



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E AGRÁRIAS  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO  
CAMPUS III – BANANEIRAS-PB**

**UFPB NO SEU MUNICÍPIO – EDUCAÇÃO**

**"PENSANDO DE FORMA LÚDICA A EDUCAÇÃO PATRIMONIAL EM  
BANANEIRAS"**

**Bananeiras - PB  
Dezembro/ 2018**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E AGRÁRIAS  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO  
CAMPUS III – BANANEIRAS-PB**

**"PENSANDO DE FORMA LÚDICA A EDUCAÇÃO PATRIMONIAL EM  
BANANEIRAS"**

**Professoras Coordenadoras: Prof<sup>ª</sup>. Dra. VIVIAN GALDINO DE ANDRADE e  
Prof<sup>ª</sup>. Dra. FABRÍCIA SOUSA MONTENEGRO – CCHSA/UEPB**

**Professora Colaboradora: Prof<sup>ª</sup>. Dra. EFIGÊNIA MARIA D. COSTA –  
CCHSA/UEPB**

**Aluna bolsista:**

**Mariana dos Santos Ferreira - Graduanda em Pedagogia – CCHSA/UEPB**

**Alunas voluntárias:**

**Elarisse Pinheiro Estevam da Silva – CCHSA/UEPB**

**Leila Santos de Melo – CCHSA/UEPB**

**Tatiane da Conceição Félix de Lima – CCHSA/UEPB**

**Colaboradores Externos:**

**Paulo Eloy de Almeida Júnior - UNINASSAU**

**Kerssia Liliane Santos de Melo - PREFEITURA DE BANANEIRAS**

**Bananeiras-PB**

**Dezembro/2018**

## SUMÁRIO

<b>Introdução .....</b>	<b>4</b>
<b>Objetivos.....</b>	<b>6</b>
<b>Fundamentação Teórica.....</b>	<b>6</b>
<b>Metodologia .....</b>	<b>8</b>
<b>Produções dos jogos culturais.....</b>	<b>9</b>
<b>Relato das Intervenções.....</b>	<b>11</b>
<b>Postagens nas mídias sociais.....</b>	<b>20</b>
<b>Conclusão.....</b>	<b>22</b>
<b>Referências.....</b>	<b>24</b>
<b>Anexo.....</b>	<b>25</b>

## INTRODUÇÃO

Bananeiras é uma cidade do brejo paraibano que traz em seu entorno marcas significativas de seu passado. Traz, além do clima, atrativos históricos que se tornaram rotas de turismo, por meio de um passado talhado em seu Centro Histórico. Foi sob este cenário que desenvolvemos este projeto, por meio da Educação Patrimonial (EP) um trabalho educacional foi realizado em prol da sensibilização à preservação e ao reconhecimento do Patrimônio Histórico por parte dos sujeitos habitantes da cidade.



Fonte: Acervo do Projeto, 2018

Os princípios da EP reforçam a ideia do desenvolvimento da percepção e da identificação e valorização da cultura local a nossa volta, despertando o espírito crítico e a apropriação da história da cidade como parte integrante de sua própria história. Este trabalho de extensão trouxe, assim, o objetivo de conduzir crianças à um processo de conhecimento e assimilação de uma herança cultural, parte de uma história local e de uma identidade social. Tal proposta surge como continuidade das ações desenvolvidas na primeira edição do programa “UFPB no seu município”, através do projeto "A educação patrimonial em Bananeiras: uma articulação integrada entre a história, a memória e a cidade". Nesta ocasião, realizamos I Ciclo de Oficinas "Educação Patrimonial em Bananeiras", um trabalho integrado que uniu a comunidade escolar, na figura dos supervisores da educação da rede municipal de ensino, as/os alunas/os do

curso de Pedagogia e as lideranças políticas (secretários de Educação, Meio Ambiente e Cultura da Prefeitura Municipal de Bananeiras).

Nesta oportunidade, uma das oficinas ministradas tratou sobre a utilização de jogos culturais, recurso lúdico que auxiliaria a compreensão da história e da preservação do patrimônio junto as crianças. Tal oficina despertou significativo interesse por parte dos docentes do município, o que nos levou a renovar o projeto, mas com um novo intuito, produzir jogos culturais tendo a cidade de Bananeiras e o seu patrimônio arquitetônico como foco das discussões. A concretização deste projeto, aqui em sua forma de relatório apresentado, ampliou nossas ações para além do público de graduandos e professores, atingindo crianças. Suas sensibilidades educadas para a educação patrimonial constituiriam olhares sensíveis e atentos, que além de conhecerem a história a sua volta seriam multiplicadores destes sentidos educados em suas famílias. Construir com eles esta história que narra as memórias da cidade, dentro de uma linguagem didática e lúdica, permitiu a compreensão e o entendimento da comunidade escolar acerca da valorização do que é histórico e cultural na cidade.

A metodologia utilizada continuou perpassando os princípios teóricos da Educação Patrimonial, definida por Horta (1999, p.4) como "um instrumento de alfabetização cultural que possibilita ao indivíduo fazer a leitura do mundo que o rodeia, levando-o a compreensão do universo sociocultural e da trajetória histórico temporal em que está inserido". Quanto a criação dos jogos culturais, seguimos orientados pelas contribuições de Huizinga (2000), que os toma como uma linguagem que gesta um conceito e uma noção a ser formada. Em seu livro *Homo Ludens* (2000, p.33), o Jogo é definido 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.

O autor busca analisar o jogo em sua forma significativa, tendo uma função social. Produtos culturais, esse jogos são ainda caracterizados basicamente pelo fato de serem livres e de não figurarem como 'vida real'. No entanto, despertam em quem joga sensações de experimentação e percepção, levando os sujeitos a se perceberem e a se

analisarem enquanto jogam. Além disso, o jogo perpassa os interesses materiais imediatos e a satisfação individual das necessidades biológicas como o prazer e a diversão. Estes elementos competitivos tornam o jogo ainda mais apaixonante, despertando o desejo de ganhar, mas também a obediência às regras do jogo. Foi, assim, por meio destes jogos culturais que apresentamos as histórias trazidas em alguns prédios que compõe o patrimônio de Bananeiras<sup>1</sup>.

