

Aplicação de atividades lúdicas em oficinas de Educação Patrimonial

Application of ludic activities in Heritage Education workshops

Willian Henrique da Silva ¹, Cynara Fiedler Bremer * ¹, Gláucia Nolasco de Almeida Mello ²

RESUMO

Apresenta-se, no presente artigo, uma contribuição acerca das discussões sobre os métodos não tradicionais de disseminação da Educação Patrimonial. De caráter relatório, o artigo demonstra uma experiência prática de aplicação de materiais lúdicos em uma oficina pedagógica na Escola Estadual Afonso Pena em Belo Horizonte. A experiência compreende o emprego de atividades e jogos variados, o que valoriza o protagonismo dos alunos e sublinha o papel complementar da gamificação no processo educativo.

Palavras-chave: Educação patrimonial; Jogos patrimoniais; Gamificação; Oficinas pedagógicas; Atividades lúdicas.

ABSTRACT

This article is a contribution to the discussions about non-traditional methods of disseminating Heritage Education. As a report, the article shows a practical experience with the application of ludic materials in a pedagogical workshop at Afonso Pena State School in Belo Horizonte. The experience comprises the use of varied activities and games, which values the students' protagonism and underlines the complementary role of gamification in the educational process.

Keywords: Heritage education; Heritage games; Gamification; Pedagogical workshops; Ludic activities.

¹ Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Arquitetura, Departamento de Tecnologia do Design, da Arquitetura e do Urbanismo. * E-mail: cynarafiedlerbremer@ufmg.br

² Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Curso de Engenharia Civil, campus Coração Eucarístico

INTRODUÇÃO

Indubitavelmente, a escola possui um importante papel na formação do ser humano, seja no aspecto profissional, moral ou ético. Mas, acima de tudo, exerce a função de formar cidadãos. Dessa maneira, a educação formal deve acompanhar o crescimento pessoal dos alunos à medida que condiciona sua inclusão na sociedade, através da formação histórica e social. Na presente conjuntura, é fundamental a compreensão da cultura, identidade e memória social, pilares estes que são essenciais para a construção do sujeito, principalmente no que se refere ao exercício da cidadania.

Neste contexto, a questão do Patrimônio Cultural apresenta grande relevância em relação à função socializante da escola, visto que o conhecimento sobre os bens culturais e suas conexões com o passado sublinham o reconhecimento da memória. Desse modo, debater nas escolas o papel do indivíduo no universo patrimonial é necessário para o desenvolvimento de um senso coletivo atrelado às noções de pertencimento, identidade, valorização e, principalmente, preservação do Patrimônio.

No entanto, a questão da Educação Patrimonial é um assunto que ainda enfrenta dificuldades para ser trabalhada em sua total potencialidade dentro das instituições de ensino, principalmente no que se refere às estratégias pedagógicas utilizadas. Dessa maneira, vê-se a necessidade de estudar outras possibilidades metodológicas para a aplicação de assuntos educativos sobre o Patrimônio em contraposição aos métodos tradicionais de ensino.

Visto o atual panorama da Educação no Brasil, se faz ainda mais necessário a conexão e apoio entre as instituições, com destaque para a parceria entre Universidade e Escola. A partir dessa perspectiva, o Projeto Patrimônio Construído³ propõe um diálogo constante entre a Academia e a comunidade através de oficinas temáticas⁴ como instrumento para disseminar conhecimentos sobre Educação Patrimonial. Paulo Freire

³ Projeto de Extensão coordenado pelas professoras e pesquisadoras Cynara Fiedler Bremer (UFMG) e Gláucia Nolasco de Almeida Mello (PUC-Minas)

⁴ As oficinas são apenas uma das contribuições sociais do projeto. Além disso, também são realizadas avaliações de risco em igrejas tombadas, eventos técnicos online, publicações nas redes sociais, entre outras.

afirma que “não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino” (2001, p. 32), sublinhando a importância dessa colaboração.

O ensino sobre o Patrimônio é extremamente amplo e interdisciplinar, permitindo diversas possibilidades de aplicação. Nesse sentido, o presente artigo tem por objetivo descrever algumas metodologias utilizadas para ministrar atividades de Educação Patrimonial por meio de materiais lúdicos aplicados em oficinas. Assim, pretende-se discutir também sobre a socialização e disseminação das pesquisas realizadas, aproximando os jovens através de uma didática interativa e atraente.

