

## **Patrimônio Histórico na sala de aula: aprenda jogando!**

AMANDA ROSA SILVA

LARISSA GABRIELE OLIVEIRA NOGUEIRA\*

O presente trabalho pretende apresentar o tabuleiro patrimonial, jogo que surgiu a partir de atividades realizadas na Escola Municipal Monteiro Lobato – localizada na cidade de Uberaba/MG – através da Oficina do PIBID/História/UFTM, e desdobrar essa proposta em possíveis reflexões sobre Educação Patrimonial<sup>1</sup> e o espaço dela na educação básica. Não obstante pretende-se a partir destas pontuações inferir uma proposta provocativa a cerca dos recursos didáticos e as demandas de novas metodologias nas salas de aulas, e, por fim, ainda que sejam apenas pontuações e provocações e não debates, tão pouco, debates esgotados, trazer ao centro da discussão o espaço dos jogos no âmbito escolar e sua relação ensino-aprendizagem.

Para tanto, iniciemos refletindo sobre os espaços da sala de aula/escola, dedicados à Educação Patrimonial e a importância deste eixo no ensino desde os anos iniciais.

A Educação Patrimonial pode ser percebida como um eixo interdisciplinar, e para além ocupar espaço no campo dos temas transversais a serem desenvolvidos nos âmbitos escolares, pois, além de ser um tema intrigante, que dá margem para várias abordagens, este tem pouco espaço, por mais que institutos como o IPHAN,<sup>2</sup> venham investindo para o auxílio desta inserção nas salas de aula. Fazendo deste, assim, um tema inovador, necessário por si só, como veremos a diante, e também promissor para auxiliar na formação e exercício da cidadania e identidade (ou para além, da memória) cultural.

Na percepção da necessidade e escassez da discussão sobre a Educação Patrimonial, o IPHAN

*vem promovendo ações educativas e de exercício da cidadania efetivas, por meio de divulgação da importância do Patrimônio Histórico-Cultural para todos os*

---

\* Graduandas do 6º período do curso de História e bolsistas no PIBID/CAPES na Universidade Federal do Triângulo Mineiro.

<sup>1</sup> Segundo o IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) a Educação Patrimonial surgiu no Brasil exatamente em 1983, quando iniciam efetivamente as ações de Educação Patrimonial por ocasião do 1º Seminário sobre o “Uso Educacional de Museus e Monumentos”, no Museu Imperial de Petrópolis, RJ.

*indivíduos. Por isto, este órgão vem propondo a implementação de um Programa de Educação Patrimonial. Para tanto elaborou um Guia Básico de Educação Patrimonial, contendo conceitos, critérios, objetivos, metodologias, sugestões de atividades e bibliografia que deverão orientar a elaboração e desenvolvimento de ações que auxiliem e contribuam para a “Educação” das pessoas no referente às questões do Patrimônio Cultural, colaborando para sua preservação. (MORAES, 2006. P.5)*

Para que possamos entender um pouco mais sobre o ressaltar desta necessidade, retomemos o quadro analítico, no qual recortamos a cidade de Uberaba, onde não é desenvolvido tal tema nas escolas. Salvo as exceções de atividades fomentadas pela Prefeitura Municipal para datas comemorativas, ou atividades impostas pelo calendário escolar, este tema não chega aos bancos escolares. Tendo em vista, ser esta uma cidade de riqueza de patrimônios, casarões, salões, galpões, fazendas, museus, e inventários imateriais, dos quais estão sucumbindo em meio à falta de interesse, que está direta e proporcionalmente imbricada à falta de conhecimento. Ao se perguntar, seja na sala de aula, seja na sala dos professores, ou na comunidade se já ouviram falar sobre Patrimônio ou Educação Patrimonial, a resposta maçante vem no rebatido imediato, não, ou no máximo, uma informação como: não sei ao certo do que se trata e “isto revela o quanto o assunto está ausente ou distante da sociedade, em particular do cotidiano escolar” (MORAES, 2006. P.5).

