



A CONFEÇÃO DE UMA CARTILHA DIGITAL: UM RECURSO LÚDICO PARA PROMOVER A EDUCAÇÃO PATRIMONIAL DE BANANEIRAS

Mariana dos Santos Ferreira¹
Vivian Galdino de Andrade²

Resumo

Dentre as possibilidades de se promover a prática da Educação Patrimonial, os jogos culturais tem aparecido como recursos em potencial, gestando um processo de alfabetização cultural nos sujeitos que jogam. Neste artigo, tomamos estes jogos na perspectiva do patrimônio cultural, em seu viés arquitetônico, como recursos didáticos que podem ser elaborados pelos docentes. A partir da confecção de uma cartilha digital, direcionada a esse público de professores, orientamos a utilização dos jogos culturais para a educação patrimonial da cidade de Bananeiras/PB, no entanto não apenas para divulgar e disponibilizar jogos já produzidos, mas para orientar docentes a confeccioná-los. Esse "como fazer" permite que esta experiência seja multiplicada nos mais diversos cenários, ampliando a discussão e a reflexão sobre o patrimônio histórico e sua preservação no município. A cartilha digital "Jogos Culturais: um olhar sobre o Patrimônio de Bananeiras" foi produzida segundo os pressupostos teóricos da Educação Patrimonial, orientação que também perpassou a produção deste artigo. Como companheiros desta "jogada", nos apoiamos em Johan Huizinga na concepção de "jogos culturais" e em Maria de Lourdes Parreiras Horta e Evelina Grunberg para pensar o patrimônio histórico. Constatamos, ao término deste trabalho, que a produção de materiais didáticos podem potencializar o ato educativo, principalmente quando vinculado a história local, dotando-a de sentido.

Palavras-Chave: Cartilha, Educação Patrimonial, Jogos Culturais

Abstract

Among the possibilities to promote the practice of Heritage Education, cultural games have appeared as potential resources, managing a process of cultural literacy in the subjects who play. In this article, we take these games from the perspective of cultural heritage, in their architectural bias, as didactic resources that can be elaborated by teachers. From the making of a digital booklet, aimed at this public of teachers, we guide the use of cultural games for the heritage education of the city of Bananeiras / PB, however not only to disseminate and make available games already produced, but to guide teachers to make them. This "how to" allows this experience to be multiplied in the most diverse scenarios, broadening the discussion and reflection on the historical heritage and its preservation in the municipality. The digital booklet "Cultural Games: A Look at Banana Tree Heritage" was produced according to the theoretical assumptions of Heritage Education, a guideline that also permeated the production of this article. As companions of this "play", we rely on Johan Huizinga in the conception of "cultural games" and on Maria de Lourdes Parreiras Horta and Evelina Grunberg to think about the historical heritage. We found, at the end of this work,

¹ Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba- CCHSA- Campus III- Bananeiras/Paraíba turma 2014.1

² Professora Orientadora. Mestre e Doutora em Educação. <vivetica@hotmail.com>

that the production of teaching materials can enhance the educational act, especially when linked to local history, giving it meaning.

Keywords: Primer, Heritage Education, Cultural Games

Artigo Submetido ao Curso de Pedagogia no dia 17 de outubro de 2019. Aprovado em: ____/____/____.

1. "O início do jogo": encontrando o patrimônio histórico como um campo de pesquisa

Entre os anos de 2004 e 2005 se deu meu encontro com a cidade de Bananeiras. Minha visita trazia o intuito do reencontro, o desejo de visitar uma tia que era freira e residia no "Carmelo", na época um convento que existia na zona urbana da cidade. Hoje neste lugar se localiza a Escola Emília de Oliveira Neves, um dos diversos monumentos históricos que embelezam o Centro Histórico do município.

Meu encanto por esta cidade e pela sua arquitetura foi imediato, nutri a curiosidade e a vontade de conhecer sua história. Já vivenciando minha formação no Curso de Pedagogia, tive a oportunidade de participar de alguns projetos de ensino e extensão³ que me conduziram a conhecer e a trabalhar com a Educação Patrimonial. Foram pesquisas que enveredavam desde o mapeamento do patrimônio arquitetônico à produção de jogos culturais, da elaboração de registros de uma história à criação de memórias catalográficas, voltadas a resgatar⁴ versões de um passado rememorado por um monumento/patrimônio. Nessas atividades pude me aprofundar nas histórias que narram Bananeiras, desenvolvendo com elas um vínculo afetivo que educou minhas sensibilidades e me levou a perceber o quanto é importante o papel da educação para o estímulo à preservação do patrimônio cultural de um determinado lugar.

Foi por meio destas experiências acadêmicas⁵, imbricadas de sentidos, que surgiu o problema de pesquisa tratado neste artigo, que busca apresentar, de forma lúdica, possibilidades de educação patrimonial a ser desenvolvidas em Bananeiras. Fruto de uma abordagem qualitativa, que transita entre uma pesquisa histórico-documental e explanatória, me utilizo dos princípios da pesquisa-ação para a realização desta investigação, uma vez que

³ Coordenados pela professora Vivian Galdino de Andrade, participei dos seguintes projetos. PROLICEN "'Sob os signos históricos da cidade': Bananeiras e a Educação Patrimonial (2017) e Pensando de forma lúdica a Educação Patrimonial em Bananeiras (2018).

⁴ No campo da História o termo "Resgatar" é bastante criticado, tendo em vista que ao tratar de um fato histórico esta ciência acaba sobre ele produzindo "novas" histórias. O passado, nestes termos, não pode ser resgatado tal como aconteceu. Mas, aqui me utilizo deste termo no sentido de trazer a tona, de despertar o interesse para o debate e para a reflexão sobre o patrimônio histórico de Bananeiras.

⁵ Também ligada às ações do Grupo de Pesquisa História da Educação do Brejo Paraibano - HEBP, que em uma de suas linhas - "História, Patrimônio e Tecnologias", desenvolve ações em Educação Patrimonial.

os materiais didáticos aqui reunidos - em formato de cartilha- foram produzidos durante as minhas participações nos projetos de ensino e extensão.

A Educação Patrimonial (EP) é o pressuposto teórico-metodológico que embasa as discussões desenvolvidas neste trabalho. Ela é uma metodologia centrada na discussão e valorização do Patrimônio Histórico a partir da educação. A ideia é que os princípios desenvolvidos por ela levem os sujeitos habitantes da cidade a “[...] um processo ativo de conhecimento, apropriação e valorização de sua herança cultural” (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 1999, p.3).

