

ISSN 2238-9113**ÁREA TEMÁTICA:**

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TRABALHO
- TECNOLOGIA

CONHECENDO PG: A EDUCAÇÃO PATRIMONIAL NO AMBIENTE ESCOLAR**Juliana De Mattos Nassif (juliana.nassif@bol.com.br)****Luiz Fernando De Souza (lufsouza23@gmail.com)****Carlos Alberto Maio (maiocarlos@yahoo.com.br)****Jasmine Cardozo Moreira (jasminecardozo@gmail.com)**

RESUMO – O Projeto “Conhecendo PG” é uma ação desenvolvida no município de Ponta Grossa-PR, desde o ano de 2010, como parte integrante do Projeto de Extensão “Pesquisa e Competitividade para Ordenação Territorial do Turismo” da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG). Admitindo como seus objetivos, a divulgação de atrativos municipais, o fomento do turismo regional e a promoção de conhecimento e entretenimento a comunidade local, neste ano, aceita uma nova perspectiva. Este trabalho objetiva apresentar a proposta do Projeto, a qual consiste em integrar a educação patrimonial no ambiente escolar por meio de atividades lúdicas. Como metodologia de trabalho, serão realizadas pesquisas qualitativas, a partir da aplicação de jogos, a exemplos de quebra-cabeças, jogos da memória e tabuleiro, nos quais os patrimônios locais contemplados pelo Projeto serão as referências iconográficas e textuais. Admitindo como cenário deste estudo as escolas municipais e estaduais, o público-alvo consiste em estudantes de 4ª a 6ª séries. Estima-se que 400 alunos sejam atingidos ao ano com esta ação, reiterando aspectos histórico-culturais do município, bem como de valorização e conservação dos patrimônios edificados.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Patrimonial. Interpretação. Jogos.

Introdução

Divulgar os atrativos do município de Ponta Grossa e auxiliar no fomento do turismo regional, estes consistem os objetivos gerais da ação intitulada “Conhecendo PG”, parte integrante do projeto de extensão da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), estado do Paraná, “Pesquisa e Competitividade para a Ordenação Territorial do Turismo”, o qual contribui para a formação dos acadêmicos nele envolvidos, inserindo-os no contexto profissional do Bacharel em Turismo, promovendo conhecimento e entretenimento, em especial, a comunidade local e a eventuais turistas.

Lançado no ano de 2010, o Projeto compreende uma parceria entre a Universidade, a Fundação Municipal de Turismo (FUMTUR), a Viação Campos Gerais (VCG) e o Ponta Grossa Campos Gerais *Convention & Visitors Bureau*, cada uma delas com propósitos bem delimitados. A FUMTUR corrobora com esta iniciativa por meio do apoio logístico, de agendamento e contato com os grupos interessados, bem como acompanhamento das saídas, que no ano corrente, tem acontecido as terças e quintas-feiras de cada semana. A Viação

Campos Gerais, entidade responsável pelo transporte público do município de Ponta Grossa, concede ao Projeto um ônibus, exclusivo para uso por ações sociais, o qual não faz parte da frota principal e é mantido pela empresa para tal finalidade.

De forma gratuita, podem participar das atividades grupos de escolas municipais ou estaduais, entidades e associações, que optam por um dentre cinco roteiros, a saber: histórico-cultural, religioso, natural, industrial ou alternativo.

Concentrando o maior número de atrativos contemplados pelo Projeto, o roteiro histórico-cultural, é desmembrado em outros dois distintos, de conformidade com a escolha do grupo. É parte integrante deste: o Edifício Guilherme Naumann, onde funciona, atualmente, a Pró-Reitoria de Extensão e Assuntos Culturais desta Universidade; a Estação Paraná, a qual abriga a Casa da Memória de Ponta Grossa e região; a Estação São Paulo - Rio Grande, ou Estação “Saudade”; a Mansão Vila Hilda; o Museu Campos Gerais e Praça Marechal Floriano Peixoto, na qual se encontra um obelisco, em homenagem aos fundadores do município, o monumento ao sesquicentenário, o monumento à Bíblia e a Catedral de Sant’Ana.

