. Londrina, v.13, p.91- 106, set. 2007.

BLOCH, Marc. **Apologia da história ou o ofício do historiador**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BRASIL. Constituição (1988). **Artigo 216, Seção II – DA CULTURA**. In: _____. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

_____. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Lei 9394/96, de 20 dez. 1996**. Brasília, DF. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm>. Acesso em: 22 mai. 2020.

_____. MEC/CNE. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica. **Resolução n. 4, de 13 de julho de 2010**. Brasília, DF.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

BUNCHBALL INC. **Gamification 101: an introduction to the use of game dynamics to influence behavior**. 2010. Disponível em: <<https://www.bunchball.com/gamification101>> Acesso em: 29 abr. 2020.

BURKE, Peter. **Hibridismo Cultural**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2006.

CAIMI, F. E.; NICOLA, B. **Os jovens, a aprendizagem histórica e os novos suportes de informação**. DOI10.5216/o.v15i1.34719. OPSIS, v. 15, n. 1, p. 60-69, 2 abr. 2015.

CALDERARO, Francisco R. Souza. **Incentivos Fiscais: Sua Natureza Jurídica**, São Paulo: Aduaneiras, 1980.

CALLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Trad. José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990. 228p

CARDOSO, Diogo et al. (2017). Espacialidades e ressonâncias do patrimônio cultural: reflexões sobre identidade e pertencimento. **Revista de Geografia e Ordenamento do Território (GOT)**, n.º 11 (junho). Centro de Estudos de Geografia e Ordenamento do Território, p. 83-98, dx.doi.org/10.17127/got/2017.11.004

CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro; FONSECA, Maria Cecília Londres. **Patrimônio imaterial no Brasil: legislação e políticas estaduais**. Brasília, DF. Educarte; Unesco. 2008.

CETIC. **Comitê Gestor da Internet no Brasil**. Disponível em: <http://www.cetic.br/> Acesso em: 07 Set. 2020.

COSTA, Antonio Carlos Gomes da – **Por uma Educação Interdimensional**. In GOMES, Candido Alberto - Múltiplos Olhares – Brasília: UNESCO, Fundação Vale, 2008.

ELIA, M.F., SAMPAIO, F.F. **Plataforma Interativa para Internet**: Uma proposta de Pesquisa-Ação a Distância para professores. Anais do XII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 247-252, 2001.

ELKONIN, D.B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ENGEL, Guido Irineu. **Pesquisa-ação**. Educar em Revista. Editora da UFPR. n. 16, p. 181-191. Curitiba, 2000.

FERNANDES FERRAZ, Joana d’Arc. Movimentos sociais:dilemas e desafios das ações patrimoniais. In: DODEBEI, Vera; ABREU, Regina. (orgs). **E o patrimônio?** Rio de Janeiro: Contra Capa, 2008. p. 99-112.

Ferreira, V..**Olhares sobre o patrimônio cultural**. Idearte - Revista de Teorias e Ciências da Arte 7, 7: 61 – 72. 2011.

FURTADO, Clayton Sirilo do Valle. **Bonificação Educacional em Pernambuco**. Juiz de Fora. CAEd; FADEPE, 2016.

GUILLEN, I. C. Patrimônio e história: reflexões sobre o papel do historiador. *Diálogos*, Maringá, v. 18, n.2, p. 637-660, 2014.

HALL, S..**A identidade cultural na pós-modernidade**. 12.ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2019.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras. **Fundamentos de educação patrimonial**. Ciências e Letras, Porto Alegre, n.27, p.25-35, jan./jun. 2000.

HORTA, Maria de Lourdes P.; GRUMBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Q. **Guia Básico de Educação Patrimonial**. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o Jogo como Elemento na Cultura (1938). São Paulo: Perspectiva, 2019.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. **Guia básico de Educação Patrimonial**. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial, 1999.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). **Estimativa populacional 2018**. Disponível em:<<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pe/paulista/panorama>> Acesso em: 28 mar.2020

_____. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). **Panorama das Cidades**. Disponível em:

<<http://cidades.ibge.gov.br/xtras/perfil.php?lang=&codmun=261160&search=pernambuco|recife>> Acesso em: 24 nov. 2019.

IPHAN. **Educação Patrimonial**: inventários participativos. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, 2016.

_____. **Manual de aplicação do Inventário Nacional de Referências Culturais**. Brasília: IPHAN, 2000.

_____. **Patrimônio Cultural Imaterial**: para saber mais. 3.ed. Brasília: IPHAN, 2012.

KAHOOT!. **Kahoot! Sobre nós**. 2020. Disponível em: <<https://kahoot.com/company/>> Acesso em 06 abr. 2020

LACERDA, Aroldo Dias. et al. **Patrimônio Cultural em Oficinas**: Atividades em Contextos Escolares. Belo Horizonte. Fino Traço, 2015.

MARANHÃO, C. M. S. de A.; DE SOUSA, Ingrid Anastácia. Indústria cultural e educação patrimonial: reflexões ainda necessárias. **Políticas Culturais em Revista**, Salvador, v. 10, n. 1, p. 261-282, jan./jun. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/pculturais>. Acesso em: 10 mar. 2021.

MELLO, Juçara da Silva de; VIANA, Iamara da Silva. **Educação Patrimonial e Ensino de História**: Diálogos. ENCONTROS – ANO 11 – Número 20 – 1º semestre de 2013

MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. O campo do patrimônio cultural: uma revisão de premissas. In I Fórum Nacional do Patrimônio Cultural: Sistema Nacional de Patrimônio Cultural: desafios, estratégias e experiências para uma nova gestão, Ouro Preto/MG, 2009 / Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional; coordenação: Weber Sutti. Brasília, DF: Iphan, 2012, 404 p. (Anais; v. 2, t. 1), p.25-39.