Vivenciamos essa dinâmica pedagógica em uma escola apoiadora a "Escola Municipal do Ensino Fundamental Antônio Coutinho Medeiros. Nossa atuação se deu mais precisamente com o público de crianças do Ensino Fundamental, com uma faixa etária que compreende crianças de 8 a 10 anos. O percurso metodológico percorrido se dividiu em três etapas: 1. Estudo dos referenciais teórico-metodológicos; 2. Produção dos jogos culturais; e 3. Aplicação desses jogos para a discussão do patrimônio arquitetônico da cidade. Tais etapas se desenvolveram por meio de cinco encontros.

## **OBJETIVOS**

**Geral:** Discutir, de forma lúdica, a história arquitetônica de Bananeiras a partir dos princípios norteadores da Educação Patrimonial (EP)

### **Específicos:**

- Realizar levantamento de informações acerca da utilização e produção de jogos culturais;
- Produzir materiais didáticos e lúdicos sobre o patrimônio da cidade;
- Trabalhar com crianças os princípios da EP em ambientes escolares;

## **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

A busca pela significação do passado perpassa a existência de prédios históricos, símbolos de uma história que se deseja lembrar/fixar. Atualmente podemos considerar que vivemos em tensão com o que passou e o presente... Esquecemos facilmente, não desenvolvendo nenhuma relação e afetividade com o que já passou.

---

<sup>1</sup> As histórias dos prédios já haviam sido construídas em nosso projeto anterior, que por meio da história oral e do acesso a documentos históricos produziu fichas catalográficas de vinte prédios históricos do Centro Histórico da cidade. Tal material se encontra disponível para acesso em: <<http://www.cchsa.ufpb.br/heb/contents/arquivos/educacao-patrimonial/patrimonio-arquitetonico-1>>.

É neste âmbito que a História nos auxilia a estabelecer um vínculo com o tempo passado, nos permitindo desenvolver significação e sentido com o que não vivenciamos, mas que, em algum momento no tempo, se cruza com experiências passadas, orientando e situando o nosso olhar no/sobre o mundo.

Neste contexto, projetos como esse trazem a História para a formação dos futuros profissionais da educação, como um conteúdo transdisciplinar que permanece presente e articulado às demais ciências. Enviesada pelo que concebemos como, Educação Patrimonial, a História passa a ser trabalhada a partir de um “[...] processo permanente e sistemático, centrado no Patrimônio Cultural como fonte primária de conhecimento e enriquecimento individual e coletivo” (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 1999, p. 4). Nesta mesma direção, a EP é um “[...] processo que leva ao reforço da autoestima dos indivíduos e comunidades e à valorização da cultura brasileira, compreendida como múltipla e plural” (Idem). Concebida então como uma metodologia, a EP se aplica a

[...] qualquer evidência material ou manifestação cultural, seja um objeto ou conjunto de bens, um monumento ou um sítio histórico ou arqueológico, uma paisagem natural, um parque ou uma área de proteção ambiental, um centro histórico urbano ou uma comunidade da área rural, uma manifestação popular de caráter folclórico ou ritual, um processo de produção industrial ou artesanal, tecnologias e saberes populares, e qualquer outra expressão resultante da relação entre indivíduos e seu meio ambiente (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 1999, p. 6).

Neste contexto, tanto a EP quanto a concepção de Patrimônio adquire múltiplos sentidos. Semanticamente, a palavra, Patrimônio “está associada a diversas categorias, carregando uma tipologia que se define em: 1.Patrimônio Cultural, 2.Histórico e 3.Ambiental/Natural. De maneira bem sucinta podemos conceituá-los da seguinte maneira: 1. O primeiro carrega grande simbologia, relacionado a todos os bens materiais e imateriais, tangíveis e intangíveis que compreendem a identidade cultural de um povo. 2. Já o segundo perpassa os aspectos mais concretos da vida humana, quais sejam, o conjunto de bens materiais e arquitetônicos, artefatos, acessórios e utensílios. Sua compreensão delinea a concepção da identidade histórica de um povo. 3. Quanto ao patrimônio ambiental, diz respeito a tudo que envolve o ser humano e o meio ambiente que o rodeia. A salvaguarda destes recursos materiais/naturais mantém a garantia de vida a humanidade. Diante deste arcabouço, o patrimônio é um conceito múltiplo e plástico. Thompson e Souza (2017, p.16) destacam que

De um discurso patrimonial referido aos grandes monumentos artísticos do passado, interpretados como fatos destacados de uma civilização, se avançou para uma concepção do patrimônio entendido como o conjunto dos bens culturais, referente às identidades coletivas. Desta maneira, múltiplas paisagens, arquiteturas, tradições, gastronomias, expressões de arte, documentos e sítios arqueológicos passaram a ser reconhecidos e valorizados pelas comunidades e organismos governamentais na esfera local, estadual, nacional ou internacional.

Desta forma, Patrimônio é um termo de ampla significação e está associado às “coisas da cidade”. Ele, enquanto monumento, revivifica a memória trazendo à tona em seus traços arquitetônicos partes do que se viveu. Neste projeto foi possível reunir memória, história, educação e patrimônio num só recurso pedagógico, ou seja, os jogos culturais.

## **METODOLOGIA**

Como dito anteriormente, nosso percurso metodológico se baseou em três grandes etapas, desdobradas em diversas atividades: a primeira por meio do estudo dos referenciais teórico-metodológicos; a segunda na elaboração de jogos culturais ao alcance das crianças; e a terceira se constituiu na realização de intervenções com a utilização destes recursos, fundamentando atividades lúdicas, orientadas na sensibilização da percepção e no conhecimento da História por parte das crianças.

A busca das escolas apoiadoras não foi uma tarefa fácil. Em Bananeiras existem poucas escolas urbanas, palcos dos estágios supervisionados, do programa Residência Pedagógica e dos projetos de ensino e extensão. Desta forma, muitas escolas não queriam mais receber alunos para a atuação de projetos.

A instituição que aceitou nos receber foi a Escola de Ensino Fundamental Antonio Coutinho Medeiros, fundada em 1986, a escola é um educandário pequeno formado apenas por duas salas, uma biblioteca, um parquinho e uma cozinha, são doze funcionários, divididos nas seguintes funções: Uma Gestora, Uma vice, Seis professores, Um apoio pedagógico e três auxiliares no serviço geral. Escola funciona nos três horários do dia, manhã e tarde educação infantil e ensino fundamental que vai do maternal até o 5º ano, a noite funciona o EJA, são entorno de sessenta alunos que fazem parte do corpo estudantil da escola.