Por meio dela seguimos os trajetos que permitiram o desenvolvimento dos projetos aqui mencionados, bem como permitiram pensar o material didático por mim produzido como um recurso pedagógico que propaga seus princípios, afinal ela é um instrumento de:

[...] alfabetização cultural que possibilita ao indivíduo fazer a leitura do mundo que o rodeia, levando-o à compreensão do universo sociocultural e da trajetória histórico-temporal em que está inserido. Esse processo eleva ao reforço da auto-estima dos indivíduos e comunidades e à valorização da cultura brasileira, compreendida como múltipla e plural. [...] (HORTA, GRUNBERG e MONTEIRO, 1999, p.6).

Trabalhada nas mais diversas modalidades, a EP é constituída de práticas educativas que se voltam a refletir e a estimular a preservação e a valorização da cultura local. Desenvolvida por procedimentos e atividades, ela dissipa suas orientações metodológicas por meio de ações dirigidas, cartilhas, materiais didáticos, jornais e demais manifestações culturais, sendo o jogo cultural uma dessas vertentes pedagógicas possíveis para a sua aplicabilidade.

O jogo cultural, segundo Kishimoto (1993, p. 15) têm diversas origens e culturas, que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Ele tem a função de construir e desenvolver uma convivência social entre quem joga, estabelecendo regras, critérios e sentidos. Para trabalhá-lo como recurso didático temos que entendê-lo de maneira mais significativa, percebendo a que/quem ele está vinculado? Que linguagem possui? A que público se volta? E que sentidos/normas/saberes deseja transmitir?

Os jogos culturais também são definidos por Huizinga (2000), como uma linguagem que gesta um conceito e uma noção a ser formada. Em seu livro *Homo Ludens* (2000, p.24), eles são apontados como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e uma consciência de ser

diferente da vida cotidiana. Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos “jogo” entre animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhações, exibições de todo gênero.

Nesta compreensão, o jogo em sua forma significativa, possui uma função social. Ele desperta em quem joga sensações de experimentação e percepção que acabam conduzindo os sujeitos jogadores a uma reflexão sobre o objeto jogado. A interação com os jogos nos proporciona estímulos bem significativos, nos auxiliando na compreensão de um determinado conteúdo, no regime de normas e regras, mas também na diversão, colaboração e lazer, traços que potencializam o aprendizado.

Associar a EP aos jogos culturais como atividade, mas também como campo de pesquisa, me permitiu produzir um recurso didático que oferece orientações aos docentes sobre as possibilidades educativas de se discutir o patrimônio histórico de Bananeiras. Recheada de orientações pedagógicas, essa cartilha digital partilha as experiências desenvolvidas nos projetos dos quais participei, trazendo os jogos para as salas de aula (e o como produzi-los) como ferramentas lúdicas de discussão e debate sobre o patrimônio histórico - cultural do município de Bananeiras.

Esta estratégia se torna bastante pertinente, uma vez que na Lei Municipal nº 574, de 18 de Setembro de 2013, existe a obrigatoriedade do ensino da História da cidade como conteúdo curricular nos programas de ensino das instituições educacionais de Bananeiras. É sobre as formas de potencializar estas experiências educativas que convido você, caro leitor/a, a embarcar conosco, desvendando o patrimônio histórico-arquitetônico de Bananeiras por meio dos jogos.

2. Apresentando o "*cenário do jogo*": Bananeiras e seu patrimônio arquitetônico

Situada no brejo paraibano⁶, Bananeiras é conhecida pelo clima e pelo patrimônio arquitetônico que a cerca. Anos de história, associada a produção do café marcam os casarões coloniais que embelezam a cidade. Repletos de memórias, esses monumentos trazem em suas fachadas as lembranças de um presente e o sentimento de pertencimento a uma identidade social que demarca a história desta localidade.

⁶ Localizada a 141 Km da capital paraibana, Bananeiras possui cerca de 21.210 habitantes, numa extensão territorial de 257,753km².



F1. Vista panorâmica da cidade de Bananeiras.
Fonte: Acervo da pesquisadora, 2019

Economicamente, a cidade também já se destacou pela produção da rapadura e água ardente, sendo hoje reconhecida pelo ecoturismo, que traz em suas rotas o Caminho dos Engenhos, como o de Goiamunduba, criado em Bananeiras ainda em 1852. Ele é responsável pela fabricação da cachaça Rainha. Essa atividade econômica também inscreve a história que carrega o patrimônio histórico, ambiental e arquitetônico do município, dando ensejo e estímulo ao turismo patrimonial. Composta ainda pelos sítios arqueológicos de Umari, de Pedra Preta e Gruta dos Morcegos⁷, e por paisagens e trilhas naturais, é a cidade repleta de múltiplas histórias.

Em meu percurso acadêmico, nas trajetórias que vivenciei nos projetos, constatei que grande parte da população de Bananeiras desconhece a importância que seu patrimônio arquitetônico possui para a salvaguardar a memória histórica da cidade. Inúmeros são as multas aplicadas pelo IPHAEP aos moradores que derrubaram suas propriedades, por não as interpretarem como monumentos, memórias de "concreto" de uma história social vivenciada na cidade.

Ao caminhar pelas suas ruas é corriqueiro se deparar com as modificações e demolições que ocorrem no Centro Histórico de Bananeiras, tombado pelo Decreto Estadual Nº 31.842/2010⁸. Este documento estabelece o polígono de proteção rigorosa⁹, uma seleção

⁷ Nestes sítios constata-se as tradições Itacoatiara, Agreste e Geométrica. Tradição **Itacoatiara**, "Integrada por gravuras representando figuras que não permitem nenhum reconhecimento. Tradição **Agreste**, "Caracterizada pela predominância de grafismos reconhecíveis, particularmente da classe das figuras humanas, sendo raros os animais". Tradição **Geométrica** "Caracterizada por pinturas que representam uma maioria de grafismos puros, figuras humanas e algumas mãos, pés e répteis extremamente simples e esquematizados". TARAIRIÚ – Revista eletrônica do Laboratório de Arqueologia e Paleontologia da UEPB Campina Grande, Ano I – Vol. 1 - Número 01 – Setembro de 2010.

⁸ Que em seu Art.1º, expõe: "Fica homologada a Deliberação Nº 0021/2010 do Conselho de Proteção dos Bens Históricos Culturais - CONPEC do IPHAEP, na 1099ª Sessão ordinária, realizada em 30 de junho de 2010; Declaratória do Tombamento; da delimitação da poligonal de proteção rigorosa e de entorno; classificação

que é feita pelos órgãos competentes a partir do valor cultural atribuído às áreas protegidas, a ideia é preservar "a ambiência e a historicidade dos contextos que envolvem os bens tombados" (MOTTA, 2010, p.9).



F2. Slide IPHAEP, 2010.

Fonte: Acervo do Grupo de Pesquisa HEBP.

A imagem acima aponta o polígono estabelecido na cidade de Bananeiras. A proteção mais rigorosa se concentra no centro da cidade, demarcado na imagem pela cor amarela e possuindo 15,55 hectares. Já a área em cor marrom mapeia o entorno da preservação, delimitando uma área de 25,36 hectares. Toda essa extensão contempla cerca de 80 residências/edificações cadastradas pelo IPHAEP no ano de 2010.