REVISÃO DA LITERATURA

Educação Patrimonial

Segundo o IPHAN (2014), as ações educativas podem ser caracterizadas pela construção, compartilhamento e investigação de conhecimentos através de processos coletivos. Quando algo relacionado ao patrimônio cultural é inserido nesse processo, pode-se dizer que consiste em uma prática de Educação Patrimonial. Para o órgão, essa temática

[...] constitui-se de todos os processos educativos formais e não formais que têm como foco o patrimônio cultural, apropriado socialmente como recurso para a compreensão sócio-histórica das referências culturais em todas as suas manifestações, a fim de colaborar para seu reconhecimento, sua valorização e preservação. Considera-se, ainda, que os processos educativos devem primar pela construção coletiva e democrática do conhecimento, por meio da participação efetiva das comunidades detentoras e produtoras das referências culturais, onde convivem diversas noções de patrimônio cultural.

Para além desse conceito, deve-se pensar o “[...] Patrimônio Cultural como fonte primária de conhecimento e enriquecimento individual e coletivo.” (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO; 1999, p. 4). Dessa forma, o Patrimônio representa um importante instrumento educativo que mobiliza não só crianças, como também muitos adultos a assumirem um papel ativo no processo 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. 4).

Entretanto, por mais que a Educação Patrimonial seja uma expressão frequentemente utilizada, Tolentino (2012) aponta para uma inconsistência existente no termo, uma vez que Educação e Patrimônio são termos indissociáveis, portanto, falar em Educação Patrimonial seria uma redundância. O autor ainda enfatiza, por meio da óptica de Mário Chagas que “[...] a educação é uma prática sociocultural e que não há como se pensar em educação fora do campo do patrimônio, justamente pela inseparabilidade dos termos.”

Muito se discute sobre a introdução do termo Educação Patrimonial no Brasil, sendo frequentemente relacionado ao 1º Seminário sobre o Uso Educacional de Museus e Monumentos, promovido pelo Museu Imperial em 1983 na cidade de Petrópolis - RJ. Todavia, Chagas (2013) afirma que a relação entre Educação e Patrimônio está presente no Brasil há muito mais tempo, podendo-se apontar as práticas museológicas do século XIX e o serviço educativo do Museu Nacional, estabelecido formalmente em 1926, como exemplos antecessores.

Atualmente, o que se denomina como Educação Patrimonial ainda encontra alguns entraves para evoluir no país. Tanto a falta de uma fundamentação teórica consolidada como a fragmentação dos profissionais da área representam alguns dos problemas que enfraquecem as ações educativas. Somado a isso, as instituições de ensino enfrentam dificuldade para consolidar políticas que garantam uma eficiente implantação, unificação e divulgação dos projetos de Educação Patrimonial, uma vez que muitas propostas metodológicas ainda se encontram ultrapassadas ou com pouca fundamentação pedagógica. (SCIFONI, 2017).

Scifoni (2017) aponta ainda que o caminho mais eficiente para a sensibilização e problematização de questões sobre o Patrimônio é pensar o indivíduo como um ser que constrói conceitos através de vivências da sua realidade, como o contato com objetos afetivos que são capazes de mobilizar lembranças necessárias à construção de uma identidade. A tese da autora contrapõe o modelo mecânico, tradicionalmente utilizado, em que os conceitos sobre Patrimônio são apresentados prontos aos interlocutores, como se fossem receptáculos vazios em vez de sujeitos do processo.

Uso de jogos no processo educativo

Piaget (1978) descreve o jogo como uma simples assimilação funcional, na qual são colocadas em prática ações aprendidas pelo indivíduo, ao passo que proporciona “prazer funcional” por meio da ludicidade somada à ação. O autor também disserta sobre a importância da imaginação neste processo, uma vez que essa capacidade mental permite dissolver as exigências da realidade exterior, o que possibilita ao indivíduo que joga, uma atividade personalizada e subjetiva, sem regras e limitações, na qual o objetivo maior é a satisfação individual.