NORA, Pierre. **Entre memória e História**: a problemática dos lugares. Projeto História, São Paulo, n.10, dez, p.7-28. 1993.

NORA, Pierre. **Leslieux de mémoire**. Montevideo: Trilce, 2008, p.33 apud SOARES, Inês Virgínia Prado; QUINALHA, Renan Honório. Lugares de memória (ou Sítios de Consciência). **Dicionário de direitos humanos**. Disponível em:<https://escola.mpu.mp.br/dicionario/tiki-index.php?page=Lugares%20de%20mem%C3%B3ria>. Acesso em 10/01/2022.

OLIVEIRA, Cláudia. *et al.* Educação Patrimonial no Município do Paulista – PE. **In: ENCONTRO NORDESTINO DE HISTÓRIA**, V., 2004, Recife.

OLIVEIRA, Antônio Pereira. **Turismo e Desenvolvimento** – Planejamento e Organização. 4 a . Ed. São Paulo, Editora Atlas S. A., 2002, 287p.

PAULISTA, Prefeitura Municipal do. **Conheça Paulista**. História da cidade. Disponível em: <https://www.paulista.pe.gov.br/site/conheca_paulista> Acesso em: 08 mai. 2020.

PEREIRA, Maria da Conceição M. **História Local e Regional- Singularidades de uma História Plural**. IN. FARIAS, Sara O; LEAL, Maria das Graças de Andrade (Org.). História Regional e Local II- O Plural e o Singular em debate. Salvador, EDUNEB, p. 23-53. 2012.

PERNAMBUCO. **DECRETO Nº 25. 596 de 01 de julho de 2003**. Cria o centro de Ensino Experimental Ginásio Pernambucano, e dá outras providências. Diário Oficial do estado de Pernambuco. Recife: CEPE, 2003.

_____. Secretaria de Educação de Pernambuco. **SAEPE – 2017**. Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação, CAEd. v. 1 (jan./dez. 2017), Juiz de Fora, 2017 – Anual. Disponível em <<http://www.saepe.caedufjf.net/wp-content/uploads/2018/03/PE-SAEPE-2017-RP-LP-WEB.pdf>> Acesso em: 28 mai. 2020.

_____. Secretaria da Educação do Estado. UNDIME/PE - União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação. **Parâmetros para Educação Básica do Estado de Pernambuco**. Parâmetros Curriculares de História – Ensino Fundamental e Ensino Médio. Pernambuco: SEE, 2013.

_____. Secretaria de Planejamento e Gestão. **Lei orçamentária Anual – LOA 2009**. Recife, 2008. Disponível em <<http://web.transparencia.pe.gov.br/planejamento-orcamento/lei-orcamentaria-anual-loa/>> Acesso em 25 mai. 2020.

_____. Secretaria de Planejamento e Gestão. **Lei orçamentária Anual – LOA 2020**. Recife, 2019. Disponível em <<http://web.transparencia.pe.gov.br/planejamento-orcamento/lei-orcamentaria-anual-loa/>> Acesso em 25 mai. 2020.

_____. Assembleia Legislativa do Estado de Pernambuco – ALEPE. **Decreto Nº 33.989, de 02 de outubro de 2009**. Recife.2009. Disponível em <<https://legis.alepe.pe.gov.br/texto.aspx?id=8099&tipo=TEXTTOORIGINAL>> Acesso em 25 mai. 2020.

PINTO, João Bosco Guedes. **Pesquisa-Ação**: Detalhamento de sua sequência metodológica. Recife, 1989, Mimeo.

POLLAK, M. Memória, esquecimento, silêncio. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, 1992.

REIS, Ana Carla Fonseca. **Marketing cultural**: revisão do arcabouço teórico-conceitual e contribuição à análise da postura empresarial. 1996. Dissertação (Mestrado em Administração) – FEA-USP, São Paulo.

SEFFNER, Fernando. Aprender e ensinar história: como jogar com isso? *In*: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org.). **Jogos e ensino de História**. 1. ed. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

SEVERINO, AntonioJoaquim..**Metodologia do trabalho científico**. 21a.ed. São Paulo: Cortez, 2000.

SILVA, R. A. C. **.Cartões Postais do Paulista**. In: ENECULT, 2008, Salvador. Anais do IV Enecult, 2008.

TADEU, Ivan. Forte de Pau Amarelo. **3D Warehouse**, 2014. Disponível em: <https://3dwarehouse.sketchup.com/user/1001240689049243710504365/Ivan-T> Acesso em 26/10/2021

União Internacional para a Conservação da Natureza/Programa das Nações Unidas para o Meio Ambiente/Fundo Mundial para a Vida Selvagem (1980). **Estratégia mundial para a Conservação**. CESP: São Paulo.

VELOSO, Mariza. O Fetiche do Patrimônio. **Revista Habitus**. Goiânia, v.4, n.1, p.437-454, jan./jun. 2006. Disponível em :<http://seer.ucg.br/index.php/habitus/article/viewFile/363/301> Acesso em 24/07/2010.

APÊNDICE A – PLANO DE AULA 1º ANO – ENSINO MÉDIO

TEMA: Patrimônio Cultural

CONTEÚDO ESPECÍFICO: Elaboração de inventário participativo

CONSONÂNCIA CONTEMPORÂNEA: Lugares de memória da cidade do Paulista

OBJETIVO: Trabalhar conceitos históricos e o patrimônio cultural a partir da identificação dos valores representativos dos bens patrimoniais (não necessariamente oficiais) situados na cidade de Paulista.

Objetivos Específicos:

- Construir e analisar conhecimento histórico e sentimento de pertencimento cultural.
- Ser capaz de operar com os conceitos básicos da História para análise e representação de diversas fontes.
- Realizar um inventário participativo, de modo colaborativo, capaz de identificar os bens culturais dotados de valor simbólico para os estudantes.
- Produzir um jogo para *smartphone*.

