

# EDUCAÇÃO PATRIMONIAL: PROPOSTA DE OFICINAS

Sergio Celio Klamt<sup>1</sup>

Rafaela Schild da Rosa<sup>2</sup>

## RESUMO

O presente artigo trata do uso da ludicidade como ferramenta pedagógica para tornar o ensino sobre patrimônio cultural mais interativo e informal, em especial nas séries do Ensino Fundamental. Com base em metodologias criativas que estimulam o meio lírico do indivíduo, visando, assim, uma melhor compreensão sobre o patrimônio cultural apresentamos duas sugestões de oficinas: uma de patrimônio imaterial (Anexo A) e outra de arte rupestre (Anexo B).

## PALAVRAS-CHAVE

Educação Patrimonial, Pré-história, Ludicidade.

## INTRODUÇÃO

O tema de estudo está voltado à ludicidade como componente pedagógico no ensino fundamental. O lúdico na educação pode ser desenvolvido por meio de jogos e brincadeiras, tendo um papel importante no mundo infantil e na vida de todo ser humano.

Ao optar pelo uso de atividades lúdicas como estratégia de ensino, o professor tem como intenção usar meios facilitadores e motivacionais de aprendizagem. Portanto, este educador precisa entender que ao despertar curiosidade nos educandos através de atividades desafiadoras e atuais irá desencadear interesse, assim tornando o estudo mais proveitoso e participativo.

REVISTA DO CEPA. Santa Cruz do Sul, v.40, n.52, jan./jul. 2020. <https://online.unisc.br>

1. Professor do Departamento de Ciências, Humanidades e Educação. Coordenador do Centro de Ensino e Pesquisas Arqueológicas da Universidade de Santa Cruz do Sul. [sergio@unisc.br](mailto:sergio@unisc.br)

2. Acadêmica do curso de História Licenciatura. Bolsista do Projeto Conexão. Universidade de Santa Cruz do Sul.

Para contemplar as novas demandas do licenciamento ambiental voltadas para a Educação Patrimonial continuada e as expectativas das escolas, diferentes atividades são desenvolvidas tanto na instituição como no ambiente das próprias escolas.

Através da Pró-reitoria Acadêmica a instituição mantém um projeto denominado “Conexão Universidade Escola” através do qual ocorre um intenso fluxo nos dois sentidos: a universidade vai à escola e a escola vem à universidade. O CEPA se integra nessas atividades através de palestras, oficinas e produção de material paradidático.

## O LÚDICO NA EDUCAÇÃO

O brincar é um estímulo natural que quando usado na aprendizagem instiga à espontaneidade. Por meio dos jogos e das brincadeiras, as crianças têm a oportunidade de conhecer-se e constituir-se socialmente. Além disso, incentiva a criatividade, autoconfiança e autonomia, promovendo o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. O jogo quando ocorre em situações sem pressões externas e em segurança emocional proporciona condições para aprendizagens sociais (VYGOTSKY, 1998). O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem é usufruir da pedagogia lírica, excluindo as concepções de que o estudo é uma obrigação, mas sim um direito que deve ser cultivado e exercido da melhor maneira possível. Segundo Vygotsky, o desenvolvimento cognitivo do aluno se dá por meio da interação social, ou seja, de sua interação com outros indivíduos e com o meio, no mínimo duas pessoas devem estar envolvidas ativamente trocando experiência e ideias, possibilitando a geração de novas experiências e conhecimento.

A aprendizagem é uma experiência social, mediada pela utilização de instrumentos e símbolos, de acordo com os conceitos utilizados pelo próprio autor. Para Piaget a inteligência, a aprendizagem e a construção do conhecimento estão relacionadas.

Assim, durante o estudo e investigação das atividades procurou-se focar o desenvolvimento das inteligências através de atividades lúdicas, em que a criança pudesse aprender brincando e se socializando. Na prática as tarefas operatórias trabalhadas de forma lúdica, facilitam a aprendizagem da criança, desenvolvendo o cognitivo, o afetivo, contribuindo para a construção do sujeito de forma integral. Aprender brincando proporciona prazer para a criança e ao educador, pois ao propor atividades desafiadoras que estimulem a reflexão, a descoberta, a criatividade, o desenvolvimento do raciocínio, acionam os esquemas mentais, respeitando a fase de desenvolvimento.

Além disso, de acordo com as obras de Freire, os indivíduos só aprendem aquilo que os cativam e geram sentimento de curiosidade, para ele, não há aprendizado benéfico sem curiosidade. Com isso, deve-se compreender que sistemas pedagógicos baseados em reprodução, nos quais os alunos são meros ouvintes e acumuladores do saber passado pelo professor, não são a resposta para uma boa educação.

Com as novas tecnologias presentes no cotidiano da população é possível criar planos de aula que possibilitam o educando a fazer ligações entre o conteúdo apresentado e sua vivência. De maneira que, mesmo as aulas em formato lúdico possuam a realidade mundial e conhecimentos essenciais em suas entrelinhas.