Por meio do vínculo estabelecido, produzimos um cronograma de atividades que obedeceu a disponibilidade do calendário da escola. Esse fator também foi difícil de

conciliar, tendo em vista as eleições e a tomada da escola como lugar de votação. Após esta etapa, passamos as nossas atribuições, quais sejam:

1. Realizar levantamento de jogos na rede para a seleção dos jogos que seriam produzidos para problematizar o patrimônio histórico de Bananeiras
2. Produzir jogos a serem trabalhados em oficinas de observação, apropriação e experimentação, conforme orienta o Manual de Atividades Práticas de Educação Patrimonial (GRUNBERG, 2007).
3. Produzir, por meio destas oficinas, recursos que poderão compor o acervo do Museu Simeão Cananéia, com vistas a estimular a visitação e o prazer de conhecer o museu.
4. Atualização dos dados do repositório digital HEB (História da Educação de Bananeiras)<sup>2</sup>, com a finalidade de disponibilizar tais jogos para a utilização livre dos sujeitos da cidade.

## PRODUÇÕES DOS JOGOS CULTURAIS

Diante do levantamento que realizamos, passamos a selecionar os jogos que seriam produzidos. Esta etapa foi árdua, por que o projeto não recebe ajuda de custeio, desta forma todo o material necessário para a produção dos jogos foi adquirido por meio de recursos próprios (com o rateio com toda a equipe que constitui o projeto). Este fator acabou interferindo e limitando as nossas possibilidades de produção.

Diante deste mapeamento de jogos físicos e digitais, segue abaixo tabela com as informações encontradas:

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: < <a href="http://www.jogospatrimoniais.com.br">www.jogospatrimoniais.com.br</a> > INOVAPPS
Mato de Pipa em chamas; Circuito histórico; Simulador de Direções	Jogos como mídia na educação patrimonial Disponível em: < <a href="http://essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/encontro_de_ensao/article/download/6872/4573">http://essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/encontro_de_ensao/article/download/6872/4573</a> >

<sup>2</sup> Disponível em: <[www.cchsa.ufpb.br/heb](http://www.cchsa.ufpb.br/heb)>.

Dobraduras de papel; Jogos eletrônicos; Blocos lúdicos manipuláveis	Jogos educativos em meio digital - NELAC, disponível: <a href="https://www.iau.usp.br/pesquisa/grupos/nelac/index.php/educacao-patrimonial-por-meio-de-sistemas-ludicos-interativos-jogos-educativos-em-meio-digital/">https://www.iau.usp.br/pesquisa/grupos/nelac/index.php/educacao-patrimonial-por-meio-de-sistemas-ludicos-interativos-jogos-educativos-em-meio-digital/</a>
Tabuleiro Patrimonial	Disponível em: < <a href="http://www.monteirolobatosorocaba.org.br/projetos/atividades/cultura-artes-e-educacao-patrimonial">http://www.monteirolobatosorocaba.org.br/projetos/atividades/cultura-artes-e-educacao-patrimonial</a> >
Trilha cultural	Disponível em: < <a href="http://www.plataformadoletramento.org.br/acervo/jogos/1077/trilhacultural">www.plataformadoletramento.org.br/acervo/jogos/1077/trilhacultural</a> >
Jogos e brincadeiras afro-brasileiras	Jogos com a temática étnica Disponível em: < <a href="http://www.laabufpa.com">www.laabufpa.com</a> >
Jogo Patripife e Jogo do agente infiltrado	Jogos, patrimônio cultural e ensino de história, Artigo encontrado em: <a href="https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/1759/">https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/1759/</a>
Cara a cara com o patrimônio	Disponível em: < <a href="http://brenoottonifragiorge.blogspot.com/2011/06/jogo-cara-cara-com-o-patrimonio.html">http://brenoottonifragiorge.blogspot.com/2011/06/jogo-cara-cara-com-o-patrimonio.html</a> >
Jogo da memória	Disponível em: < <a href="http://www.seduonline.com.br/jogo_memoria_interna_uta.php?id=1222">http://www.seduonline.com.br/jogo_memoria_interna_uta.php?id=1222</a> >
Jogo da memória e Jogo dos Sete Erros	Memória João Pessoa Disponível em: < <a href="http://www.memoriajoaopessoa.com.br/jogos.php">http://www.memoriajoaopessoa.com.br/jogos.php</a> >

Fonte: Levantamento - Acervo do Projeto, 2018

O Manual de Atividades Práticas de Educação Patrimonial (GRUNBERG, 2007) traz ricas orientações para o desenvolvimento de atividades lúdicas com a fundamentação da educação patrimonial. Com ele, obtemos dicas para a construção dos Jogos de Representação (com a produção de massa de modelar e pinturas a dedo). Além deste, selecionamos para produção e aplicação Jogos como o de: Quebra - cabeça, Caça - palavras, Cruzada de Palavras, Bingo, Cara a cara com o patrimônio e Jogo da memória foram por nós produzidos por meio do auxílio de aplicativos.

Quadro 2 - Jogos utilizados

Jogo	Aplicativo utilizado	Endereço para acesso
Quebra - cabeça	Gerador de Quebra	Disponível em: < <a href="http://www.efeitospecial.com.br/efeito-especial/quebra-cabeca.php?foto=quebracabeca-45-71-120-66-13">http://www.efeitospecial.com.br/efeito-especial/quebra-cabeca.php?foto=quebracabeca-45-71-120-66-13</a> >
Caça - palavras		Disponível em: < <a href="https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras">https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras</a> >
Cruzada de Palavras	Gerador de Palavras Cruzadas	Disponível em: < <a href="https://www.educolorir.com/crosswordgenerator/por/palavras-cruzadas">https://www.educolorir.com/crosswordgenerator/por/palavras-cruzadas</a> >.
Bingo	Gerador de	Disponível em:

	cartelas de bingo	< <a href="https://brasil.babycenter.com/thread/84487/site-gerador-de-cartelas-de-bingo">https://brasil.babycenter.com/thread/84487/site-gerador-de-cartelas-de-bingo</a> >.
<b>Cara a cara com o patrimônio</b>		Disponível em: < <a href="http://brenoottonifragiorge.blogspot.com/2011/06/jogo-cara-cara-com-o-patrimonio.html">http://brenoottonifragiorge.blogspot.com/2011/06/jogo-cara-cara-com-o-patrimonio.html</a> >
<b>Jogo da memória</b>		Disponível, <a href="http://www.seduconline.com.br/jogo_memoria_internauta.php?id=1222">http://www.seduconline.com.br/jogo_memoria_internauta.php?id=1222</a>