O roteiro religioso é formatado com quatro atrativos, sendo o Mosteiro da Ressurreição, a Catedral de Sant’Ana, a Casa do Divino e a Paróquia São Sebastião.

O roteiro natural, após uma readequação neste ano, passa a contemplar somente a Adegas Porto Brazos, empreendimento localizado no distrito rural de Itaiacoca, o qual fabrica e comercializa produtos naturais, a base de amoras silvestres. O “Buraco do Padre”, atrativo turístico de caráter natural e relevância no cenário municipal, o qual fazia parte do Projeto desde o seu lançamento, não está contemplado por questões de segurança dos membros do grupo participante, anteriormente de responsabilidade da empresa “Xetá: Experiências ao Ar Livre”, parceira da ação, que atualmente não se encontra em funcionamento.

Duas empresas multinacionais, instaladas no município de Ponta Grossa, participam do roteiro industrial, são elas: a cervejaria Henneiken, na qual a visita é permitida apenas para maiores de 18 anos e a fabricante de *carpets*, Beaulieu do Brasil.

O roteiro alternativo pode ser formatado conforme interesse do grupo, sendo possível escolher entre a Adegas Porto Brazos ou Mosteiro da Ressurreição e outro atrativo histórico-cultural. Na edição deste ano do projeto, o Reservatório Botuquara, primeiro reservatório de água tratada do município, recentemente restaurado pela Sanepar, incorporou-se a este roteiro.

A dinâmica das saídas ocorre mediante apresentação, pelos acadêmicos, das principais características e curiosidades acerca do município de Ponta Grossa, tais como histórico, origem do nome, geografia, economia, além de peculiaridades de cada atrativo

contemplado pelo roteiro. Ao final, durante o retorno ao local de origem dos grupos, são realizadas atividades com perguntas e respostas para estimular a assimilação do conteúdo transcorrido em três horas, em média, de passeio.

A partir desta explanação, será apresentada uma nova ação, ao encontro dos objetivos do “Conhecendo PG”, que está sendo formatada por professores e acadêmicos que participam da atividade extensionista, a fim de dinamizar as ações instituídas pelo Projeto, promovendo novas ferramentas de inserção destas no cenário comunitário. Trata-se da elaboração de atividades lúdicas, aplicadas em um primeiro momento antes da saída com o Projeto e em um segundo momento, posterior a ela, a fim de mensurar a qualidade das informações repassadas e de que forma é assimilada pelo grupo participante, enquanto meio de interpretação patrimonial.

A metodologia de trabalho consiste na análise qualitativa da aplicabilidade de jogos, a exemplo de quebra-cabeças, jogos da memória e tabuleiro, nos quais os patrimônios edificados do município e que estão contemplados nos roteiros do Projeto, serão as referências iconográficas e textuais. O público-alvo serão os alunos de escolas municipais e estaduais que frequentam 4ª, 5ª e 6ª séries. O layout destes jogos é responsabilidade dos acadêmicos e a confecção dos mesmos será financiado pela empresa parceira, VCG.

Objetivos

O objetivo deste trabalho é apresentar a proposta que está sendo formatada pela equipe “Conhecendo PG”, como um viés diferenciado do eixo extensionista que já ocorre, valorizando a participação da comunidade escolar nas atividades e a maneira com são absorvidos os conhecimentos repassados, através da educação e interpretação patrimonial.

Referencial teórico-metodológico

Para análise da temática, compõem o embasamento teórico deste trabalho: IPHAN (2014); Moreira (2011); Rossi, Dias e Silva (2009); Dias (2006); Martins (2006); Murta e Albano (2002); Funari e Pinski (2001); Barretto (2000); Kishimoto (1999) e Ministério da Educação (201-).