METODOLOGIA:

Aula-oficina remota seguindo o modelo da professora Isabel Barca e as 4 etapas da metodologia da educação patrimonial elencadas no Desenvolvimento deste plano.

DESENVOLVIMENTO

- Etapa **Observação:** definição teórica de patrimônio cultural, inventário participativo e fontes orais utilizando imagens, textos e vídeos. Nessa etapa, buscamos dialogar com os conhecimentos prévios dos alunos sobre os lugares de memória da cidade de Paulista.
- Etapa **Registro:** neste momento, os estudantes trazem para aula, de forma escrita, oral, fotográfica ou desenho os bens afetivos da cidade mais significativos por eles escolhidos. Fazemos uma compilação de todos os bens e separamos por categoria: Lugares; Objetos; Celebrações; Formas de Expressão; Saberes. Feito isso, analisaremos e discutiremos dentro do grande grupo o que será apagado ou esquecido momentaneamente, e o que será selecionado e rememorado. A depender da quantidade de bens selecionados, cada dupla de alunos ficará responsável pela exploração remota de, no mínimo, um (01) bem. Com o intuito de auxiliar os estudantes, disponibilizaremos modelos de fichas com roteiro de perguntas que servirá para a

análise do bem. Com a ajuda das ferramentas remotas, acompanharemos a exploração das mesmas, amparando e fazendo intervenções quando e se necessário.

- Etapa **Exploração**: nessa etapa, os estudantes retornam com o que desenvolveram a partir do roteiro sugerido. Consiste na análise do bem, levantamento de hipótese, discussão dentro do grande grupo, sanar as dúvidas e colher as opiniões de cada um sobre o objeto de estudo.
- Etapa **Apropriação**: é o significado que ficou para cada estudante a respeito do objeto, ou seja, o que cada um aprendeu sobre o bem estudado. Os alunos apresentarão os resultados e explicarão em sala a importância desses patrimônios para a cidade de Paulista.
- A partir da elaboração desse inventário participativo, capaz de reconhecer os bens culturais dotados de valor simbólico para os estudantes, seguimos para a construção de um jogo de tabuleiro denominado *Trilha do Patrimônio Cultural de Paulista*.

RECURSOS DIDÁTICOS: ferramentas digitais para aulas remotas, *smartphone*, texto impresso, cadernos, canetas.

AValiação: avaliação contínua do material e das ideias produzidas pelos estudantes.

APÊNDICE B – MODELO DAS FICHAS DAS CATEGORIAS

INSTRUMENTOS DE PESQUISA

- LUGARES

 PATRIMÔNIO IMATERIAL INVENTÁRIO DE LUGARES TRILHA DO PATRIMÔNIO CULTURAL 1	Ficha N.º	Autor(a):
	1. Nome do Lugar	
	2. Localização:	
	 IMAGEM	
3. DADOS HISTÓRICOS <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		



PATRIMÔNIO IMATERIAL
INVENTÁRIO DE LUGARES

TRILHA DO
PATRIMÔNIO
CULTURAL
5

8. RECOMENDAÇÕES

- Edifícios



PATRIMÔNIO MATERIAL
INVENTÁRIO DE EDIFÍCIOS

TRILHA DO
PATRIMÔNIO
CULTURAL
1

Ficha N.º

Autor(a):

1. Nome do Edifício

2. Localização:

IMAGEM

3. HISTÓRIA



PATRIMÔNIO MATERIAL
INVENTÁRIO DE EDIFÍCIOS

TRILHA DO
PATRIMÔNIO
CULTURAL
5

9. PROPRIETÁRIO ATUAL

10. DESCRIÇÃO



PATRIMÔNIO MATERIAL
INVENTÁRIO DE EDIFÍCIOS

11. MATERIAIS DE CONSTRUÇÃO UTILIZADOS

12. ESTADO DE CONSERVAÇÃO

Conservação do Edifício	☆	☆	☆	☆	☆
-------------------------	---	---	---	---	---

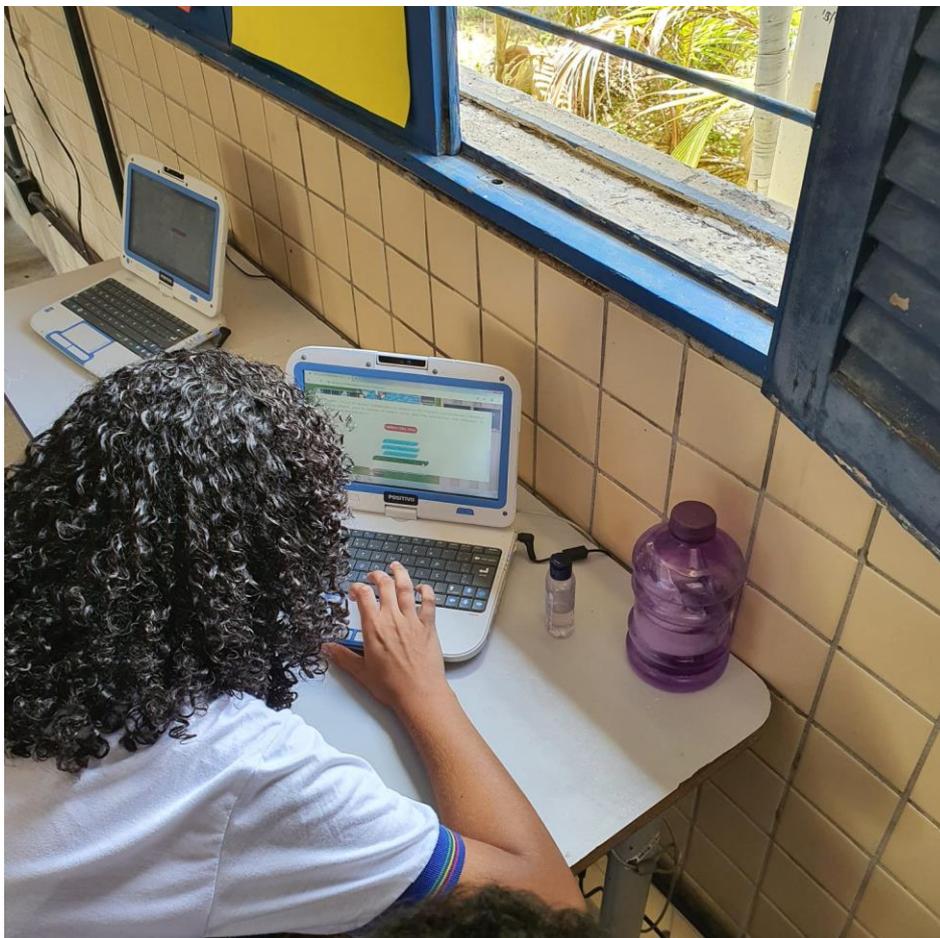
APÊNDICE C – AVALIAÇÃO FINAL DA ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