No que tange a zona rural do município, bem como as áreas que constituem os seus Distritos - Vila Maia, Roma e Tabuleiro - não há ações de proteção mais enfáticas, que estimulem e conscientizem os moradores destas áreas à preservação. A exemplo destas discussões, Igrejas históricas tão antigas como as que estão situadas na Chã do Lindolfo (Capela São Sebastiao, datada de 1896) e em Vila Maia (Igreja de São Jose e datada de 1877), bem como a Capela existente no Cemitério Municipal, parecem não ter possuir tanto destaque como a que ocupa a zona urbana da cidade - a Igreja Matriz de Nossa Senhora do Livramento.

No âmbito municipal, o que temos é a publicação da Lei N°152/99 que estabelece a proteção do patrimônio cultural do município de Bananeiras - PB e dá outras providências, tais como:

quanto ao grau de preservação dos imóveis e orientações técnicas normativas do Centro Histórico da Cidade de Bananeiras, Paraíba pela sua importância cultural, histórica, política e arquitetônica".

⁹ "Trata-se de instrumento legal, definido no Artigo 18 do Decreto-lei N° 25, de 30 de novembro de 1937 (DL 25/37), voltado para a proteção da vizinhança dos bens tombados, visando, inicialmente, impedir construções que comprometessem a sua visibilidade" (MOTTA, 2010, p.9).

Art.1º. Fica sob a proteção especial do Poder Público Municipal os bens culturais de propriedade pública ou particular, existentes no município que dotados de valor estético, ético, filosófico ou científico, justifiquem o interesse público na sua preservação.

Art. 2º. Fica o Poder Executivo autorizado a instituir o Conselho Municipal do patrimônio Cultural de Bananeiras, órgão de Assessoria à Prefeitura Municipal, com atribuições específicas de zelar pela preservação do patrimônio cultural do município. (BANANEIRAS. Lei Nº 152/99.)

Tomando os bens culturais como "materiais" (edificações, Museus, Monumentos e etc.) e "imateriais" (tradições, costumes, festas e etc.)¹⁰, a discussão sobre o patrimônio cultural ainda envereda por outros desdobramentos, que contemplam o patrimônio documental, arquitetônico, histórico e ambiental do lugarejo. Apesar de protegidos dentro da regulamentação, estas manifestações patrimoniais parecem ainda dispersas e suscetíveis de cuidados em Bananeiras. Já no que tange a criação do Conselho Municipal, até o presente momento de produção deste artigo ele nunca chegou a ser instituindo, existindo apenas no âmbito legal.

Apesar de todas estas normativas, verificamos a dificuldade de compreensão por parte dos moradores da cidade sobre o que é considerado patrimônio histórico ou não, bem como identificamos significativa resistência em perceber o valor histórico que estas memórias edificadas possuem. Entender, diante de todas essas constatações, por que a cidade está perdendo, gradativamente, sua configuração histórica, sempre foi o alvo perseguido em todos os trabalhos que foram desenvolvidos pelo nosso Grupo de Pesquisa. No entanto, certos afirmamos que a educação patrimonial é uma ferramenta em potencial para despertar o desejo e a conscientização sobre a necessidade de salvaguardar e preservar o que é histórico e patrimonial em Bananeiras.

2 "*Passando de fase*": as descobertas e experiências com a educação patrimonial.

[...] método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências. (SILVEIRA, 1998, p. 02)

O jogo é uma ferramenta diretamente ligada a promoção de ludicidade e conhecimento. Por meio de sua execução - nos mais variados modelos de jogos, domínios da aprendizagem são afetados, como a cognição, a psicomotricidade, o entendimento das normas

¹⁰ Ainda no âmbito da Legislação, Bananeiras conta com a Lei Nº 771/2017, que declara a "peteca da banana" patrimônio cultural do município.

e regras, a colaboração (no caso de jogos em equipe), entre outros. O efeito causado pela "jogabilidade" dependerá do designer do jogo, do nível e da complexidade do jogo, bem como do público que ele deseja atingir e ao qual está direcionado, dentro de uma duração que estipulará as regras e as formas que ele pode e deve ser jogado.

Durante uma aula, dentro da sala de aula especificamente, o jogo pode simbolizar

[...] um belo exercício amoroso. Uma vez que o jogo pressupõe uma entrega ao movimento absoluto da brincadeira e que jogar implica um deslocamento. Um deslocamento do espaço, da ordem, das medidas, dos horários, das imposições disciplinares, da avaliação, das provas, numa palavra, da obrigação. [...] jogar é desobrigar-se das utilidades da sala de aula. Jogar é instalar-se na passagem, em um intervalo do nosso cotidiano. (PEREIRA e GIACOMONI, p.19)

Esse efeito gerado sobre o/a discente condiciona-o a diversão, retirando os aspectos que, em seu entender, poderiam deixar uma aula "monótona" e sem "diversão". Sem a obrigatoriedade das tarefas, esse "aprender brincando" tornaria a aula efetivamente mais interativa e colaborativa. Tais discussões, dentro do âmbito da educação, já andam sendo travadas pela Metodologia Ativa, mais precisamente, pela Gamificação, posta no contexto educacional como

o uso de elementos e mecânicas de jogos, em um contexto que não seja de jogo. [...] Como elementos de jogos entende-se a classe conceitual dos personagens, das narrativas, do objetivo e das metas, das forças contrárias aos objetivos e metas e da recompensa ao atingir os objetivos e metas. Além da classe de elementos físicos, tais como, o da interface de interação e dos controles e comandos. Como mecânica, entende-se as regras que unificam todo o processo de interação entre o usuário e o jogo em si. (Deterding et al. apud SILVA e DUBIELA, 2014, p.148)

Dentro da Educação Patrimonial, trabalhar com jogos, também nesta perspectiva da gamificação, pode representar uma significativa compreensão do espaço e do valor histórico do patrimônio. Segundo Paraizo (2015, p.113)

Os jogos falam a uma série de competências, e induzem a determinados comportamentos por meio de regras, que determinam quais ações são ou não aceitáveis em determinados momentos. De modo análogo, o envolvimento com o objeto patrimonial passa por saber como se comportar, inclusive emocionalmente, diante dele. Portanto, ao lidar com a representação do patrimônio – e não somente da história –, para além da compreensão intelectual, é preciso induzir comportamentos e respostas emocionais para gerar a sensação de pertencimento.

Nessa perspectiva, o desejo de produzir uma cartilha digital, uma espécie de manual didático que pudesse ser utilizado pedagogicamente pelos/as professores/as da educação básica da cidade, exprime essa intenção. O '*modus operandis*', o saber fazer contido na cartilha, poderá orientar docentes a problematizar qualquer espaço, estimulando na criança,

pela ludicidade do jogo, a aprendizagem e o sentimento de pertencimento aquele lugar ali representado.