Fonte: Levantamento - Acervo do Projeto, 2018

Tanto os jogos de representação quanto os jogos citados no Quadro 2 são de fácil produção e baixo custo, exigindo apenas: papel ofício, cartolinas coloridas, cola bastão, cola colorida, cola de isopor, durex, papel filme, tesoura, impressão das imagens dos patrimônios arquitetônicos, papelão, tinta, materiais para preparação da massa de modelar caseira (farinha de trigo, sal, água e corante alimentício). Todos eles foram adaptados para a discussão do patrimônio histórico da cidade de Bananeiras.



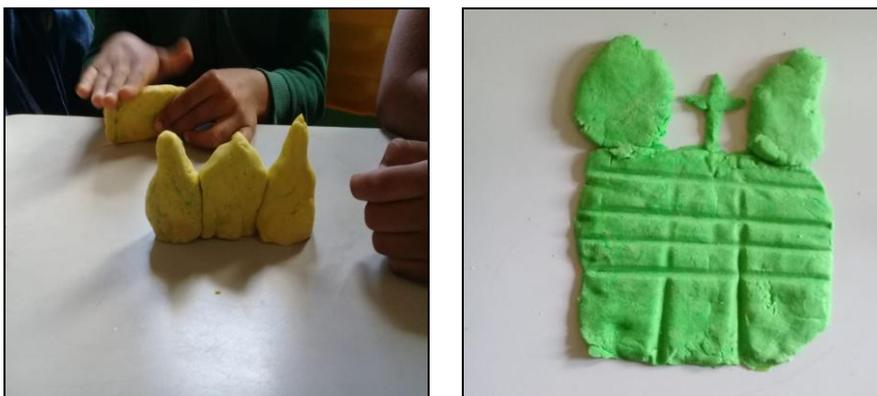
Fonte: Acervo do Projeto, 2018

## RELATO DAS INTERVENÇÕES

No *primeiro encontro*, trouxemos como temática a apresentação do projeto, seguido de uma discussão sobre o conceito de patrimônio e seus desdobramentos (patrimônio cultural, imaterial e material). Levantamos alguns questionamentos sobre o que eles entendem sobre o assunto. No segundo momento realizamos uma dinâmica que conduzia os discentes a desenharem uns aos outros. A educação do olhar por meio da percepção detalhar levou a turma de 20 alunos a melhor refletir sobre o que viam e

contemplavam. O intuito era levá-los a compreender o conceito de representação, bem como levá-los a refletir que nosso primeiro patrimônio é a própria vida (a partir dos traços históricos que cada um carrega). A sondagem dos conhecimentos prévios dos alunos levou ao debate sobre o conceito patrimônio material e imaterial e as concepções de tombamento, sentimos a falta das professoras em praticamente toda intervenção, pois elas não estavam na sala de aula conosco e seria muito importante a participação das mesmas nesses momentos.

Ainda neste encontro trabalhamos a história que narra a Igreja Nossa Senhora do Livramento<sup>3</sup>. Para discuti-la nos utilizamos da produção de uma massa de modelar caseira. A produção da massinha se deu de forma artesanal, a turma foi dividida em grupos de quatro a cinco crianças, e a massinha foi sendo assim produzida. Essa atividade auxiliou na reflexão sobre os elementos culturais que descrevem e caracterizam o prédio histórico datado de 1861. Os alunos finalizaram com a apresentação dos trabalhos dialogando acerca da importância do prédio estudado.



Figuras 1: Representações com Massa de Modelar  
Foto: Acervo do projeto, 2018

O **segundo encontro** trouxe como tema de discussão o "Túnel da Viração"<sup>4</sup>. Mas, antes de iniciar, retomamos a oficina anterior por meio de um quebra-cabeça com a imagem

---

<sup>3</sup> Figura 2. A sua construção durou em torno de 20 anos, sendo concluída no dia 1º de janeiro de 1861. Externamente bem conservada ainda preserva a mesma linha arquitetônica, com suas torres gêmeas, sinos e o relógio de bronze (de origem alemã), portas e janelas conservadas no mesmo estilo. Já no seu interior sofreu modificações, tanto nos altares laterais, como no piso.

<sup>4</sup> Figura 3 "O Trem chegou em Bananeiras em 22 de setembro de 1922, após a construção do túnel da Serra da Viração. Fruto de uma ação do Governo de Sólton de Lucena, filho da terra, que na época era presidente do estado da Paraíba". Disponível em: <<http://www.cchsa.ufpb.br/heb/contents/arquivos/educacao-patrimonial/patrimonio-arquitetonico-1>>. Acesso em: 20/08/2018.

da Igreja<sup>5</sup>. Tal estratégia nos permitiu saber se eles haviam entendido a discussão anterior e onde poderíamos melhorar.



Figura 2: Nossa Senhora do Livramento  
Fonte: Acervo do projeto

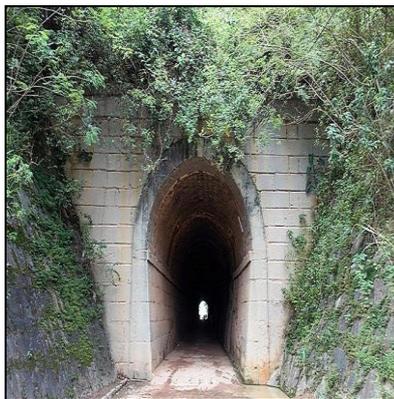


Figura 3: Túnel da Viração  
Fonte: Acervo do Projeto



Figuras 4 , Quebra – Cabeça da Igreja  
Foto: Acervo do Projeto 2018



Figura 5: Representações com Tintas sobre o túnel da Viração  
Foto: Acervo do Projeto 2018

O "Túnel da Viração" faz parte do Complexo da Estação<sup>6</sup>, constituído por ele, pelo antigo armazém (onde atualmente se encontram os quartos da Estação Bananeiras

<sup>5</sup> Conforme aponta as figuras 4 a seguir.