Ressalvas sejam feitas, que, em âmbito geral, só se cuida e protege aquilo que se conhece, que permeia suas interpretações para mediar o conhecimento e perceber que estes são instrumentos significantes de uma vivência cidadã, uma vez que perpassa uma memória, um imaginário, e uma identidade coletiva, forjada a partir destas.

Não obstante, como o processo educativo é algo inacabado, provocativo por natureza, e objetiva estimular novos conhecimentos, aprendizados e reflexões nas práticas diárias e cidadãs, Horta dissertou:

*A Educação Patrimonial consiste em provocar situações de aprendizado sobre o processo cultural e, a partir de suas manifestações, despertar no aluno o interesse em resolver questões significativas para sua própria vida pessoal e coletiva. O patrimônio histórico e o meio ambiente em que está inserido oferecem oportunidades de provocar nos alunos sentimentos de surpresa e curiosidade,*

*levando-os a querer conhecer mais sobre eles. (...). O estudo dos remanescentes do passado motiva-nos a compreender e avaliar o modo de vida e os problemas enfrentados pelos que nos antecederam, as soluções que encontraram para enfrentar esses problemas e desafios, e a compará-las com as soluções que encontramos, para os mesmos problemas (moradia, saneamento, abastecimento de água, etc). Podemos facilmente comparar essas soluções, discutir as causas e origens dos problemas identificados e projetar as soluções ideais para o futuro, um exercício de consciência crítica e de cidadania (HORTA, 2004, p. 03).*

Para tanto, a escola, utilizando de suas brechas, deve usufruir de museus, visitas a bens que sejam acessíveis, festas entre outros tópicos, mas principalmente, recorrer a novas práticas pedagógicas, para que assim torne o tema cada vez menos denso de ser trabalhado e aceito pelas unidades temáticas (disciplinas) da escola e pelos alunos. Eis na desenvoltura deste tema, um grande eixo, transversal dentro do transversal, o de trabalhar o homem, o aluno como sujeito histórico, e de uma forma, até mesmo palatável e/ou tangível, e não menos importante, consegue convergir outros eixos transversais, como a pluralidade cultural, na busca por conhecer e respeitar o espaço do outro, a partir do momento que percebemos a interferência dele na construção do nosso.

Horta conceitua:

*A educação patrimonial é um instrumento de “alfabetização cultural” que possibilita ao indivíduo fazer a leitura do mundo que o rodeia, levando a compensação do universo sociocultural e da trajetória histórico-temporal em que está inserido (HORTA, 1999, p.6).*

Assim, indubitavelmente, para Moraes:

*A educação patrimonial (...) permite ao aluno conhecer a cultura que está a sua volta e a sua própria cultura, só quando o aluno compreende o que é patrimônio cultural é capaz de entender que é preciso protegê-lo. (MORAES, 2006. P. 3)*

Todavia, a fim de deixarmos reflexões para que possamos avançar em nosso trabalho, não podemos deixar de provocar a reflexão a cerca da formação dos professores, que por vezes pouco ou nada tem sobre tal assunto, o que infere uma lacuna para a transposição deste

tema para a sala de aula, e não obstante a divagação para que possa assim haver uma mútua troca de conhecimento e aprendizagem, para a posteriori estabelecer um sentimento de pertencimento e de cidadania no e com o mundo.

Diante de toda conjuntura acima mencionada, um trio de alunos integrantes do PIBID/HISTÓRIA/UFTM optou por recortar esse tema, estudá-lo e levá-lo à sala de aula através do projeto que era desenvolvido em um sexto horário na Escola Municipal Monteiro Lobato.