Durante o desenvolvimento dos jogos, é imprescindível que haja uma contextualização sobre o lugar, uma vez que o vínculo de afetividade só é despertado com aquilo que se conhece, com aquilo que fazemos parte. É como assinala Paraizo (2015, p. 108), "O envolvimento emocional do patrimônio sobre os habitantes e visitantes do lugar se dá por meio de narrativas patrimoniais, que se aproximam mais do mito que da história".

Tais como os jogos, folders informativos, vídeos educativos e demais publicações de recursos didáticos podem somar a finalidade de compreensão intelectual sobre o que está sendo apresentado/discutido. No entanto, Paraizo (2015, p.107) reforça que os jogos auxiliam na representação dos objetos patrimoniais, uma vez que viabilizam o entendimento "do processo de transmissão de valores, e não somente de informações".

Em nossos¹¹ projetos, ao indagarmos por que a educação patrimonial não era utilizada como uma metodologia interdisciplinar em sala de aula, relatos como a falta de material didático sempre surgiam, justificando a ausência deste método no cotidiano da escola. Grunberg (2007, p.6) aponta a metodologia da EP em quatro etapas:

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

Registro: Com desenhos, descrições verbais ou escritas, gráficos, fotografias, maquetes, mapas, busca-se fixar o conhecimento percebido, aprofundando a observação e o pensamento lógico e intuitivo.

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), desenvolvendo as capacidades de análise e espírito crítico, interpretando as evidências e os 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 e valorizando assim o bem trabalhado.

Por meio destas etapas, diversos conteúdos curriculares podem ser trabalhados por meio da EP. Desde saberes matemáticos, a partir da medição de paredes e portas ao contato com os números, por meio dos signos que identificam uma determinada edificação. Figuras geométricas podem ser visualizadas pelos formatos do telhado, das janelas e etc. Produções textuais, voltadas a aquisição e desenvolvimento da escrita e da leitura, podem partir da etapa do "Registro", conduzindo os sujeitos da "Observação" à interpretação. Estas fases auxiliam

¹¹ Falo agora no plural por ter sido resultado de uma ação desenvolvida em equipe.

na exploração de determinado "bem cultural", fundamentando o faro investigativo e de pesquisa dos sujeitos discentes. Nesta trajetória, a fase da "apropriação" levaria a confecção de um produto final, geralmente atrelado a algo de interesse da aula desenvolvida, bem como, voltado a habilidade do corpo discente.

Em tempos virtuais, a tecnologia tem se revelado importante ferramenta para a EP, desde a fácil publicização de Manuais e Cartilhas¹² à divulgação de jogos físicos e digitais¹³. No Quadro 1, a seguir, mapeamos alguns destes jogos patrimoniais em formato digital:

Quadro 1:

JOGOS	ACESSO
Jogo de Memória; Encaixe na Paisagem; Quebra cabeça; Jogo da restauração	Conjunto de jogos que busca ressaltar o patrimônio cultural edificado brasileiro e promover sua divulgação nos atuais meios de acesso à informação. Disponível em: < www.jogospatrimoniais.com.br > INOVAPPS
Mato de Pipa em chamas; Circuito Histórico; Simulador de Direções	Jogos como mídia na educação patrimonial Disponível em: < http://essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/encontro_de_entensao/artic le/download/6872/4573 >
Dobraduras de papel; Jogos Eletrônicos; Blocos Lúdicos e Manipuláveis	Jogos educativos em meio digital - NELAC, Disponível: < https://www.iau.usp.br/pesquisa/grupos/nelac/index.php/edu cacao-patrimonial-por-meio-de-sistemas-ludicos-interativos-jogos-educativos-em-meio-digital/ >
Tabuleiro Patrimonial	Disponível em: < http://www.monteirolobatosorocaba.org.br/projetos/atividades/cultura-artes-e-educacao-patrimonial >
Trilha Cultural	Disponível em: < www.plataformadoletramento.org.br/acervo/jogos/1077/trilhacultural >
Jogos e Brincadeiras afro-brasileiras	Jogos com a temática étnica Disponível em: < www.laabufpa.com >
Jogo Patripife e Jogo do agente infiltrado	Jogos, patrimônio cultural e ensino de história, Artigo encontrado em: https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/1759/
Cara a cara com o patrimônio	Disponível em: < http://brenoottonifragorge.blogspot.com/2011/06/jogocara-cara-com-o-patrimonio.html >
Jogo da Memória; Jogo dos Sete Erros	Jogos que trazem como cenário o patrimônio arquitetônico de João Pessoa / PB. Disponível em: < https://www.memoriajoapessoa.com.br/jogos.php >

¹² Como as cartilhas de Educação Patrimonial produzidas pelo IPHAN (encontradas em diversos volumes no seguinte endereço eletrônico: <<http://portal.iphan.gov.br/publicacoes/lista?categoria=30&busca=>>). Bem como as produzidas pelo IPHAEP, uma dessas versões sobre Bananeiras (Disponível em: <http://www.cchsa.ufpb.br/heb/contents/arquivos/jornal-4a-edicao-bananeiras-versao-online.pdf>).

¹³ Paraizo (2015, p. 110), aponta um breve histórico sobre a representação do patrimônio em ambientes virtuais, identificando "mudanças nos modos predominantes de representação ao longo do tempo: de reconstruções virtuais lineares aos hiperdocumentos, passando em seguida aos repositórios de informações ou bancos de dados, até chegar a estruturas interativas mais complexas (jogos, panoramas, sites de escrita coletiva, tipo wiki, entre outros exemplos), evidenciando um deslocamento da simples reconstrução para ações interpretativas mais explícitas e conscientes".

Quebra Cabeça, Bingo, Desenhos	Jogos que trazem como cenário o patrimônio arquitetônico de Bananeiras / PB. Disponível em: < http://www.cchsa.ufpb.br/heb/contents/menu/acervos-digitais/recursos-didaticos-1 >
--------------------------------	--

Levantamento de Jogos.