Pousada), pela plataforma de embarque e desembarque (atualmente Restaurante e recepção da pousada) e pela casa do fiscal (espaço onde se situa propriamente o Museu Simeão Cananéia<sup>7</sup>). Trabalhar as funções sociais que o patrimônio assumem ao longo da história reforçam sua importância e identificação.

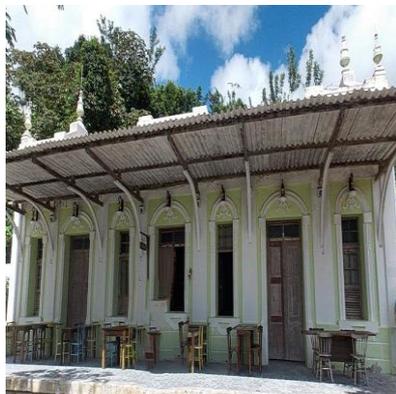


Figura 6: Complexo da Estação  
Fonte: Acervo do projeto 2017



Figura 7: Museu Simeão Cananeia  
Fonte: Acervo do Projeto 2017

De início, deixamos as crianças trazerem a memória a imagem do túnel, mas ficamos surpresos quando pouquíssimas crianças anunciaram conhecer o que hoje é um ponto turístico na cidade. Desta forma, recorreremos as imagens, tanto antigas quanto as mais recentes, acreditando que se tivéssemos melhores condições proporcionaríamos para eles um city-tour. Em seguida, pedimos que eles desenhassem como o viam, pinturas e desenhos foram produzidos por meio de uma atividade que relacionam as concepções de "representação" e "memória".

O *terceiro encontro* foi iniciado a partir de um exercício de memória. A ideia era lembrar com as crianças os prédios já trabalhados anteriormente, questionando-os sobre o que foi aprendido. Devido a uma série de feriados e intercorrências advindas do período eleitoral, tivemos que—num só encontro—discutir os prédios dos “Correios e Telégrafos”<sup>8</sup>, do “Coreto”<sup>9</sup>, “Hotel Serra Golfe”<sup>10</sup>, “Engenho Goiamunduba”<sup>11</sup>.

---

<sup>6</sup> Figura 6. A estação de Bananeiras localizada na rua Alcides Bezerra, Nº 180.

<sup>7</sup> Figura 7. O Museu Municipal Desembargador Simeão Cananeia foi criado em 2009 pela então Prefeita Marta Ramalho. Seu nome rende homenagem ao Desembargador Simeão Fernandes Cardoso Cananeia, paraibano nascido em Remígio em 12 de dezembro de 1920.

<sup>8</sup> Figura 8. Os Correios e Telégrafos é uma construção datada de 1835, tem 170 anos de existência e permanece com a mesma estrutura arquitetônica e com a mesma função social. Foi considerado um dos primeiros estabelecimentos do Nordeste a empregar o serviço do “escravo-carteiro”, assim era chamado o negro cativo encarregado de conduzir os malotes postais para diversos lugares.

<sup>9</sup> Figura 9. Construído em 1921 sobre o canal riacho de Bananeiras, o Coreto está localizado no centro da praça Epietácio Pessoa. No ano de 2017 o poder público pôs abaixo sua antiga forma, construindo em seu lugar uma réplica, fator que gerou uma multa imposta pelo IPHAEP a Prefeitura de Bananeiras.

<sup>10</sup> Figura 10. Na década de 1920 este casarão era uma escola apenas para meninos, possuindo um restaurante nos porões da casa. Atualmente o casarão foi adaptado para servir ser hotel, ponto de apoio



Figura 8: Correios e Telégrafos  
Fonte: Acervo do Projeto



Figura 9: Coreto  
Fonte: Acervo do Projeto



Figura 10: Hotel Serra Golfe  
Foto: Acervo do Projeto



Figura 11: Engenho Goiamunduba  
Foto: Domínio Público

A estratégia que utilizamos foi a apresentação, em slides, das imagens destes patrimônios. A medida que elas iam aparecendo, íamos discutindo as antigas e atuais funções sociais por estes patrimônios assumidas ao longo da História. Devido ao grande número de patrimônios trabalhados optamos por experimentar os jogos de “Palavras Cruzadas” e “Caça palavra”. Cada criança brincou individualmente.

---

para os participantes do golfe e turistas que frequentam a cidade de Bananeiras. Sua inauguração está datada de 17 de junho 2010, informação obtida com base em um resumo que é distribuído no Hotel Serra Golfe, para os visitantes conhecer a sua história.

<sup>11</sup> Figura 11. No Engenho se fabrica a tradicional cachaça Rainha desde o ano de 1852, mas foi apenas em 1877 que começou a ser fabricada em escala comercial. A referida cachaça possui renome no Brasil e no exterior. O engenho Goiamunduba é cercado de tradição e historicidade, pelo que reflete ao modo de sua fabricação artesanal da cachaça, link disponível em: <http://www.cchsa.ufpb.br/heb/contents/arquivo/educacao-patrimonial-arquitetonico-1>.



Figura 12: Jogo de Caça-Palavra

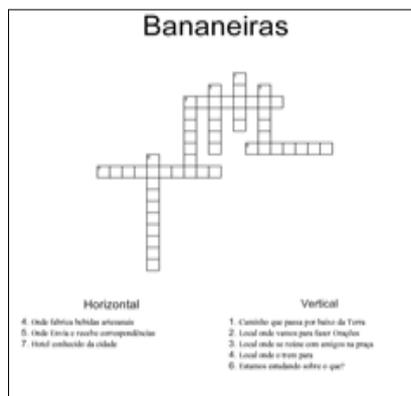
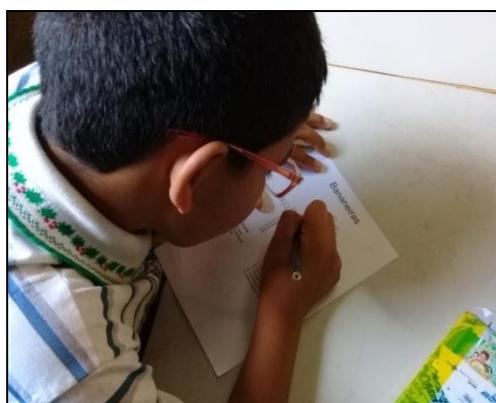


Figura 13: Jogo de Palavras-Cruzadas

Nestes jogos, percebemos grandes dificuldades para algumas crianças, principalmente para os menores, as crianças de 8 anos, do 3º ano. No caça palavra eles tiveram problemas para encontrar os nomes dos prédios, associamos a isto as dificuldades de leitura e falta de familiaridade com esse tipo de jogo. Mas, no final (mesmo com algumas crianças precisando de auxílio), eles gostaram muito e conseguiram terminar os jogos. Isso também nos permitiu auxiliar de forma personalizada cada um deles.