INSTRUMENTO DE PESQUISA

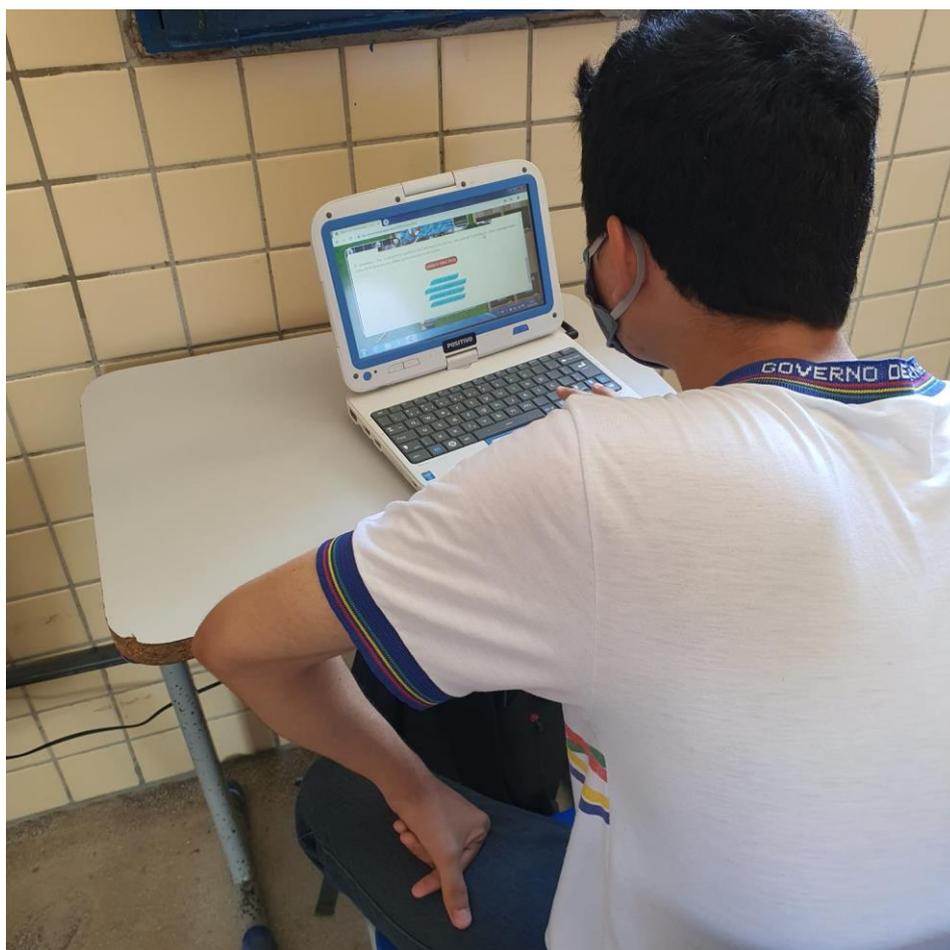
<p style="text-align: center;">Instrumento de pesquisa</p> <p style="text-align: center;">PATRIMÔNIO CULTURAL NA CIDADE DO PAULISTA: uma experiência de educação patrimonial a partir de jogo de trilha digital</p> <p>Aluno(a): _____</p> <p>1. Explique com suas palavras o que é patrimônio cultural?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>2. Explique com suas palavras porque o bem cultural que você escolheu deve ser considerada um patrimônio cultural da cidade do Paulista?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>3. Cite três(3) coisas que você aprendeu realizando a oficina e o inventário (sobre a cidade, sobre a história e etc.)</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>4. Cite algum fato que você não achou tão interessante no percurso.</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>5. Você gostaria de realizar mais atividades sobre Patrimônio Cultural?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>6. Esta atividade trouxe alguma mudança na sua forma de ver os espaços públicos e lugares de convivência da cidade? Justifique</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
--

APÊNDICE D – REALIZAÇÃO DO JOGO APÓS A FLEXIBILIZAÇÃO DO PLANO DE CONVIVÊNCIA NAS ESCOLAS

21- Aplicação do jogo Trilha do Patrimônio Cultural



22- Aplicação do jogo Trilha do Patrimônio Cultural



Autor: SILVA (2021).

23- Estudante jogando



Autor: SILVA (2021).

Figura 24- Aplicação do jogo Trilha do Patrimônio Cultural



Autor: SILVA (2021).

Figura 25- Aplicação do Jogo



Autor: SILVA (2021).

Figura 26 - Alunos jogando no modo online



Autor: SILVA (2021).