Tarouco (2004) et. al apontam como o jogo pode ser uma ferramenta eficiente para a educação, uma vez que facilitam a processo de aprendizado e melhoram a capacidade de retenção daquilo que foi ensinado, à medida em que exercita funções mentais e intelectuais do indivíduo. Os jogos permitem a (re)criação de contextos e regras que podem ser aplicados em diversos cenários e situações, dependendo das particularidades impostas. Para os autores, “através do jogo se revelam a autonomia, criatividade, originalidade e a possibilidade de simular e experimentar situações perigosas e proibidas no nosso cotidiano”. (TAROUCO et. al, 2004, p. 2)

Segundo Alves, Minho e Diniz (2014, p. 76), o uso de jogos com caráter educativo pode ser entendido como uma prática de gamificação, que consiste “[...] na utilização da mecânica dos games em cenários non games, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento.”

A gamificação na educação permite um maior protagonismo do aluno no processo de aprendizagem, contrariando os modelos tradicionais que enxergam o discente apenas como um receptor de informações. Assim, o uso de atividades gamificadas estimulam a motivação e a independência para completar objetivos e desafios em troca de recompensas, aprimorando “[...] habilidades cognitivas (planejamento, memória, atenção, entre outros), habilidades sociais (comunicação assertividade, resolução de conflitos interpessoais, entre outros) e habilidade motoras.” (ALVES, MINHO e DINIZ, 2014, p. 76).

Tarouco (2004) et. al ressaltam que em meio às novas propostas de educação gamificada, o professor possui novos desafios. Neste cenário, o profissional assume o papel de moderador, mediando as relações entre jogo e aluno ao passo que também precisa exercitar sua própria observação e formular práticas pedagógicas adequadas e

personalizadas. "Ele vai além do simples coletor de informações, ele precisa pesquisar, selecionar, elaborar e confrontar visões, metodologias e os resultados esperados". (TAROUCO et. al, 2004, p. 3)

Lara (2004) acrescenta que o professor também precisa cuidar para que a competição não traga efeitos negativos para o jogo. Involuntariamente, o mediador pode atribuir um vencedor e um perdedor, sem se dar conta que o objetivo principal do jogo pode não ser esse. É importante que os educadores enfatizem os objetivos sociais do jogo, como a evolução de determinadas habilidades e detecção seguida de possível correção de falhas. Ao longo desse processo, a autora instrui que a motivação dos jogadores e o fortalecimento do interesse pelo jogo também são atitudes importantes a serem consideradas pelos professores.

METODOLOGIA

A Escola Estadual Afonso Pena, localizada em Belo Horizonte - MG, foi escolhida para aplicação da oficina. Foi realizado um contato inicial com o diretor da instituição, no qual foi apresentado o projeto e a proposta da oficina, e logo a data para a realização da oficina foi agendada. O evento ocorreu de maneira virtual, por meio da plataforma Zoom, com duração de pouco mais de uma hora. O diretor permaneceu durante toda a reunião, juntamente com a professora responsável pela turma de alunos.

No início das atividades, uma das coordenadoras do Projeto Patrimônio Construído presente explicou como funcionaria a oficina e logo em seguida as atividades foram apresentadas e aplicadas pelos extensionistas. Primeiramente, foi realizada uma exposição teórica sobre conceitos acerca do Patrimônio, baseada em uma cartilha que foi enviada aos alunos previamente. Após o enriquecimento do repertório da turma, foram aplicados os jogos visando a fixação de conceitos sobre Educação Patrimonial.

Os jogos possuem ainda a função de apresentar às crianças parte do patrimônio cultural da cidade de Belo Horizonte e de algumas cidades da região metropolitana. Além disso, apresentam alguns bens culturais localizados no entorno da escola, numa tentativa de possibilitar a identificação e o reconhecimento dos bens pelos alunos. Todo o processo de aplicação dos jogos priorizou uma abordagem que possibilitasse a difusão de conhecimentos, mas que também engajasse os alunos, almejando sua participação efetiva nas atividades propostas.

Ilustrações

Para dar suporte à construção das atividades, foram concebidas duas personagens: a garota Lia e sua gata Mia (Figuras 1 e 2). A ideia consiste em utilizar esse recurso do design como forma de criar proximidade entre a mensagem e o público-alvo, estimulando a interatividade, afetividade e aspectos emocionais. Além disso, levou-se em conta a criação de traços inclusivos para as personagens, permitindo também contribuir no debate contra o bullying e a discriminação.