Fonte: Acervo do Projeto, 2018.

No *quarto encontro* iniciamos a aula questionando sobre o que eles relembavam dos prédios anteriores. Tínhamos em mente a experimentação do jogo “cara-a-cara com o patrimônio”<sup>12</sup>. Para jogá-lo, seria necessário que eles lembrassem das histórias anteriormente trabalhadas.

<sup>12</sup> O jogo é constituído por tabuleiros e conjunto de 12 cartões com imagens de bens patrimoniais de Bananeiras. As partidas podem ser em dupla ou entre dois grupos. Cada jogador sorteia secretamente uma carta do conjunto. O objetivo da partida é concluir qual o bem contido na carta que seu adversário sorteou, fazendo perguntas que podem ser em nível de tombamento, características construtivas, detalhes dos ornamentos, etc. O jogo possibilita ao estudante a oportunidade de revisar/consolidar

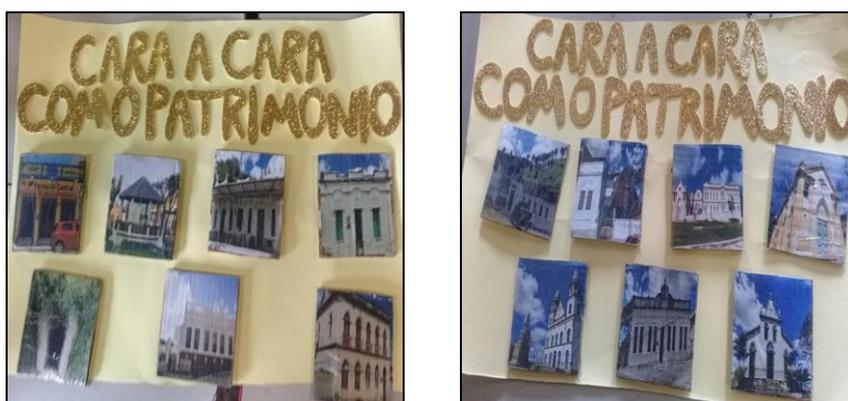


Figura 14: Tabuleiros utilizados no jogo- Cara a Cara com o Patrimônio  
Fonte: Acervo dos Projetos, 2018

Somadas a estas histórias, discutimos a história do patrimônio “Casa da Pedra”<sup>13</sup>, produzida por lendas, tal residência despertou a curiosidade das crianças, que sem conhecê-la ficaram impressionados com a contação da lenda. A professora regente da turma acompanhou este encontro e deu um pequeno depoimento de uma lenda que ela conhecia da casa (Que na sua infância, os mais velhos falavam que, se colocasse o ouvido na pedra dava para escutar o som de uma baleia, nadando embaixo da pedra). Tal interação foi bastante significativa, uma vez que nas demais intervenções as professoras não ficavam na sala conosco.



Figura 15: Casa da Pedra  
Acervo: Foto do Projeto



Figura 16: Casa da Pedra  
Acervo: Domínio Público

Em seguida, demos início ao jogo Cara a Cara com o patrimônio. A turma foi dividida em dois grandes grupos, que se auto intitularam como “Grupo Águias” e “Grupo dos Falcões”. O objetivo do jogo e suas regras foram esclarecidas, associado a

---

conceitos relacionados ao entendimento de técnicas retrospectivas, e da importância dos bens culturais como signo e símbolo da cidade de Bananeiras.

<sup>13</sup> Figuras 15 16. É uma edificação de âmbito particular. Nela existe uma pedra que foi tombada primeiro que a casa. As lendas que a rodeiam descrevem que algumas pessoas tentaram remover a pedra, e quando a implodiram com dinamite a terra começou a tremer. Falam ainda que embaixo da pedra tem uma grande fonte de água e que se a pedra for retirada a cidade é inundada.

isso retomamos rapidamente a história de todos patrimônios por nós trabalhados, questionando os alunos e levando-os a falar. Durante a experimentação do jogo as crianças discutiram entre elas os saberes apreendidos.

Esse foi considerado por nós um dos jogos que as crianças mais se divertiram e interagiram ao jogar. Acreditamos que por gerar competição eles se sentiram mais comprometidos e envolvidos com a finalidade do jogo. Por meio da elaboração das dicas, que eles mesmos criavam no momento, eles demonstraram o conhecimento de tudo que haviam compreendido, destacando as marcas históricas que carregam as paredes daqueles patrimônios estudados. Dicas como: "Quantas janelas existem no prédio?", "A diferença das cores de antigamente e de agora?", "Personagens históricos que compõem o ambiente estudado?", foram algumas das observações levantadas por eles.

Ao término do jogo, o vencedor foi o "Grupo Águias". No entanto, todos ganharam um pequeno brinde de participação (Chocolates). Por fim, fizemos alguns questionamentos sobre o que foi aprendido durante o jogo e as crianças responderam declarando o quanto gostaram. Uma coisa que nos chamou bastante atenção foi que ao final uma das crianças do grupo que "perdeu" falou: "Tia! A gente perdeu mais eu aprendi muito! Pena não termos ganhado". E nós respondemos que o intuito era o aprendizado e que nesse item todos saíram vencedores.

O jogo produzido foi bem simples, vendo que por questões econômicas, optamos pela produção com materiais de fácil acesso (papelão, cartolina, imagens dos patrimônios, cola, durex, cola colorida).