APÊNDICE E – CÓDIGO FONTE DO JOGO TRILHA DO PATRIMÔNIO CULTURAL

Figura 27: Página 1 do código-fonte do aplicativo Trilha do Patrimônio Cultural

```

1 //OUTRAS Variaveis Globais
2 var ID_Sala_PHP = [];
3 var Cenario_PHP = [];
4 var quantidadeJogadores_PHP = [];
5 var VezJogador_LOCAL;
6 var JogoAtivo_PHP = [];
7 var Nick_Player_PHP = ["", "", "", ""];
8 var Info_PHP, lenJogo, VezOnline, IndexJSON;
9 var ID_CE = 0; // 0 SIGNIFICA QUE NÃO É O JOGADOR QUE CAIU NA CASA ESPECIAL (CE)
10 var Z = 0;
11 var DadoClicked = [undefined, undefined];
12 var jogoOnlineIniciado = false;
13 //A variável ID_Sala foi definida no .js do jogo local
14
15 //------(CONEXÃO WEBSOCKET)-----
16 //-----
17 var conn = new WebSocket('ws://tpc-server.herokuapp.com/ws');
18
19 //tpcserver2.ddns.net
20 conn.onopen = function(e) {
21     console.log("Connection established!");
22 };
23
24 conn.onmessage = function(e) {
25     //AQUI OBTEN AS INFORMAÇÕES RECEBIDAS DO SERVIDOR
26     Info_PHP = JSON.parse(e.data);
27
28     //AQUI PEGA OS DADOS ANTES DE INICIAR O JOGO
29     DadosIniciais();
30
31     if((Info_PHP[0] != "Iniciar_Jogo") && (Comand != "Resp_Fec")){
32         //AQUI SETTA O NOME DOS JOGADORES NA TELA
33         SetarNomes();
34     }
35
36     //AQUI SERÁ O DADO
37     try{
38         if(Comand=="Dado"){
39             if (ID_Sala == Info_PHP[IndexJSON].id){
40                 AtualizarJogadores();
41                 Comand="";
42             }
43         }
44     }

```

Fonte: Apache Cordova

Figura 28 - Código fonte do aplicativo Trilha do Patrimônio Cultural

```

910
911 //FUNÇÃO PARA ATUALIZAR O TRÁFEGO DE JOGADORES NA SALA
912 function QualJogadorNaSala(){
913     if(Info_PHP[IndexJSON].jogadores[0] == undefined){
914         Nick_Player_PHP[0] = "";
915         //LimparCanvas();
916     }
917     if(Info_PHP[IndexJSON].jogadores[1] == undefined){
918         Nick_Player_PHP[1] = "";
919         //LimparCanvas();
920     }
921     if(Info_PHP[IndexJSON].jogadores[2] == undefined){
922         Nick_Player_PHP[2] = "";
923         //LimparCanvas();
924     }
925     if(Info_PHP[IndexJSON].jogadores[3] == undefined){
926         Nick_Player_PHP[3] = "";
927         //LimparCanvas();
928     }
929
930     if (Nick_Player_PHP[0].length != 0){
931         One.Nick = Nick_Player_PHP[0];
932         document.getElementById("NomeJogadorVerde").innerHTML = One.Nick;
933     }
934     if (Nick_Player_PHP[1].length != 0){
935         Two.Nick = Nick_Player_PHP[1];
936         document.getElementById("NomeJogadorVermelho").innerHTML = Two.Nick;
937     }
938     if (Nick_Player_PHP[2].length != 0){
939         Three.Nick = Nick_Player_PHP[2];
940         document.getElementById("NomeJogadorAzul").innerHTML = Three.Nick;
941     }
942     if (Nick_Player_PHP[3].length != 0){
943         Four.Nick = Nick_Player_PHP[3];
944         document.getElementById("NomeJogadorAmarelo").innerHTML = Four.Nick;
945     }
946     //-----
947     if (Nick_Player_PHP[0].length == 0){
948         One.Nick = Nick_Player_PHP[0];
949         document.getElementById("NomeJogadorVerde").innerHTML = "VAZIO";
950         One.Score = 0;
951         document.getElementById("PontosJogadorVerde").innerHTML = One.Score.toFixed(0);
952     }
953     if (Nick_Player_PHP[1].length == 0){

```

Fonte: Apache Cordova

Figura 29 - Código-fonte aplicativo Trilha do Patrimônio Cultural

```

1  <?php
2  namespace MyApp;
3  use Ratchet\MessageComponentInterface;
4  use Ratchet\ConnectionInterface;
5  require "jogo.php";
6  require "jogador.php";
7
8  class Game_Client implements MessageComponentInterface {
9      protected $clients;
10     public $jogosAtivos;
11     public $idjogo;
12     public $idjogadores;
13
14     public function __construct() {
15         $this->clients = new \SplObjectStorage;
16         $this->idjogo=0;
17         $this->idjogadores=0;
18         $this->jogosAtivos = array();
19         echo "Servidor Ativo! \n";
20     }
21
22     public function onOpen(ConnectionInterface $conn) {
23         // Store the new connection to send messages to later
24         $this->clients->attach($conn);
25         echo "Cliente conectado! (($conn->resourceId))\n";
26         foreach($this->clients as $cliente){
27             $cliente->send(json_encode($this->jogosAtivos));
28         }
29     }
30
31     public function onMessage(ConnectionInterface $connection, $msg) {
32         $data=$msg;
33         $data = json_decode($data);
34         if($data->Comand=="Novo_Jogo"){
35             $this->idjogo++;
36             $jogador = new \Jogador($data->One->Nick,$connection,$this->idjogo);
37             $jogador->id=1;
38             array_push($this->jogosAtivos, new \Jogo($this->idjogo,$jogador,$data->Cenario));
39             foreach($this->clients as $cliente){
40                 $cliente->send(json_encode($this->jogosAtivos));
41             }
42         }elseif($data->Comand=="Jogo_Existente"){
43             try{