Figura 1 - Apresentação das personagens



Fonte: Acervo próprio, 2021.

Figura 2 - Ilustrações das personagens



Fonte: Acervo próprio, 2021.

Cartilha sobre Educação Patrimonial

Foi elaborada com o objetivo de fundamentar alguns conhecimentos sobre o patrimônio cultural para os estudantes, por meio da apresentação de conceitos-chave que possibilitassem uma compreensão básica da temática em questão (Figura 3).

Figura 3 - Capa da Cartilha



Fonte: Acervo próprio, 2021.

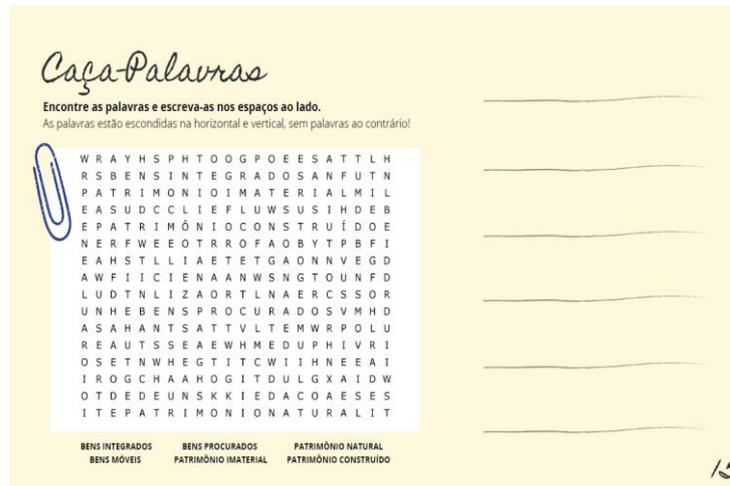
Foram abordados conteúdos como a importância da educação patrimonial, o conceito de bem cultural material e imaterial, assim como os instrumentos de proteção e salvaguarda do patrimônio cultural, instituídos a partir da legislação brasileira: inventário, tombamento e registro. A cartilha também incluía algumas atividades que tinham como finalidade auxiliar na fixação dos conceitos aprendidos pelas crianças (Figuras 4, 5 e 6).

Figura 4 - Atividade de reconhecimento



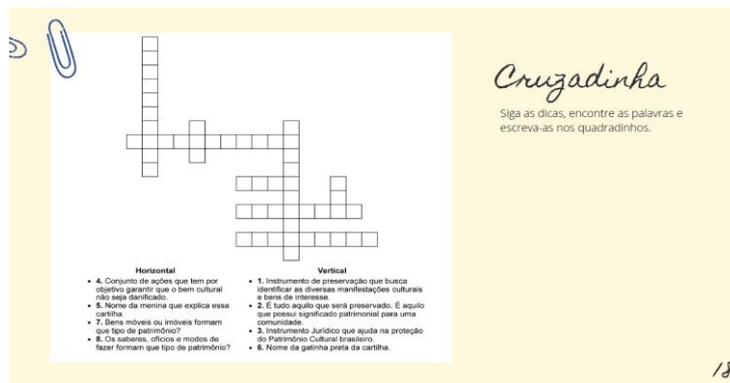
Fonte: Acervo próprio, 2021.

Figura 5 - Caça-palavras



Fonte: Acervo próprio, 2021.

Figura 6 - Cruzadinha



Fonte: Acervo próprio, 2021.

Jogo do Quiz

Este jogo apresentou aos estudantes uma viagem com Lina e Mia por duas cidades localizadas próximo ao município de Belo Horizonte: Caeté e Sabará, a partir de um vídeo (Figuras 7 e 8). Ao longo da viagem, as personagens descobriram igrejas muito importantes para a cultura e a história destas cidades. São elas: a Igreja de Nossa Senhora do Rosário, em Caeté; e as igrejas de Nossa Senhora do Ó e da Matriz Nossa Senhora da Conceição, em Sabará. No decorrer da atividade, foram fornecidas algumas informações acerca das igrejas, como o ano de construção, os materiais empregados, a explicação do nome "Nossa Senhora do Ó" (que foi concebido em razão das canções de Natal entoadas em seu interior) e outras curiosidades acerca das cidades. Como um exercício de

assimilação das informações obtidas ao longo da viagem, foi produzido um Quiz com perguntas acerca das igrejas apresentadas e suas particularidades (Figura 9).