Figura 17: Time Águia  
Fonte: Acervo do Projeto 2018



Figura 18: Time dos Falcoes  
Fonte: Acervo do Projeto 2018

No *quinto encontro*, preparamos uma intervenção diferente. Como foi o nosso último encontro na escola e devido a uma visita externa que a turma realizaria e que já

estava pré-agendada precisamos modificar nosso planejamento. Retomamos as histórias anteriormente trabalhadas, e por conta do curto tempo, não conseguimos apresentar a história que tínhamos planejado, a da Escola Xavier, mesmo ela aparecendo no jogo utilizado no dia o “Bingo”.

Educação	Patrimonial	em	Bananeiras	***
Casa Paroquia I	Hotel São Pedro	Estádio de Futebol o Bezerrão	Museu	Prédio do PETI
Hotel Serra Golfe	Prefeitura	Cruzeiro de Roma	Correio	Casarão das Meninas
Igreja Matriz	Estação	*	Casarões	Casa da pedra
Escola Xavier Junior	Câmara dos Vereadores	Espaço Cultural Oscar de Castro	Cadeia pública	Engenho Rainha
Túnel	Escola Emília	Antigo Convento	Coreto	Antigo Cinema



Figuras 19 e 20: Cartelas do Bingo

O bingo foi realizado da seguinte forma: cada criança ficou com uma cartela e foram sorteadas dicas no qual as respostas eram os prédios (cujo o nome constava na cartela). O jogo trouxe como intuito conduzir as crianças, de forma lúdica, a conhecerem os aspectos e as singularidades de alguns dos prédios históricos que existem na cidade, como (O auxílio no avanço econômico da cidade, cores, funções sociais, importância histórica, questões arquitetônicas, entre outras...) O jogo foi divertido e ambos se ajudaram, respondendo em voz alta durante o jogo. As crianças não perceberam mas as cartelas, por mais que eram diferentes (os locais dos nomes dos patrimônios estavam distribuídas em locais diferenciados nas cartelas, tem em torno de 5 tipos cartelas), no entanto todas tinham as mesmas respostas, pois o objetivo não era a competição e sim o conhecimento adquirido.

Por fim, transmitimos um vídeo com todas imagens registradas de nossas intervenções. Nele as crianças aparecem realizando os jogos durante todos os nossos encontros. Se verem na tela foi para eles motivo de grande alegria. Essa foi uma maneira singela que encontramos de demonstrar o quanto estávamos gratos pelos momentos que tivemos com eles. Após o vídeo, levamos um bolo e tivemos um lanche agradável, cuja pauta e centro da conversa foi: o patrimônio histórico de Bananeiras.



Figura 21: Momento de vitória do jogo

Acervo: Projeto 2018



Figura 22: Encerramento

Acervo: Projeto 2018

Infelizmente, nem todas as crianças se encontravam em sala, por motivo de saúde, mas encaminhamos pelas professoras os nossos sinceros agradecimentos e carinho. Nas fotos acima, foi registrado o momento final do jogo “bingo”, onde as crianças demonstram seu entusiasmo ao conseguir completar toda a cartela do jogo, e a segunda imagem foi num momento antes de partimos o bolo, nela se encontram, a gestora da escola, junto com as duas professoras das salas que aplicamos as intervenções, as crianças participantes ativas do nosso projeto e duas das componentes do projeto.

## POSTAGENS NAS MÍDIAS SOCIAIS

O Programa 'UFPB no seu Município' trouxe novidades no edital de 2018, nele os bolsistas teriam fazer um registro-‘em mídia’-de todas as atividades relacionadas ao projeto. Para tanto, tivemos que criar páginas de divulgação de nossas ações nas redes sociais Facebook e Instagram<sup>14</sup>.

Estamos em parceria com o projeto Prolicen- Trabalhando a Educação Patrimonial em Bananeiras por meio de jogos educativos, também divulgando nas redes sociais os resultados das intervenções na Creche Donzinha Bezerra, em Bananeiras, as intervenções da creche também foram cinco, e os logos construídos para aquela instituição foi diferenciado, pois a faixa etária das crianças de lá era de 5 anos de idade, e os jogos foram elaborados de acordo com sua faixa etária.

---

<sup>14</sup> Em nosso projeto anterior já havíamos utilizado o Facebook como recurso de divulgação de nossas ações, mas também de interação com o grupo de participantes. Para visualizar imagens de nosso projeto anterior acesse: <<https://www.facebook.com/edu.patrimonial.12>>. Instagram acesse: [https://www.instagram.com/educacaopatrimonial\\_ufpb/](https://www.instagram.com/educacaopatrimonial_ufpb/)



Foto do Instagram Educação\_patrimonial  
Fonte: [https://www.instagram.com/educacaopatrimonial\\_ufpb/](https://www.instagram.com/educacaopatrimonial_ufpb/)

No Instagram foram realizadas vinte e nove publicações, que apresentavam em forma de imagens as atividades realizadas, desde os encontros de estudo às produções dos jogos culturais e intervenções junto as crianças da escola colaboradora. Foi muito bom acompanhar a repercussão e o apoio que o projeto recebeu nestas mídias sociais.



Página do Projeto no Facebook: "Educação Patrimonial em Bananeiras"  
Fonte: <<https://www.facebook.com/edu.patrimonial.12>>.

Na nossa página do facebook, temos mais de 239 fotos e vídeos que divulgam nossas ações desde o projeto anterior ao atual, temos 72 participantes que acompanham

nossas atividades através da rede, já no instagram são 123 seguidores que nos acompanham.

Observamos que nestas redes sociais houveram algumas diferenças de acesso e de público. No Facebook, tivemos mais postagem e feedbacks de alunos e professores ligados aos projetos anteriores, até por que ela é uma página fechada, que limita a quantidade de participantes por meio de um moderador. Já no Instagram foi mais aberto ao público.

Assim que a página do instagram foi criada, recebemos inúmeros de seguidores, vendo que só tinha uma pequena postagem de apresentação do projeto e um pouco do que realizaríamos nos meses a seguir, e mesmo assim chamou atenção de pessoas importantes como do prefeito da cidade de Bananeiras, diretora do centro, docentes e discentes do campus, professores do município de Bananeiras, enfim pessoas que se interessam pelo o tema e pela preservação do patrimônio histórico da cidade de Bananeiras.