Fonte: Acervo do Grupo de Pesquisa HEBP, 2018

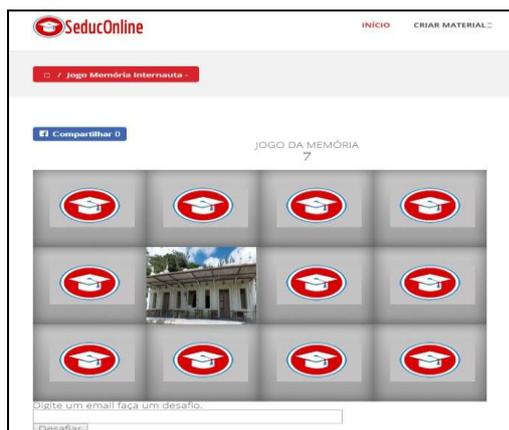
Outras possibilidades de atividades lúdicas, em formato físico, também são encontradas nestes manuais, como o Manual de Atividades Práticas de Educação Patrimonial (GRUNBERG, 2007), que traz ricas orientações com a fundamentação da educação patrimonial. Ainda neste escopo, atividades com o auxílio das novas tecnologias podem ser exploradas, por meio de aplicativos que nos direcionam a confecção destes próprios jogos, como o: quebra - cabeça, caça - palavras, cruzada de palavras e etc. No quadro abaixo apresentamos algumas destas possibilidades por nós mapeadas:

Quadro 2 - Jogos Elaborados

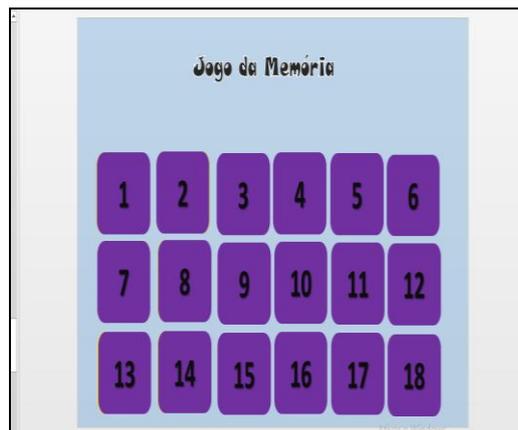
Jogo	Aplicativo utilizado	Endereço para acesso
Quebra - cabeça	Gerador de Quebra	Disponível em: < http://www.efeitospecial.com.br/efeitospecial/quebra-cabeça.php?foto=quebracabeça-45-71-12066-13 >
Caça - palavras	-	Disponível em: < https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras >
Cruzada de Palavras	Gerador de Palavras Cruzadas	Disponível em: https://www.educolorir.com/crosswordgenerator/por/palavracruzadas .
Bingo	Gerador de cartelas de bingo	Disponível em: https://brasil.babycenter.com/thread/84487/site-gerador-decartelas-de-bingo .
Cara a cara com o Patrimônio	-	Disponível em: http://brenoottonifragiorge.blogspot.com/2011/06/jogo-cara-cara-com-o-patrimonio.html
Jogo da Memória	-	Disponível em: http://www.seduconline.com.br/jogo_memoria_internauta.php?id=1222 .

Fonte: Acervo do Projeto, 2018

O jogo da memória, citado no quadro, foi por nós elaborado com o recurso disponível no site *SeducOnline*, lá ele dá acesso a maneiras de criar vários materiais didáticos, que além do jogo da memória sugere jogo de palavra, *quizz*, quebra-cabeça, entre outros. No entanto, esta mesma produção ainda pode ser desenvolvida em programas off-line, como o *PowerPoint*. Segue abaixo as duas versões (digital e física) por nós confeccionadas sobre o patrimônio de Bananeiras:



F3. Jogo da memória em formato Digital.
Disponível em:
<http://www.seduconline.com.br/jogo_memoria_internauta.php?id=1222>. Acesso em: 07/10/2019



F4. Jogo da memória produzido pelo Power point. Fonte: Acervo da autora, 2019

Os jogos patrimoniais em ambientes digitais e/ou virtuais podem ser definidos como "atividades de criação e estudo de ambientes interpretativos digitais patrimoniais, ou seja, ambientes que fazem uso de tecnologias digitais para o registro, modelagem e visualização do patrimônio cultural e natural" (PARAIZO, 2015, p.111). Sua utilização como cenário e foco dos jogos culturais precisa ser guiada, por um mediador ou docente, para que se tenha a dimensão da real compreensão que ele carrega. Assim alerta Paraizo quando assinala que:

A interpretação do patrimônio, estimulada por técnicas de apresentação patrimonial (digitais ou não), não é aberta, mas guiada, e visa inculcar os valores patrimoniais do objeto no público; o patrimônio virtual tende a enfatizar ainda mais esse processo de comunicação, dado que o próprio computador é uma máquina de manipulação simbólica e o objeto representado, muitas vezes, está ausente – ou por seu desaparecimento físico ou pelo simples fato de não estar na presença do usuário no momento de uso do aplicativo. (PARAIZO, 2015, p.111).

Nos projetos em que atuamos, discutíamos o patrimônio arquitetônico de Bananeiras a partir do debate sobre a história local da cidade, despertando os diversos sentidos sensoriais de crianças da comunidade escolar. Trabalhamos desde os jogos de representação (produzidos com massinhas de modelar) ao Baú de Memórias (com fotos das edificações), jogos físicos que eram apresentados aos discentes após a discussão da "memória catalográfica", registro produzido pelo nosso Grupo de Pesquisa para cada edificação apresentada.



F5. Memória Catalográfica.

Disponível em: < <http://www.cchsa.ufpb.br/heb/contents/arquivos/educacao-patrimonial/patrimonio-arquitetonico-1>>. Acesso em: 07/10/2019

Neste contexto e, percebendo grande aceitação por parte do grupo de crianças, foi que trabalhamos nos projetos já mencionados, e diante da ausência de materiais didáticos sobre o patrimônio arquitetônico de Bananeiras, foi que partiu o nosso interesse em produzir uma Cartilha, que viesse a se tornar material didático a ser disponibilizado aos docentes da Educação Básica do município.

3. "Vamos jogar?!": a Cartilha Digital e a educação patrimonial em Bananeiras

As cartilhas são materiais didáticos existentes na História da Educação desde o séc. XIX. Produzidas no âmbito de um processo de escolarização, voltado a práticas de escrita e leitura. Ao discutir a "cartilha" no âmbito da alfabetização. Mortatti (2000, p.41) acentua:

Lugar de destaque, passam, então, a ocupar as tematizações, normatizações e concretizações sobre esse ensino e sobre um tipo particular de livro didático, a cartilha, na qual se encontram o método a ser seguido e a matéria a ser ensinada, de acordo com certo programa oficial estabelecido previamente.

Como manuais do professor, já nos primeiros anos do século XX, as cartilhas passam a desempenhar uma função instrumental, que atrelada ainda ao conhecimento das primeiras letras disciplina e orienta a produção de habilidades visuais, auditivas e motoras¹⁴.

¹⁴ "A partir dos anos de 1980, passa-se a questionar programaticamente a necessidade dos métodos e da cartilha de alfabetização em decorrência da intensa divulgação, entre nós, dos pensamentos construtivista e interacionista sobre alfabetização". Para saber mais sobre isso consulte o texto "Cartilha de alfabetização e cultura escolar: Um pacto secular" (2000) de Maria do Rosário Longo Mortatti.