```

Fonte: Apache Cordova

Figura 30 - Código-fonte aplicativo Trilha do Patrimônio Cultural

```

101         foreach($jogo->jogadores as $gamer){
102             $gamer->socketJogador->send(json_encode(array("Resp_Fec", $this->jogosAtivos)));
103         }
104     }catch (Exception $e){
105         echo "Erro ao solucionar jogador";
106     }
107 }
108 }
109 }
110 }elseif($data->Comand=="Dado"){
111     foreach($this->jogosAtivos as $jogo){
112         if($data->ID_Sala==$jogo->id){
113             try{
114                 if(array_key_exists("One", json_decode(json_encode($data),true))){
115                     $jogo->dado-$data->One->Dice;
116                     $jogo->jogadores[0]->posicao-$data->One->MapSpace;
117                     $jogo->jogadores[0]->pontuacao-$data->One->Score;
118                 }elseif(array_key_exists("Two", json_decode(json_encode($data),true))){
119                     $jogo->dado-$data->Two->Dice;
120                     $jogo->jogadores[1]->posicao-$data->Two->MapSpace;
121                     $jogo->jogadores[1]->pontuacao-$data->Two->Score;
122                 }elseif(array_key_exists("Three", json_decode(json_encode($data),true))){
123                     $jogo->jogadores[2]->posicao-$data->Three->MapSpace;
124                     $jogo->jogadores[2]->pontuacao-$data->Three->Score;
125                 }elseif(array_key_exists("Four", json_decode(json_encode($data),true))){
126                     $jogo->jogadores[3]->posicao-$data->Four->MapSpace;
127                     $jogo->jogadores[3]->pontuacao-$data->Four->Score;
128                 }else{
129                     echo "erro";
130                 }
131                 //Pega informação do cliente
132                 $jogo->vez-$data->TimePlayer;
133                 //Retorna informação pro cliente
134                 $this->jogadorVez=$jogo->vezJogador();
135                 $jogo->vez = $this->jogadorVez->id;
136             }
137             foreach($jogo->jogadores as $gamer){
138                 $gamer->socketJogador->send(json_encode(array("Dado", $this->jogosAtivos,$jogo->vez)));
139             }
140         }catch (Exception $e){
141             echo "Erro ao solucionar jogador";
142         }
143     }

```

Fonte: Apache Cordova

Figura 31 - Código-fonte aplicativo Trilha do Patrimônio Cultural

```

1 <html lang="pt-br">
2 <head>
3   <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=utf-8"/>
4   <meta name="viewport" content="user-scalable=0"/>
5   <title>TRILHA DO PATRIMÔNIO CULTURAL</title>
6   <!-- CSS -->
7   <link rel="stylesheet" href="../bootstrap-5.0.0/css/bootstrap.min.css"/>
8   <link rel="stylesheet" href="../CSS/GameStyle.css"/>
9   <!-- Icone -->
10  <link rel="shortcut icon" type="image/x-icon" href = "../ImgsOfficial/iconTc.png"/>
11 </head>
12 <body>
13   <!-- AUDIO GAME -->
14   <audio src="../Sounds/dice.mp3" id="diceSound"></audio>
15   <audio src="../Sounds/correct.wav" id="correctSound"></audio>
16   <audio src="../Sounds/fail.wav" id="failSound"></audio>
17   <audio src="../Sounds/trap.wav" id="trapSound"></audio>
18   <audio src="../Sounds/win.wav" id="winSound"></audio>
19
20   <!-- Bloco inicial para recolher as informações pertinentes ao jogo -->
21   <div id="starting">
22     <!-- Nomes dos jogadores -->
23     <div id="infos">
24       <div class="questionOrganization">
25         <h1>Antes de iniciar, por favor, preencha os campos abaixo!</h1>
26       </div>
27       <div class="questionOrganization">
28         <p>MODO DE JOGO</p>
29         <select id="Room" onchange="Room()">
30           <option value="0">JOGAR NO MODO LOCAL</option>
31           <option value="1">JOGAR NO MODO ONLINE</option>
32         </select>
33       </div>
34       <div id="infoPlayer1" class="questionOrganization">
35         <p id="NamePlayerOnline">JOGADOR VERDE</p><input maxlength="6" placeholder="Insira o nome do jogador" id="P1" type="text">
36       </div>
37       <div id="infoPlayer2" class="questionOrganization">
38         <p>JOGADOR VERMELHO</p><input maxlength="6" placeholder="Insira o nome do jogador" id="P2" type="text">
39       </div>
40       <div id="infoPlayer3" class="questionOrganization">
41         <p>JOGADOR AZUL</p><input maxlength="6" placeholder="Insira o nome do jogador" id="P3" type="text" >
42       </div>
43       <div id="infoPlayer4" class="questionOrganization">

```

Fonte: Apache Cordova

Figura 32 - Código-fonte aplicativo Trilha do Patrimônio Cultural

```

91
92 <!--Bloco do canvas-->
93 <div id="canva">
94   <!--Imagem do Canvas
95   <!--Canvas-->
96   <canvas id="TPC" height="656%" width="956%"/>
97 </div>
98
99 <!--Bloco de controles e tabelas-->
100 <div id="info">
101   <!--Primeira tabela pra jogador vermelho e verde-->
102   <div id="tableOne">
103     <!--Tabela de pontos dos jogadores verde e vermelho-->
104     <div id="JogadorVerde" class="jogadores">
105       <center>
106         <p id="NomeJogadorVerde">Jogador 1</p>
107         <p id="PontosJogadorVerde">0</p>
108       </center>
109     </div>
110     <div id="JogadorVermelho" class="jogadores">
111       <center>
112         <p id="NomeJogadorVermelho">Jogador 2</p>
113         <p id="PontosJogadorVermelho">0</p>
114       </center>
115     </div>
116   </div>
117   <!--Dado-->
118   <div id="tableDado">
119     <center><input type="image" id="Dice" src=" ../ImgsOfficial/Game/Dice/Dice.gif" onclick="Dice()"/></center>
120   </div>
121   <!--Primeira tabela pra jogador vermelho e verde-->
122   <div id="tableTwo">
123     <!--Tabela de pontos dos jogadores verde e vermelho-->
124     <div id="JogadorAzul" class="jogadores">
125       <center>
126         <p id="NomeJogadorAzul">Jogador 3</p>
127         <p id="PontosJogadorAzul">0</p>
128       </center>
129     </div>
130     <!--</img> </img>-->
131     <div id="JogadorAmarelo" class="jogadores">
132       <center>
133         <p id="NomeJogadorAmarelo">Jogador 4</p>
134         <p id="PontosJogadorAmarelo">0</p>