Figura 7 - Imagem do vídeo de apresentação



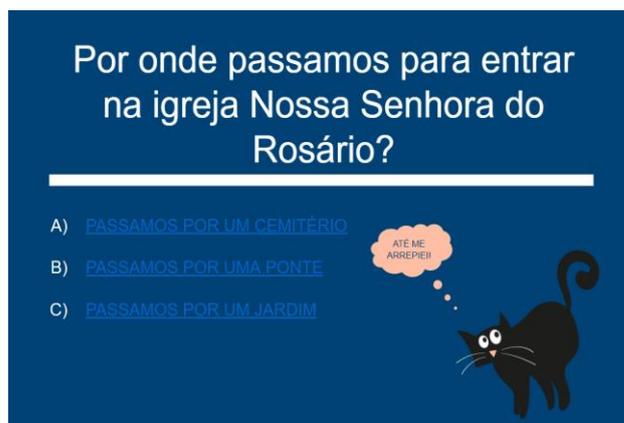
Fonte: Acervo próprio, 2021.

Figura 8 - Imagem do vídeo de apresentação



Fonte: Acervo próprio, 2021.

Figura 9 - Quiz



Fonte: Acervo próprio, 2021.

Jogo de Recorte e Cole

Para este jogo, foram escolhidas três igrejas: Sant'Ana do Arraial Velho, em Sabará; Piedade do Paraopeba, em Brumadinho e Nossa Senhora do Rosário, em Caeté. A partir de uma apresentação criada em Power Point, as personagens Lina e Mia guiaram os estudantes pelas igrejas em questão e discorreram sobre estes bens culturais (Figuras 10 e 11).

Figura 10 - Apresentação das igrejas



Fonte: Acervo próprio, 2021.

Figura 11 - Apresentação das igrejas



Fonte: Acervo próprio, 2021.

Esta atividade, além de objetivar a apreensão de conhecimentos acerca destes exemplares do patrimônio cultural religioso mineiro, possibilitou a identificação e o reconhecimento das fachadas de cada uma das igrejas. Foi apresentado um desenho esquemático destas fachadas sem qualquer informação, assim como elementos arquitetônicos numerados, que poderiam pertencer às fachadas ou não. A função do aluno foi identificar quais elementos faziam parte daquela fachada e posicioná-los onde lhes era devido no desenho (Figura 12).

Figura 12 - Atividade de reconstrução da igreja



Fonte: Acervo próprio, 2021.

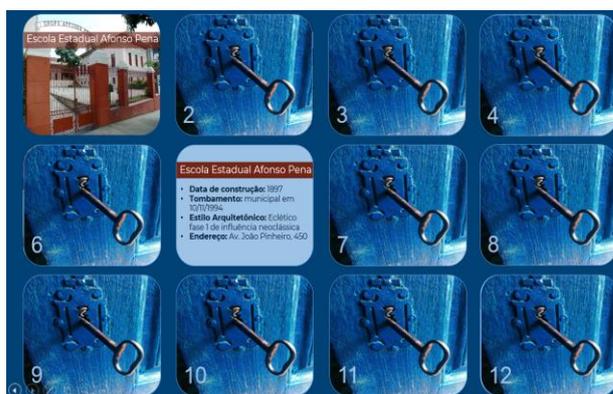
Jogo da Memória

Utilizando o conceito do jogo da memória tradicional, foi concebido um jogo a partir da utilização do Powerpoint, apresentando informações acerca do patrimônio cultural protegido do município de Belo Horizonte. Para tanto, foram selecionados alguns

bens culturais localizados no entorno da escola das crianças. Uma vez que, em razão da proximidade destes bens com a escola, seria possível que alguns estudantes os reconhecessem mais facilmente. A seleção também foi feita considerando a diversidade deste patrimônio, de modo a demonstrar que bens culturais protegidos possuem usos variados, tais como lazer, institucional e residencial; e podem ser de natureza material e imaterial.