Como uma espécie de "livro didático", lidam também com um corpo editorial, tendo no professor o papel de um "escritor didático profissional". Sobre isso, em um contexto mais local, Ramos e Sena (2015, p.22) aborda a figura de Francisco Xavier Junior¹⁵, um professor e autor paraibano, que publicou o livro/cartilha "*Lições da Língua Materna*", em 1906. A obra foi utilizada nas escolas primárias da Paraíba para o ensino de Língua Portuguesa e adquiriu tanta importância que o autor foi homenageado para intitular o primeiro Grupo Escolar de Bananeiras - o Xavier Júnior - fundado em 1934.

Em tempos mais atuais, a cartilha é definida como um recurso didático, isto é, “[...] todo material utilizado como auxílio no ensino-aprendizagem do conteúdo proposto para ser aplicado pelo professor a seus alunos” (SOUZA, 2007, p. 111). Elas são, como recursos, instrumentos pedagógicos atrativos, que motivam o interesse e estimulam a dinâmica colaborativa entre professor-discente nas salas de aula. A utilização desses instrumentos com crianças são apontados como bastante significativos, uma vez que:

Os recursos didático-pedagógicos surtem maior efeito nas aulas apresentadas aos alunos do ensino fundamental (séries iniciais), por serem ainda crianças e se interessarem muito mais por aulas diferentes. Torna-se mais fácil para uma criança se envolver mais durante a aula com recurso pelo “espírito de brincadeira” que ela possui. (SOUZA, COSTOLDI e POLINARSKI (2009, p. 4)

Por meio do avanço das tecnologias , a cartilha—ou melhor dizendo— sua produção , deixou de ser do domínio das editoras, podendo ser confeccionada de maneira artesanal, com o conteúdo e o formato que desejar o seu autor. Dentro da educação patrimonial, ela vem sendo amplamente difundida para promover o debate e a reflexão , de maneira didática, dos conceitos de Cultura, História e Patrimônio.

Neste contexto, trabalhamos com a elaboração da cartilha educativa “Jogos Culturais: um olhar sobre o Patrimônio de Bananeiras” (2019), com vistas a auxiliar o trabalho de professores da rede municipal da cidade de Bananeiras/PB quanto a Educação Patrimonial do município. Nossa proposta está direcionada a docentes que trabalham com um público de crianças entre a faixa etária de 7 a 13 anos. Primamos por um conteúdo lúdico, com o intuito de gerar um aprendizado que aproxima as crianças dos patrimônios e da história local da cidade.

A escolha do formato cartilha, para a produção de um material didático, se deu pela facilidade técnica, uma vez que ela pôde ser confeccionada em *Powerpoint*. A linguagem

¹⁵ Xavier Júnior "era professor de Latim, Português, Geografia e História do Brasil, no Liceu Paraibano e exerceu também a Diretoria desta instituição e da Escola Normal Oficial durante o período de 1908 a 1912, além da Direção da Instrução Pública de 1912 a 1915". (RAMOS e SENA, 2015, p.22)

simples e de fácil compreensão foi a nossa meta, também pensado em sua utilização em outros ambientes não formais. Os conteúdos propostos circundam a história do patrimônio arquitetônico do município, debatido por meio de jogos culturais. O formato digital que ela possui sugere que sua divulgação seja mais ampla, podendo ser uma publicação disposta para *download* em qualquer site representativo da cidade, como o que nós a colocamos.

A princípio a cartilha está disponível no Repositório Digital HEB - História da Educação do Município de Bananeiras, um arquivo eletrônico e virtual pertencente a página institucional da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, Campus III. Este acervo digital foi produto das ações do nosso Grupo de Pesquisa História da Educação do Brejo Paraibano - HEBN, e oferta ao navegante fontes de pesquisa sobre a história de Bananeiras e cidades circunvizinhas, bem como material didático, em educação patrimonial, no tópico "Recursos didáticos". É nele que o leitor/navegante encontrará cartilha para apreciação. Sigamos para a próxima "fase".

3.1. Construindo uma forma de brincar, conhecer e sensibilizar

A Cartilha “Jogos Culturais: um olhar sobre o patrimônio de Bananeiras” (2019)¹⁶, tem como capa a imagem da Igreja Matriz de Nossa Senhora do Livramento, um dos patrimônios arquitetônicos mais antigos de Bananeiras, datado de 1861.



F6. Capa da Cartilha
Fonte: Acervo da autora, 2019

Ao longo de suas 40 páginas, se estrutura nos seguintes tópicos:

1. **Apresentação:** onde abordamos a importância da cartilha para o ensino da História Local;
2. **Como utilizar em sala de aula:** parte introdutória de orientação aos docentes como trabalhadora em sala de aula;

¹⁶ Disponível em: < https://issuu.com/marianaferreira195/docs/cartilhatcc2.pptx_12f3dcb883cb70>.

3. **Histórias dos Patrimônios:** onde citamos o registro histórico de algumas memórias edificadas na cidade;
4. **Jogos Culturais:** oferece os jogos patrimoniais para serem aplicados didaticamente
5. **Crie seus próprios jogos:** apresenta "o como fazer", orientando o passo - a - passo para a produção dos jogos patrimoniais;
6. **Momento de Degradação:** alerta sobre a degradação do centro histórico do município;
7. **Ficha Técnica:** indica os dados técnicos de produção da cartilha.



The image shows a table of contents on a yellow background. The title 'Sumário' is at the top center. To the right of the table is a small illustration of a church building. The table lists the following items and their page numbers:

Sumário	
Apresentação	3
Como utilizar em sala de aula	4
Historias dos Patrimônios Arquitetônicos	5
Jogos Culturais	16
Crie seus próprios jogos.....	38
Momento de Degradação	39
Ficha Técnica.....	40

F7: Sumario da Cartilha
Fonte: Acervo da Autora,2019

Com uma especificação direcionada ao público de docentes, a cartilha está composta de jogos voltados para crianças do ensino fundamental. Permeada por uma linguagem simples, ela traz em seu corpo textual inúmeras imagens¹⁷, todas elas associadas a cidade de Bananeiras, seus pontos turísticos e patrimoniais.

Sua narrativa aborda concepções teóricas, que por meio da metodologia da educação patrimonial, orienta a compreensão acerca do patrimonial cultural, seus fundamentos e caracterizações (bens natural, cultural (materiais, imateriais), exemplificando-os a partir do cenário de Bananeiras/PB.