Em síntese, a atividade desenvolvida perpassou desde explicações teóricas, como o que é patrimônio histórico, artístico e cultural e quem os preserva nas mais variadas instâncias, como é feito o tombamento e/ou inventário, sobretudo na cidade de Uberaba entre outras abordagens. Em seguida, trabalhamos recursos multimídias, com discussões realizadas a partir de cine-debate, imagens, e histórias. Por fim, a fim de conhecer a cidade, para além de seus patrimônios e tentar despertar o reconhecimento de si nestes, fizemos três eixos de visitas de campo, onde foram visitados lugares significativos para a construção e expansão do espaço urbano uberabense. Feito isso foram visitados os museus e igrejas e, por fim, visitamos Peirópolis, um sítio paleontológico, que tem museu, preservação de casa, imobiliário, práticas sociais e afins, localizado à poucos quilômetros de Uberaba.

Após as atividades, sucintamente dissertadas acima, decidimos desenvolver uma dinâmica com os alunos, no qual entregamos cartas, produzidas pelos coordenadores da oficina, aos alunos, integrantes desta, para que assim, utilizando da sala de informática da escola estes pudessem procurar as respostas. Cada carta continha três questões, onde uma era destinada á eixos trabalhados na sala de aula (teoricamente), a segunda sobre patrimônios específicos (como foi feito, quando foi feito e por que foi feito o tombamento e/ou inventariado.) e por fim, solicitávamos uma imagem que correspondesse às atividades anteriores da carta.

Desta atividade surgiu um painel informativo, que remetia em estética a um tabuleiro de jogo, e desta idéia, e sua repercussão e interesse surgiu a proposta do Tabuleiro patrimonial que veremos a seguir.

Concordamos assim com Leila Pinheiro quando esta afirma que:

*Ensinar é estimular o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas. Nós educadores devemos procurar alternativas para aumentar a motivação para a aprendizagem, desenvolver a autoconfiança, a organização, concentração, atenção, raciocínio lógico-dedutivo e o senso cooperativo, desenvolvendo a socialização e aumentando as interações do indivíduo com outras pessoas.* (LEILA PINHEIRO, 2010. IN: <http://historianailhadomiriti.blogspot.com.br/2010/01/curiosidades-e-jogos-como-recurso.html>. Acesso em 20 de março de 2013)

Bebendo em Piaget observamos que o jogo proporciona á criança/aluno a construção de um conhecimento tanto do mundo físico quanto do social, por ser este um conjunto de atividades que proporciona prazer, e conseqüentemente consegue envolver grande parte de todo o organismo. Por entender tal importância e impacto para o desenvolvimento do aluno, a partir de jogos e por conta do conhecimento que esse pode proporcionar, o Tabuleiro Patrimonial tentou selecionar, ao menos um dos tipos de jogos propostos por Piaget – os jogos de exercício, os jogos simbólicos e os jogos de regras – mediante à aplicabilidade no ensino de história, e doravante ao ensino sobre Educação Patrimonial. Assim o Tabuleiro Patrimonial se constitui enquanto um jogo de regras.

A partir desse momento o texto terá mais três momentos. Primeiro explicaremos como é jogado o Tabuleiro Patrimonial. Após esse feito, explicitaremos as urgências de novas práticas didático-pedagógicas no ambiente escolar, para, por fim, legitimarmos o tabuleiro, enquanto mais que um jogo, ou seja, um recurso para melhor desenvolvimento da prática pedagógica para auxílio na formação do conhecimento social, cultural e físico, indo além de sua face de diversão.

Procuramos desenvolver uma abordagem na qual o jogo sobressaísse como um meio do ensino-aprendizagem e não como apenas um meio de entreter os alunos. Buscando, assim um trabalho que proporcione melhor aproveitamento das faculdades mentais de acordo com as demandas necessárias para o jogo e que, conseqüentemente, aponte como um aporte metodológico e também um recurso para o professor enquanto mediador.