Assim, foram escolhidos, dentre outros bens, a Praça da Liberdade, o Museu Mineiro, localizado no entorno imediato da escola em questão, a Cantina do Lucas, primeiro bem de natureza imaterial protegido no município e o Parque Municipal Américo Renné Giannetti, cuja inauguração é anterior à da capital mineira. O jogo consiste na identificação dos pares entre as doze cartas disponibilizadas, em que uma contém informações acerca do bem, como sua inauguração e o ano de seu tombamento; e a outra possui a imagem do mesmo bem, para que os estudantes conseguissem identificá-lo (Figuras 13 e 14).

Figura 13 - Jogo da memória



Fonte: Acervo próprio, 2021.

Figura 14 - Jogo da memória



Fonte: Acervo próprio, 2021.

RESULTADOS

De modo geral, a oficina foi bem-sucedida, superando as expectativas em relação à participação dos alunos. Deve-se pontuar que as experiências avaliadas constituem uma amostra muito pequena, impossibilitando realizar generalizações a partir dela. Entretanto, o objetivo de entender como as atividades funcionam na prática foi atingido, possibilitando uma percepção qualitativa do evento. A interação dos alunos demonstrou grande interesse pelas atividades, contribuindo, principalmente, nos jogos aplicados. Por

fim, pode-se considerar que os alunos demonstraram uma noção adequada sobre Patrimônio, principalmente em relação ao contexto escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os métodos tradicionais de ensino ainda apresentam muitos impasses para a consolidação de um processo educativo eficiente, principalmente, no que se refere às técnicas de Educação Patrimonial. Nesse sentido, a utilização de jogos e recursos lúdicos apresentam um caminho com grandes possibilidades para a aplicação de atividades pedagógicas mais completas, estimulando mais habilidades cognitivas, sociais e culturais, além de proporcionar mais protagonismo e autonomia aos alunos. Entretanto, nota-se que os métodos não tradicionais de educação, sobretudo as técnicas de gamificação ainda apresentam pouca estruturação teórica no Brasil. As pesquisas sobre o assunto ainda estão crescendo lentamente, mas espera-se que em breve os processos de ensino e aprendizagem com utilização de jogos sejam cada vez mais comuns, visto o aumento considerável de métodos online e o protagonismo que a internet vem ganhando sobre as atividades pedagógicas nos últimos anos.

REFERÊNCIAS

- ALVES, L. R. G., MINHO, M. R. S. e DINIZ, M. V. C. (2014). Gamificação: diálogos com a educação. In Fadel, L. M. et al. (Org.). “Gamificação na Educação” (pp. 74-97). São Paulo, Pimenta Cultural.
- CHAGAS, Mário. Educação, museu e patrimônio: tensão, devoração e adjetivação. In TOLENTINO, Átila (org.). Educação patrimonial: educação, memórias e identidades. Caderno Temático de Educação Patrimonial nº 03. João Pessoa: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, pp 27-31, 2013.
- FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.
- HORTA, Maria de Lourdes P.; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Q. Guia básico de educação patrimonial. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial, 1999.
- INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL (IPHAN). 2014. Educação Patrimonial. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/343>. Acesso em 1 Ago. 2021.
- LARA, Isabel Cristina Machado de. Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série. São Paulo: Rêspel, 2004.
- PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- SCIFONI, Simone. Desafios para uma nova Educação Patrimonial. Revista Teias [Rio de Janeiro], v. 18, n. 48, Jan.-Mar. 2017. DOI: 10.12957/teias.2017.25231. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/view/25231/19932>. Acesso em 1 Ago. 2021.
- TAROUCO et. al. Jogos educacionais. RENOTE: revista novas tecnologias na educação, [Porto Alegre], v. 2, n. 1, mar. 2004. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/12990>. Acesso em 1 jan. 2022.
- TOLENTINO, Átila Bezerra. Educação Patrimonial. Reflexões e práticas. João Pessoa: Superintendência do IPHAN na Paraíba, 2012.

Recebido em: 10/08/2022

Aprovado em: 12/09/2022

Publicado em: 21/09/2022