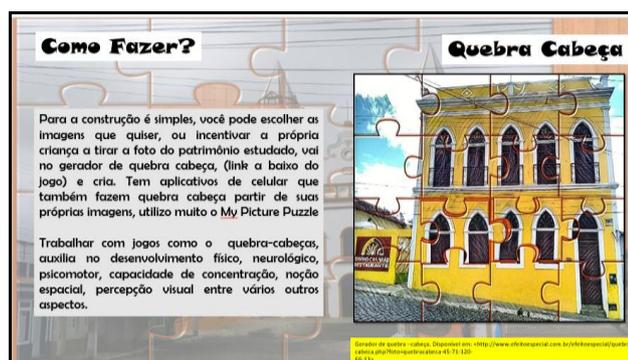


F8: Historias dos Patrimônios Arquitetônicos
Fonte: Acervo da Autora, 2019

¹⁷ Editadas no aplicativo You Cam Perfect e Painnt.

No tópico 2, "História dos patrimônios arquitetônicos", onze dos diversos patrimônios da cidade são apresentados ao leitor, como: Igreja Nossa Senhora do Livramento, Casarão das Meninas (Atual Restaurante Divino Casarão, Coreto (situação na Praça Eptácio Pessoa, conhecida popularmente como praça das Bananas), Estação Ferroviária, Museu Simeão Cananea, Túnel da Viração, Hotel Serra Golfe, Correios e Telégrafos, Colégio Sagrado Coração de Jesus (atual Escola Municipal de Ensino Fundamental “Prof.^a Emília de Oliveira Neves), Casa da Pedra e o Engenho Goiamunduba¹⁸. Eles foram escolhidos, em sua grande maioria, pela função pública e/ou social que possuem, além de já possuírem sua história pesquisada e registrada no que denominamos como "memórias catalográficas", isto é, um texto informativo que apresenta desde a data de fundação do patrimônio às funções sociais que ocupou ao longo da história.

No item 5, "Crie seus próprios jogos", orientamos os docentes a confeccionarem suas próprias produções lúdicas, podendo levá-los a ampliar o leque de possibilidades e patrimônios existentes na cartilha, e que podem ser discutidos em sala de aula¹⁹.



F9: Descrição dos Jogos
Fonte: Acervo da Autora, 2019

Conteúdos como formas geométricas, produções textuais, percepção e estética, regras para uma boa convivência e temas da história local podem ser desenvolvidos a partir dos jogos culturais. Ainda jogando as crianças podem aprender a ter persistência e paciência, a empenhar-se para conseguir alcançar as metas (mesmo diante de obstáculos e dificuldades), a procurar soluções para situações problemas (aprender a conhecer); selecionar e testar estratégias adequadas para cada situação diferenciada que o jogo pode levar (aprender a

¹⁸ Confirmam a história destes patrimônios arquitetônicos na memória catalográfica existente no repositório digital HEB. Disponível em: <<http://www.cchsa.ufpb.br/heb/contents/arquivos/educacao-patrimonial/patrimonio-arquitetonico-1>>.

¹⁹ Além dos jogos sugerimos outras modalidades de atividades, como varais temáticos, produção de cordéis, vídeos educativos, folders informativos, pinturas de desenhos patrimoniais e etc.

fazer); cooperar com seus colegas para que todos possam beneficiar-se e ter êxito (aprender a viver juntos); superar limites, conhecer e controlar suas reações diante de situações adversas, respeitar as opiniões e as limitações dos colegas (aprender a ser) (BUGESTE, 2007).

Essa concepção interdisciplinar que carrega a educação patrimonial é discutida por Horta, Grunberg, Monteiro (1999, p.34), quando assinala que

Os objetos patrimoniais, os monumentos, sítios e centros históricos, ou o patrimônio natural são um recurso educacional importante, pois permitem a ultrapassagem dos limites de cada disciplina, e o aprendizado de habilidades e temas que serão importantes para a vida dos alunos. Desta forma, podem ser usados como “detonadores” ou “motivadores” para qualquer área do currículo ou para reunir áreas aparentemente distantes no processo de ensino/aprendizagem

O uso de ilustrações junto a literatura é útil porque reproduz, em muitos aspectos a realidade, facilita a percepção de detalhes, reduz ou amplia o tamanho real dos objetos representados; torna próximos fatos e lugares distantes no espaço e no tempo e; permite a visualização imediata de processos muito lentos ou rápidos (BACELAR, et al, 2013). Trouxemos imagens dos patrimônios no tempo, com efeito de comparação do antes (passado) e do depois (presente). Além de possibilitar a sensibilização para a preservação, este recurso auxilia a entender a própria ideia de tempo contínuo na História.

Quanto a tipologia dos jogos, trabalhamos com jogos para serem jogados sozinhos (Quebra-cabeça, Palavras Cruzadas, Caça-palavras, Jogo das Diferenças (ou dos sete erros), Jogo das Representações) ou em grupo (Bingo, Cara a cara com o Patrimônio, Jogo da Memória). Jogos em grupo estimulam a competição, mas também a colaboração, traços definidores da metodologia ativa da gamificação. Segundo Schmitz, Klemke e Specht (apud SILVA e DUBIELA, 2014, p.148):

Os elementos citados, personagem, competição e regras do jogo, por definição podem ter efeito direto sobre o momento do aprendizado. Por exemplo, o personagem do jogo permite que os estudantes se identifiquem com o mesmo, enquanto a competição permite que os estudantes detenham o foco e a atenção. Assim, as regras do jogo fazem com que o aluno se envolva em seu contexto ou no contexto de gamificação

Neste contexto, a maneira como se joga envolve várias ações e múltiplos sentimentos, como exaltação, alegria, frustração mas também criatividade, espontaneidade e iniciativa. Trazendo os princípios da gamificação, o jogo "Cara a Cara com o patrimônio" trabalha com a divisão em grupos (2), sugerindo que cada grupo adivinhe o patrimônio que o outro

escolheu. Nele, as crianças constroem as questões a serem perguntadas ao outro grupo, consolidando conceitos e registrando as características de cada patrimônio.



F10: Jogo Cara a cara com o Patrimônio
Acervo: Fonte da Autora, 2019

Ao/a professor/a cabe a tarefa de se responsabilizar pela forma como o jogo é apresentado e dirigido ao discente, é preciso deixar claro os objetivos de cada jogo e suas regras. A ele/ela também cabe a mediação, podendo induzir a sistemática do jogo a partir do uso da imaginação, tendo em vista que o jogo lida com imagens, mas também com memórias. Huizinga (2000, p.14), quando aponta a vivência de outras realidades por meio do jogo alerta:

[...] sabemos que as exposições das crianças mostram, desde a mais tenra infância, um alto grau de imaginação. A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou tigre. A criança fica literalmente “transportada” de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem, contudo perder inteiramente o sentido da “realidade habitual”. Mais que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é “imaginação”, no sentido original do termo.

Estimular a sensação da imaginação, conduz as crianças a arquitetar o cenário do jogo, percebê-lo numa história, que também pode ser tecida por ela a partir da memória afetiva que carrega. Isto é, a história daquela patrimônio, atrelado oficialmente a história da cidade, pode também estar associada a memória da criança, ao desenvolvimento de uma brincadeira ou de algum momento que se passou em sua vida quando em contato com aquele lugar. Os "jogos das representações", apresentado na cartilha, também trabalha diretamente com o elemento da imaginação, sendo desenvolvida por meio de produção de massa de modelar ou também a partir da produção de um desenho livre.