```

Fonte: Apache Cordova

Figura 33 - Código-fonte aplicativo Trilha do Patrimônio Cultural

```

13 <body onload="Now()">
14
15 <!--Bloco Inicial-->
16 <div id="Bloco_Inicial">
17     <center>
18         <div class="options">
19             <input id="NewCode" type="submit" value="Novo Tabuleiro" onclick="NewCode()"/>
20             <input id="Edit" type="submit" value="Editar Tabuleiro Existente" onclick="Edit()"/>
21         </div>
22         <div class="options">
23             <hr width="90%" color="black" style="border-radius:10px;" />
24         </div>
25         <div class="options">
26             <label>Cenário</label><input id="OldCenario" type="text"/> <br>
27         </div>
28         <div class="options">
29             <section style="border:1px #dfdfdf solid; padding:1%; width:95%;>
30                 <label id="Aguarde" style="visibility:hidden;">Aguarde</label>
31             </section>
32         </div>
33     </center>
34 </div>
35
36 <!--Bloco dos inputs-->
37 <div id="inputBlock">
38     <label>Nome do patrimonio:</label>
39     <input id="Heritage" type="text"/>
40     <label>Imagem do patrimônio:</label>
41     <input id="ImageBt" name="ImageBt" type="file" onchange="Photo()"/>
42     <label>Três dicas sobre o patrimônio:</label>
43     <input id="TipOne" type="text"/>
44     <input id="TipTwo" type="text"/>
45     <input id="TipThree" type="text"/>
46     <label>Questão acerca deste patrimônio:</label>
47     <input id="Question" type="text"/>
48     <label>Resposta correta da questão acima:</label>
49     <input id="AnswerRight" type="text"/>
50     <label>Três respostas erradas para a questão acima:</label>
51     <input id="AnswerWrongOne" type="text"/>
52     <input id="AnswerWrongTwo" type="text"/>
53     <input id="AnswerWrongThree" type="text"/>
54
55     <div style="position:relative;margin-bottom:2%; margin-top:10%;>

```

Fonte: Apache Cordova

ANEXO A – FICHA DA CATEGORIA

INSTRUMENTOS DE PESQUISA

Figura 34 - Ficha de recolha da categoria de Edifícios preenchida por um estudante.

PATRIMÔNIO MATERIAL
 INVENTÁRIO DE EDIFÍCIOS

Ficha N.º _____ Autor(a): _____

1. Nome do Edifício *Term Dr. Luiz Caleros de Melo*

2. Localização: *maromquape 11, rua 24*



3. HISTÓRIA

De acordo com o professor, a escola é um produto da expansão do modelo de habitação popular implementada pela ditadura militar (1964-1985). Uma das ações pioneiras da COHAB foi a Vila Amieira, próximo da escola, inaugurada pelo então presidente Castelo Branco. Foi dessa expansão que nessa escola nasceu.

TRILHA DO PATRIMÔNIO CULTURAL
 1

Figura 35- Ficha de recolha da categoria de Edifícios preenchida por um estudante

PATRIMÔNIO MATERIAL
INVENTÁRIO DE EDIFÍCIOS

TRILHA DO PATRIMÔNIO CULTURAL
3

4. FUNÇÃO/UTILIZAÇÃO

garantir a aprendizagem de conhecimentos, habilidades e valores necessários à socialização do indivíduo

5. PERIODOS IMPORTANTES

no ano de 2021, a escola completa 29 anos de pleno funcionamento.

PATRIMÔNIO MATERIAL

Fonte: SILVA (2021).

Figura 36- Página 3 da ficha de recolha da categoria de Edifícios preenchida por um estudante

PATRIMÔNIO MATERIAL
INVENTÁRIO DE EDIFÍCIOS

TRILHA DO PATRIMÔNIO CULTURAL
4

6. DATA DE CONSTRUÇÃO
A construção foi iniciada na década de 90

7. SIGNIFICADOS PARA A COMUNIDADE
Ela é um importante património da comunidade. É disponibilizada para realizações de tradições festivas e religiosas.

8. RESPONSÁVEL PELA CONSTRUÇÃO

Fonte: SILVA (2021).

Figura 37- Ficha de recolha da categoria de Edifícios preenchida por um estudante

PATRIMÔNIO MATERIAL
 INVENTÁRIO DE EDIFÍCIOS



O responsável pela construção foi
 o estado de Pernambuco.

9. PROPRIETÁRIO ATUAL
 O proprietário atual é o estado
 de Pernambuco.

10. DESCRIÇÃO
 É um espaço coletivo com a capacidade
 para atender 700 estudantes. Possui 1
 refeitório, 1 quadra, 11 salas, 1 biblioteca,
 1 auditório, 1 cozinha, 1 sala e 3 labora-
 tórios.

TRILHA DO PATRIMÔNIO CULTURAL
 5

Fonte: SILVA (2021).

Figura 38- Ficha de recolha da categoria de Edifícios preenchida por um estudante

PATRIMÔNIO MATERIAL
INVENTÁRIO DE EDIFÍCIOS

II. MATERIAIS DE CONSTRUÇÃO UTILIZADOS

Alvenaria.

12. ESTADO DE CONSERVAÇÃO

Conservação do Edifício ★ ★ ★ ★ ☆

A escola encontra-se bem conservada atualmente.