Percebemos vários resultados que nosso projeto ajudou de maneira direta ou indiretamente, uma delas foi abertura de vagas para bolsas de monitoria para o Museu Simeão Cananeia, pois nossas ações tem a intenção de despertar esse olhar sensível de preservação na história da cidade, e esse pequeno e importante projeto que a prefeitura da cidade está realizando é um fruto importante dessa sensibilidade.

## **CONCLUSÃO**

Ao pensar sobre os resultados das nossas ações no projeto, percebe-se que poderíamos ter construídos jogos mais elaborados e com uma visão mais inclusiva, entretanto o projeto não tinha auxílio financeiro e a maioria dos materiais foram comprados com o auxílio dos envolvidos no projeto. Tendo em vista isso, não conseguimos fazer um material de qualidade, que pudesse atender crianças com especificidades diferenciadas, o que foi uma ideia que foi nos despertada durante a execução do projeto e no qual ficamos muito interessados em colocar em pratica, sendo jogos culturais para trabalhar a inclusão e o patrimônio histórico da cidade.

No entanto, apesar das dificuldades, as ações e os objetivos propostos, conseguimos nos resultados finais obter as intenções iniciais do projeto, foi perceptível

que este trabalho ajudou na percepção da importância patrimonial da cidade para as crianças, levando-os à compreensão do universo sociocultural em que estão inseridos, na compreensão de que seus conhecimentos e saberes ajudam no cultivo da cultura histórica da cidade. As atividades desenvolvidas foram e são instrumentos importantes para fomentar esse conhecimento crítico de cada um, permitindo a concepção e valorização do Patrimônio Cultural da cidade de Bananeiras.

E creio que tanto os jogos como a maneira que foi trabalhado a metodologia da educação patrimonial, ajudou a criar nas crianças um sentimento de preservação e de identidade. O projeto não só auxiliou as crianças, mais também a mim, na minha formação profissional e pessoal, percebendo que conhecer e valorizar o ambiente que vivemos, pode transformar e muito, e começando a passar esse sentimento para as crianças se percebe que fazemos parte de um lugar lindo, rico e cheio de história, que se preservado e cuidado, a cultura histórica não se acabara.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Janaina da Silva. Retratos de uma época. O cotidiano das mulheres bananeirenses na década de 1920. In RIBEIRO, Genes Duarte (et.al). **Por uma história social e cultural de Bananeiras** – Paraíba. Guarabira: UniLEC, 2011 (p.15-26).

COSTA, Luana Ranielle Ferreira da. Modernidade e urbanização na cidade de Bananeiras – Paraíba nas primeiras décadas do século XX. In RIBEIRO, Genes Duarte (et.al). **Por uma história social e cultural de Bananeiras** – Paraíba. Guarabira: UniLEC, 2011 (p.15-26).

GRUNBERG, Evelina. **Manual de atividades práticas de educação patrimonial**. Brasília, DF: IPHAN, 2007. (p.1-24). Disponível em: <[https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/558606/mod\\_resource/content/0/GRUNBERG\\_Evelina.pdf](https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/558606/mod_resource/content/0/GRUNBERG_Evelina.pdf)>. Acesso em 02/03/2017

THOMPSON, Analucia; SOUZA, Igor Alexander Nascimento de. **Educação Patrimonial no âmbito da política nacional de Patrimônio cultural**. In Políticas Culturais em Revista, V.8, Nº1, 2015. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/pculturais/article/view/13405/9755>. Acesso em Abril, 2017. (p.1-18)

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.

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

## ANEXO

Dicas utilizadas no jogo do Bingo, essas dicas foram construídas pela bolsista, e foi elaborada para facilitar a articulação e relação entre os prédios e suas características:

Dicas	Patrimônio
Prédio composto por conjunto arquitetônico, sua construção teve autorização após a construção de estrada de ferro independência?	Complexo da Estação
Prédios da época dos cafezais importantes para demonstrar os aspectos arquitetônicos da época	Casarões
Prédio antigo que passou por poucas reformas e é utilizado a serviço da lei?	Cadeia pública
Qual prédio foi considerado avanço econômico para a cidade, e que na sua construção muitas pessoas colaboraram e morreram?	Túnel
Local de encontro, utilizado para assistir filmes?	Antigo cinema
Uma instituição de cultura e de memória para a cidade?	Espaço Cultural Oscar de Castro
Local esportivo cujo o nome foi dado em homenagem a um governador	Estádio governador Clovis Bezerra
Qual o nome do patrimônio onde é produzido a famosa cachaça Rainha?	Engenho Goiamunduba (engenho da rainha)
Prédio construído ao lado de um escola que antes era complexo com um convento?	Antigo Convento(Capela)
Foi inaugurado em 1934, foi um marco na história da cidade, pois significava um avanço educacional numa região agrícola?	Xavier Junior
Que prédio durou 20 anos na sua construção?	Igreja Matrix
Que prédio tem mais de 170 anos, e que ainda continua com a mesma estrutura física?	Correio
Que prédio nos anos 20 era uma escola só para meninos e hoje é um hotel muito conhecido na cidade?	Hotel Serra Golfe

<b>Prédio localizado a 12 km do município de Bananeiras?</b>	<b>Cruzeiro de Roma</b>
<b>Prédio que hoje é conhecido como hotel, mais foi construído para ser uma das principais pensões da cidade?</b>	<b>Hotel São Pedro</b>
<b>O prédio foi construído na segunda metade do século XX?</b>	<b>Câmara dos vereadores</b>
<b>Que prédio foi modificado para um bar e hoje foi reformado para a sua estrutura inicial?</b>	<b>Coreto</b>
<b>Prédio do centro histórico de onde a cidade é administrada?</b>	<b>Prefeitura</b>
<b>Que casa é cheia de lendas e tem uma enorme pedra em sua estrutura?</b>	<b>Casa da Pedra</b>
<b>Prédio construído em 1917, que era um antigo colégio das Doroteias?</b>	<b>Escola Emília</b>
<b>Prédio com arquitetura não modificada que se localiza próximo a igreja?</b>	<b>Casa Paroquial</b>
<b>Prédio utilizado para educação complementar das crianças?</b>	<b>Prédio Peti</b>
<b>Que prédio que ficou conhecido por morar três meninas e que hoje lá funciona um restaurante?</b>	<b>Casarão das meninas</b>