F11: Desenho Representação
Fonte: Acervo da Autora, 2019

A ideia é usar a imaginação, para modelar ou desenhar um determinado patrimônio trabalhado. No momento de colorir/modelar a criança pode ser levada a refletir sobre os elementos culturais existentes no patrimônio: cores, texturas, sensações, como aborda Kishimoto (1994, p. 21) “[...] o jogo, vincula-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo”. O docente precisa valorizar estas experiências, estimulá-las. É na constituição de um vínculo afetivo que a relação com o patrimônio ganha sentido. Ainda quanto ao jogo, é preciso estar aberto às adaptações do recurso, às improvisações que geralmente fazem parte da jogada.

Estas atividades lúdicas, sugeridas e orientadas na cartilha, são instrumentos importantes para fomentar o conhecimento crítico, a apropriação e a experimentação da comunidade escolar acerca de seu patrimônio cultural, contribuindo para o desejo de preservação sustentável desses bens, assim como para o fortalecimento dos sentimentos de identidade e de cidadania. A produção de materiais didáticos assim podem potencializar o trabalho pedagógico, mas também empoderar os docentes em suas próprias produções de recursos didáticos, a serem trabalhados junto com os/as discentes.

Considerações Finais

Foi por meio da experiência vivenciada nos projetos desenvolvidos no âmbito da UFPB que o conteúdo desta cartilha foi sendo paulatinamente construído. Mas, para este artigo, modalidade de um trabalho de conclusão de curso na área de Pedagogia, resolvemos criar uma mídia, ou mais precisamente, um material didático que reunisse todos os nossos esforços de pesquisa na área, desde a construção das memórias catalográficas que

fundamentam a narrativa histórica que se coloca como cenário do jogo, ao levantamento, mapeamento e confecção deste conteúdo lúdico - os jogos culturais.

Neste contexto, esta cartilha ainda não foi divulgada para o público da comunidade escolar, daí discutirmos - neste trabalho - o seu processo de construção. No entanto, acreditamos que investigar a sua utilização e apropriação por parte deste público simbolizaria uma trabalho de pesquisa ainda a ser desenvolvido em nosso Grupo de Pesquisa.

Apesar de ser idealizada para professores que lidam com crianças do ensino fundamental, acreditamos que ela poderia ser um recurso a ser utilizado com outras faixas-etárias, bem como em outros espaços não escolares. Mesmo em seu formato final ainda não tendo sido conhecida em Bananeiras, os jogos dos quais ela trata já foram desenvolvidos, sendo aperfeiçoados a cada nova descoberta nos projetos que se seguem.

Acreditamos que essa produção - a Cartilha - ainda precise passar por uma revisão ortográfica e estética, antes de sua divulgação, uma vez que como todo livro ou manual ela trabalhe com um conteúdo escrito e visual, e por isso devidamente condicionado as regras de editoração existentes. Mas, mesmo assim, acreditamos que ela pode significar um recurso didático significativo para trabalhar a Educação patrimonial de/em Bananeiras/PB.

REFERÊNCIAS

BACELAR, B. M. F. (et al). Metodologia para elaboração de cartilhas em projetos de educação ambiental em micro e pequenas empresas. Jornada **de Ensino, Pesquisa e Extensão**, 2009, Recife: UFRPE, 2009. Disponível em: <<http://www.eventosufrpe.com.br/jepex2009/cd/resumos/r0514-1.pdf>>. Acesso em: 10 - 10-2019.

COSTOLDI, Rafael; POLINARSKI, Celso Aparecido. Utilização de recursos didáticopedagógicos na motivação da aprendizagem. **I Simpósio Internacional de Ensino e Tecnologia**, 2009. Disponível em: <<https://atividadeparaeducacaoespecial.com/wp-content/uploads/2014/09/recursos-didatico-pedag%C3%B3gicos.pdf>>. Acesso em: 22-09-2019.

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Flertando com o caos: os jogos no ensino de História**. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org). Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Evangraf, 2013, p. 9-25.

GRUNBERG, Evelina. **Manual de atividades práticas de educação patrimonial**. Brasília, DF: IPHAN, 2007. (p.1-24).

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.

IPHAN- Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/126>>. Acessado em 01 de outubro de 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: 4. ed. São Paulo: Perspectiva S.A, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1994.

MOTTA, Lia. **Entorno de bens tombados**. Rio de Janeiro: IPHAN/ DAF/ Copedoc, 2010

MORTATTI, Maria do Rosário Longo. Cartilha de alfabetização e cultura escolar: um pacto secular. **Cadernos Cedes**, ano XX, N°52, novembro/2000. (p.41-53)

PARAIZO, Rodrigo Cury. Jogos patrimoniais: representação digital do espaço. IN **Cadernos do patrimônio cultural**: educação patrimonial. Adson Rodrigo S. Pinheiro (Org.). Fortaleza: Secultfor: IPHAN, 2015. (p.107-122)

RAMOS, Maria Daniela Ângelo; SENA, Fabiana. Lições da língua materna (1906): livro didático de gramática na paraíba para o ensino primário. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, n° 64, p. 21-33, set2015 – ISSN: 1676-2584.

SILVA, Cláudio Henrique da; DUBIELA, Rafael Pereira. Design motivacional no processo de gamificação de conteúdos para objetos de aprendizagem. IN Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin (Org.). **Gamificação na educação** - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. (p.143-165).

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos. **IV Congresso RIBIE**, Brasília, 1998. Disponível em: <http://www.niee.ufrgs.br/eventos/RIBIE/1998/pdf/com_pos_dem/151.pdf>. Acesso em: 17-09-2019.

SOUZA, Salete Eduardo de . O uso de recursos didáticos no ensino escolar. **I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: “Infância e Práticas Educativas”**. Arq. Mudi. 2007, (p.110-114).

Leis Consultadas:

BANANEIRAS. Lei Municipal N° 574, de 18 de Setembro de 2013. Institui o Ensino da História de Bananeiras nas escolas.

BANANEIRAS. Lei Municipal N°152/99. Estabelece a proteção do Patrimônio Cultural de Bananeiras. Disponível em: <http://www.cchsa.ufpb.br/heb/contents/arquivos/lei-152-1999>. Acesso 10-10-2019.

PARAÍBA. Decreto N° 31.842 de 03 de dezembro de 2010. Tombamento do Centro Histórico de Bananeiras. Disponível em:

<<http://www.cchsa.ufpb.br/heb/contents/arquivos/acervos-diversos/livros-de-atas-e-decretos-bananeiras>>. Acesso em 10-10-2019.