TRILHA DO PATRIMÔNIO CULTURAL
6

Fonte: SILVA (2021).

Figura 39- Ficha de recolha da categoria de Edifícios preenchida por um estudante



PATRIMÔNIO MATERIAL
INVENTÁRIO DE EDIFÍCIOS

TRILHA DO
PATRIMÔNIO
CULTURAL
7

13. OUTRA INFORMAÇÕES

foi relatado que o nome dessa escola
foi em homenagem ao pai do poeta
José Estrela de Melo.

ANEXO B – MATÉRIA DIVULGADA PELA SEDUC-PE

Figura 40- Matéria divulgada no site da secretaria de educação de Pernambuco

Secretaria de Educação e Esportes

GOVERNO DO ESTADO
PERNAMBUCO
NADE TRAVESSIAS, NAS FESTAS

SECRETARIA

Perfil do Secretário

Organograma

Quem é quem

Galeria dos Secretários

Fale com a Ouvidoria

Histórico da Secretaria

Imprensa

Mapa da Estratégia 2018

EDUCAÇÃO

Calendário Escolar

Modernização de Gestão

Educação Integral

Educação Profissional

Tecnologia na Educação

Espaço Professor

Selções Simplificadas

Supletivo

Supletivos Anteriores

Cursos Especiais

Programa Paulo Freire

Tecnologia da Informação

Plano Estadual de Educação para

Processos Privados de Liberdade e

Expressão do Sistema Privado do

Estado de Pernambuco

Educação Inclusiva

SERVIÇOS

GRUPO e Escolas

Curso Eletrônico

Portaria de Reconhecimento

Sistema de Ocorrência Escolar

Gestão de Pessoas

Licitações

Marca SEI

Links

Caderno de Especificações

Gestão de Contabilidade

Recadastramento dos servidores da

Educação

SE NA MÍDIA

Jornais e Internet

Notícias

Edição: Pernambuco

Professor de história cria jogo de trilha digital para ajudar os estudantes na construção do conhecimento histórico de Paulista

Objetivo principal do jogo é o ensino da história e do patrimônio cultural em suas várias dimensões

Assessoria de Comunicação - 20/08/2021 18:00h

O professor de história Williams Urbano, da Escola de Referência em Ensino Médio (EREM) Dr. Luiz Cabral de Melo, localizada no bairro de Maranguape II, em Paulista, resolveu criar um jogo de trilha digital para ensinar os estudantes sobre o conhecimento histórico de alguns pontos importantes da localidade. Durante as aulas da eletiva Patrimônio Cultural, entre uma conversa e outra, o professor observou o desejo dos próprios alunos em querer compreender um pouco mais da realidade ao seu entorno.

“Eu percebia nas falas dos estudantes que a pouca demonstração de interesse, em particular, nas aulas com temática referente à educação patrimonial, ocorria, sobretudo, a não percepção e valorização das identidades locais e culturais dos seus próprios bairros. A maior parte deles não enxergava referências culturais em suas comunidades, pelo contrário, potencializavam a ideia de que naqueles lugares só havia violência e sujeira”, relatou Williams.

Entretanto, deslocando-se pelos diversos bairros do município de Paulista, não é difícil observar a quantidade significativa de patrimônio cultural representado nos seus complexos urbanos, nas manifestações artísticas e nos saberes da sua gente. De certa forma, para pensar em algo que resolvesse ou amenizasse tal problemática, surgiu a ideia de criar um jogo para smartphone, o Trilha do Patrimônio Cultural, que aliando o lúdico à educação patrimonial e à história, trabalha-se a perspectiva de sensibilizar os alunos para os conceitos históricos e de preservação do patrimônio cultural.

O objetivo principal do jogo é o ensino da história e do patrimônio cultural em suas várias dimensões: natural, paisagístico, arqueológico, bem como imateriais, manifestações plásticas ou literárias e as celebrações. O jogo visa a conquista de casas e de pontos para a obtenção da vitória. Todos os jogadores começarão da casa “Início” e cada um poderá rolar o dado uma vez por rodada. O jogo terá seu fim quando um dos jogadores alcançar a última casa do tabuleiro obtendo a maior pontuação entre os participantes.

O jogo possui ao todo 56 casas, é composto por quatro jogadores que a partir de um smartphone utilizam um tabuleiro on-line para jogar. Um dado é incorporado ao aplicativo para poder avançar nas casas do tabuleiro; 15 casas representam bens culturais da região; perguntas e dicas que ajudarão os jogadores a desvendarem os bens culturais inseridos nas casas; outras seis casas compostas com casas imprevistos (siga em frente /voite uma casa /pegue um atalho) que representam, ou boas práticas de preservação cultural ou ações que afetam negativamente o patrimônio cultural.

A dinâmica do jogo é muito simples. A partir do número obtido depois que o dado é rolado, o jogador cairá numa casa específica. Cada casa representa um bem cultural do bairro de Maranguape II ou da cidade de Paulista. O jogador terá que desvendar o bem cultural que está sendo representado na casa que seu avatar está posicionado. Para isso, ele terá direito a três dicas que contam um pouco da história daquele bem ou revelam algumas de suas características. É a partir das leituras ou visualizações das dicas que começa o processo de educação para o patrimônio.

“A receptividade por parte dos estudantes foi surpreendente. Constatamos que a ludificação tem um efeito positivo de engajamento sobre eles. É o mundo em que eles estão inseridos. Então, aliar educação ao jogo fez toda a diferença”, frisou Williams.

[Fazer](#)
[Compartilhe](#)
[Imprimir](#)

Voltar

Veja também

Pernambuco já soma 13 medalhas nos Jogos Escolares Brasileiros (JEBs)
 01/11/2021 16:56:08
Projeto Travessia inicia ciclo formativo para professores e supervisores

Créditos: Divulgação

Fonte: SEDUC-PE