Em vista dos pontos abordados, pode-se sintetizar que uma aprendizagem que o aluno tenha oportunidades de colaborar e possua voz ativa diante de brincadeiras e atividades gerais contribui diretamente para a manutenção de valores já que incentiva o trabalho em grupo e a contribuição coletiva e a memorização de conteúdo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente material, produzido para as atividades executadas dentro do Projeto Conexão, em forma de atividades práticas se apresenta como uma alternativa para a Educação Patrimonial bem como o desenvolvimento de trabalho que os professores podem aplicar em suas salas de aula. No Anexo “A” sugestão de oficina sobre patrimônio imaterial e no Anexo “B” sugestão de oficina de arte rupestre.

## REFERÊNCIAS

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento cultural*. São Paulo: Perspectiva, 1990.

NEGRINE, Airton. *Aprendizagem e desenvolvimento infantil*. Porto Alegre: Propil, 1994.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo*. São Paulo: Zahar, 1971.

SARTRE, J. P. *A imaginação*. Trad. Paulo Neves. Porto Alegre: L&M, 2009.  
VYGOTSKY, L.S.. *A formação social da mente*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

<https://educacaoinfantil.aix.com.br/ludicidade/>

<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/>

<https://brasilecola.uol.com.br/historiag/arte-pre-historia.htm>

<https://br.pinterest.com/pin/473089135826690830/>

[https://www.google.com/search?q=arte+rupestre+brasileira&tbm=isch&chips=q:arte+rupestre+brasileira,online\\_chips:patrim%C3%B4nio+cultural&hl=pt-BR&sa=X&ved=2ahUKEwik9](https://www.google.com/search?q=arte+rupestre+brasileira&tbm=isch&chips=q:arte+rupestre+brasileira,online_chips:patrim%C3%B4nio+cultural&hl=pt-BR&sa=X&ved=2ahUKEwik9)

[https://www.google.com/search?q=pictograma&tbm=isch&ved=2ahUKEwik9sXdxufsAhWiCrkGHXFNBWgQ2cCegQIABAA&oq=pictograma&gs\\_lcp=CgNpbWcQAziHCAAQsQ](https://www.google.com/search?q=pictograma&tbm=isch&ved=2ahUKEwik9sXdxufsAhWiCrkGHXFNBWgQ2cCegQIABAA&oq=pictograma&gs_lcp=CgNpbWcQAziHCAAQsQ)

<https://www.estadao.com.br/blogs/estadinho/o-mundo-dos-croods/>

<https://www.google.com/imagens>

<https://www.google.com/search?q=turma+estudando+em+grupo+desenho&tbm=isch&ved=2ahUKEwj7KKsyfsAhU4BLkGHAM7DmkQ2cCegQIABAA&oq=turma+estudando+>

<https://www.google.com/search?q=giphy+imagens&oq=g&aqs=chrome.2.69i60j69i59l3j46i131i433j69i60l3.7698j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

REVISTA DO CEPA. Santa Cruz do Sul, v.40, n.52, jan./jul. 2020. <https://online.unisc.br>

Anexo A – Sugestão de Oficina de Patrimônio Imaterial – Saberes e Sabores



# SABERES & SABORES



Os saberes são formas próprias de produzir algum bem ou realizar um serviço, como por exemplo a receita de uma comida. A comida típica representa uma tradição de um povo. No Brasil, cada região desenvolveu uma cultura alimentar peculiar e característica. A culinária gaúcha é uma mistura de ingredientes indígenas, africanas e europeias. Os pratos pelo qual somos mais conhecidos são o churrasco, o arroz carreteiro, e bebidas como o vinho e o chimarrão.



Converse com pessoas mais idosas para fazer um levantamento de pratos típicos em sua localidade e escreva o nome mais comum pelo qual um deles é conhecido.

.....



Escreva em uma frase o que é (como é) esse prato típico.

.....

.....



Esse prato típico ocorre em toda a localidade? Ele sofreu mudanças ao longo do tempo? Se sim, que mudanças foram? Qual é a origem da receita? Ela é utilizada sempre ou apenas em datas especiais?

.....

.....



Descreva a receita, incluindo todos os seus ingredientes e as quantidades. Quantas pessoas podem se servir desse prato, levando em conta as quantidades mencionadas no preparo. Quanto tempo leva para ficar pronto?

.....

.....

## Anexo B – Sugestão de Oficina de Arte Rupestre



## Evolução dos sistemas de escrita

- Pictográfica: representações de objetos, ações ou ideias.
- Ideográfica: uma atividade, objeto ou ideia representada por um único signo.
- Fonética: signos que representam os sons das sílabas ou letras.



## Exemplos de Pictograma



## Uso atual dos pictogramas

- Figuras que mostram como operar uma máquina.
- Códigos de trânsito.



## Exemplos de Arte Rupestre no RS



## A Oficina

### Objetivo

- Elaborar uma mensagem utilizando a forma de escrita pictográfica.

### Duração

- Uma a duas h/a dependendo da criatividade dos alunos.

### Aplicação

- Ensino Fundamental.



## Metodologia

- Organizar a turma em grupos.



## Metodologia

- Distribuir para cada grupo um quadro pequeno, um apagador, giz, giz de cera e papel cartonado.



## Metodologia

- O quadro e o giz serão utilizados para cada grupo formatar seu texto.



## Metodologia

- A versão final será representada com giz de cera no papel cartona.