Ressaltando a competência do jogo para o desenvolvimento do aluno, desenvolvendo aptidões e trabalhando várias capacidades como a de imaginar, de planejar, de criar, de atuar, de

encontrar soluções, de construir, de interagir, de criar regras, de aceitar normas e até de se auto-avaliar e de trabalhar em grupo. Legitimando assim o jogo enquanto um bom recurso didático, e para além o colocando enquanto ferramenta lúdica e importante no processo educacional.

Para Nobre:

*Dessa forma o jogo consegue atrair o aluno e ser, ao mesmo tempo, um fator de integração, pois o convida a interagir consigo, com os seus colegas e com um mundo muito maior a sua volta. O aluno cria laços e entra em contato cada vez mais profundo com a realidade. Porém, o jogo só despertará o interesse e se tornará um fator integrador, se trabalhado de forma coerente ao momento cognitivo. ( NOBRE. In: <http://www.uff.br/legeo/texto1.htm>. Acesso em 23 de março de 2013. )*

O Tabuleiro Patrimonial consiste em um jogo, com mais de 30 casas, onde intercalam-se perguntas referentes aos patrimônios locais, regionais, estaduais, nacionais e mundiais, desde bases teóricas, como quem é IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional), COHPHAU (Conselho do Patrimônio Histórico e Artístico de Uberaba), UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura) á perguntas específicas, como porque se tombou o Cristo redentor, ou qual a importância, história e datas de tombamento de determinado bem (material ou imaterial)<sup>3</sup>. É um tabuleiro com dimensões maiores, e feitos em chapas de imã, para serem colocadas sob a lousa, de forma que o professor possa utilizar em sala, independente de quantos alunos coexistirem nessa.

Pois bem, constituem o jogo, um dado, o tabuleiro, e dois grupos de cartas, as verdes e as vermelhas. Como é jogado? A sala é dividida em dois grupos e cada grupo recebe um monte de carta (de uma determinada cor), assim, o grupo que retirar o número maior no dado inicia o jogo. Andando de casa em casa, entre perguntas e repostas coexistem também casa de ganho de pontos e perdas de pontos, uma vez que optamos por propor o jogo como atividade avaliativa. Assim o professor dará pontos por participação e o grupo que sobressair terá pontos extras, adquiridos ao longo do jogo.

---

<sup>3</sup> Essas perguntas vão fluindo, de acordo com o que for ensinado pelo mediador responsável. Aqui partilhamos das experiências e informações trocadas na Oficina “Patrimônio Histórico e a História da Cidade de Uberaba”, realizado na Escola Municipal Monteiro Lobato.

Ao refletirmos sobre o espaço escolar na atualidade, nos deparamos com um modelo ainda retrógrado, e, por vezes, até anacrônico com a realidade. Ambientes esquematizados a mais de um século, as tecnologias caminham a passos de formiga para adentrar neste âmbito, o que por vezes, dispersa, dificulta a atenção do aluno de ser apreendida, pois ele não se reconhece neste espaço.

Assim, o uso do jogo pode romper com esse paradigmas e além, o uso de jogos podem despertar interesse dos alunos para com a disciplina e com o assunto trabalhado e além, mudar a rotina da sala de aula.

Segundo Leila Pinheiro:

*Neste sentido verificamos que há três aspectos que por si só justificam a incorporação do jogo nas aulas. São estes: o caráter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação de relações sociais. Jogar não é estudar nem trabalhar, porque jogando, a aluno aprende, sobretudo, a conhecer e compreender o mundo social que o rodeia. (LEILA PINHEIRO, 2010. IN: <http://historianailhadomiriti.blogspot.com.br/2010/01/curiosidades-e-jogos-como-recurso.html>. Acesso em 20 de março de 2013)*

Assim podemos considerar, concordando com Pinheiro que:

*Os jogos podem ser utilizados pra introduzir, amadurecer conteúdos e preparar o aluno para aprofundar os itens já trabalhados. Devemos utilizá-los não como instrumentos recreativos na aprendizagem, mas como facilitadores, colaborando para trabalhar os bloqueios que os alunos apresentam em relação a alguns conteúdos. (LEILA PINHEIRO, 2010. IN: <http://historianailhadomiriti.blogspot.com.br/2010/01/curiosidades-e-jogos-como-recurso.html>. Acesso em 20 de março de 2013.)*

## Referência Bibliográfica



ARAÚJO, M. M. de; BRAGA, A. J.; LEMES, A.; VARGAS, S. R. S. V.. **Uso dos jogos didáticos em sala de aula.** Disponível em:  
<http://guaiba.ulbra.br/seminario/eventos/2007/artigos/letras/242.pdf>. Acesso em 22 de março de 2013.

BARBOSA, Solange. **Os jogos e a brincadeira no desenvolvimento da aprendizagem.** Disponível em:  
[http://www.unifan.edu.br/files/pesquisa/OS\\_JOGOS\\_E\\_A\\_BRINCADEIRA\\_NO\\_DESENVOLVIMENTO\\_DA\\_APRENDIZAGEM\\_%20SOLANGE%20BARBOSA.pdf](http://www.unifan.edu.br/files/pesquisa/OS_JOGOS_E_A_BRINCADEIRA_NO_DESENVOLVIMENTO_DA_APRENDIZAGEM_%20SOLANGE%20BARBOSA.pdf). Acesso 22 de março de 2013.

FERREIRA, Sheila. **Os recursos didáticos no processo de ensino-aprendizagem:** Estudo de caso da Escola Secundária Cónego Jacinto. Disponível em:  
<http://bdigital.unipiaget.cv:8080/jspui/handle/10964/142> .Acesso em 23 de março de 2013.

CARDOSO, J. A.; CAVALARI, N. . **Os jogos e a brincadeira como promotores da aprendizagem.** Disponível em:  
<http://www.ucpparana.edu.br/cadernospos/edicoes/n1v3/11.pdf> . Acesso 22 de março de 2013.

FORTUNA, Tânia Ramos . **Sala de aula é lugar de brincar?.** In: M. L. M. Xavier; M. I. H. Dalla Zen. (Org.). Planejamento: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000, v. , p. 147-164.

FRANÇA, B. A. . **A utilização de recursos didáticos nas aulas de Geografia em escolas da Zona Oeste do Rio de Janeiro.** 2009. (Apresentação de Trabalho/Comunicação).

HORTA, Maria de Lourdes Parreira.. **Guia Básico de Educação Patrimonial.** Brasília: IPHAN/ Museu Imperial, 1999.

**Jogos, psicologia e educação:** teoria e pesquisas / Lino de Macedo (organizador) . -- São Paulo : Casa do Psicólogo, 2009.

LIMA, E. ; OLIVEIRA, D. ; SELVA, A. C. V. . **Jogos e brincadeiras: uma necessidade infantil.** Educação em Foco (Juiz de Fora), www.fundaj.gov.br, 2005.

MORAES, A. P. . **Educação Patrimonial nas escolas:** Aprendendo a resgatar o Patrimônio Cultural. The Advance-Progress (Vidalia), p. 1-15, 2006.

NOBRE, Neimar Ferreira. **A Utilização do Jogo como Recurso Didático-Pedagógico no Ensino de Geografia: algumas reflexões a partir dos estudos de Piaget.** Disponível em:  
<http://www.uff.br/legeo/texto1.htm>. Acesso em 23 de março de 2013.

PIAGET. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975



PINHEIRO, Leila. **Curiosidade e jogos como recurso didático**. Disponível em: <http://historianailhadomirite.blogspot.com.br/2010/01/curiosidades-e-jogos-como-recurso.html> . Acesso em 20 de março de 2013.

RODRIGUES, K. D. . **Educação Patrimonial**: Um ensaio com crianças do ensino fundamental. 2008. (Apresentação de Trabalho/Congresso).