Originalmente relacionada à herança familiar, diretamente aos bens materiais, a palavra patrimônio assume diversos sentidos (MARTINS, 2006; FUNARI e PINSKI, 2001; BARRETTO, 2000). Em 2006, Dias define o patrimônio cultural como o “conjunto de bens materiais e não materiais, que foram legados pelos nossos antepassados e que, em uma

perspectiva de sustentabilidade, deverão ser transmitidos aos nossos descendentes, acrescidos de novos conteúdos e de novos significados, os quais, provavelmente, deverão sofrer novas interpretações de acordo com novas realidades socioculturais.”

Fragmento relevante da nossa identidade, o patrimônio permite-nos compreender passado e presente, tal qual a dinâmica social em que vivemos. A informação, neste contexto, é a base para um democrático processo de conhecimento e apropriação do patrimônio. Surge, desta forma, a necessidade de levar às comunidades, e, sobretudo, às novas gerações o maior número de dados possível sobre seus bens e os de outras localidades. As ações educativas que envolvem a sensibilização ao patrimônio cultural nomeamos, Educação Patrimonial (ROSSI, DIAS e SILVA, 2009).

A Coordenação de Educação Patrimonial (CEDUC), em consonância com o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), define que “a Educação Patrimonial constitui-se de todos os processos educativos formais e não formais que têm como foco o Patrimônio Cultural, apropriado socialmente como recurso para a compreensão sócio-histórica das referências culturais em todas as suas manifestações, a fim de colaborar para seu reconhecimento, sua valorização e preservação. É imprescindível que toda ação educativa assegure a participação da comunidade na formulação, implementação e execução das atividades propostas” (IPHAN, 2014). De conformidade às publicações do Ministério da Educação para o Programa Mais Educação: “no caso das ações na escola, une o conhecimento oferecido pelo programa curricular com o conhecimento tradicional das nossas comunidades”, podendo esta proposta ser apresentada a diferentes níveis de ensino, centrando as ações nos espaços de vida representados pelos territórios educativos (Ministério da Educação [201-]).

A interpretação do patrimônio é o processo de acrescentar valor à experiência do visitante, por meio do fornecimento de informações e representações que realcem a história e as características culturais e ambientais de um lugar (MURTA e GOODEY, 1995 *in* MURTA e ALBANO, 2002). A inserção dos jogos em sala de aula, para tanto, torna-se um veículo capaz de comunicar aos alunos mensagens e emoções, estimular a criatividade, entreter e inspirar novas atitudes perante o patrimônio local, as quais serão observadas *in loco*. Entre as diversas atribuições que os jogos podem ter, está o fato de que ajudam a desenvolver um sentido de observação, o estímulo da criatividade e a oportunidade de aprender brincando (MOREIRA, 2011).

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-

aprendizagem condições de maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (KISHIMOTO, 1999).

O desejo pessoal e local de falar de seu lugar, do passado histórico, de acontecimentos recentes, ou mesmo de problemas atuais, bem como a coleta de evidências pessoais da história, são fundamentais no processo de interpretação e valorização (MURTA e GOODEY, 1995 *in* MURTA e ALBANO, 2002).

Para tanto, na execução desta nova ação, os jogos serão admitidos de maneira informal na educação e valorização patrimonial por meio dos estudantes, com o intuito de refletir nas futuras gerações e da mesma forma em seu ambiente familiar.

Resultados

Por tratar-se de uma ação em processo de implantação, os resultados são propostas de ações para interpretação e valorização do patrimônio edificado local, no qual se estimam atingir 400 estudantes no período de um ano.

O objetivo das ações consiste em apresentar, promover e atualizar a comunidade infantil a marcos de caráter histórico e atrativos do município em que vivem, instigando sua valorização. O maior mérito da ação de interpretação é popularizar o conhecimento ambiental e preservar o patrimônio, induzindo a atitudes de respeito e proteção (MURTA e GOODEY, 1995 *in* MURTA e ALBANO, 2002). A ferramenta de trabalho proposta permite, neste contexto, a maximização da atividade lúdica, integrando-a com o patrimônio histórico-cultural, almejando a integração da atividade turística com o currículo escolar, proporcionando o conhecimento empírico da história e cultura locais.

Considerações Finais

O Projeto “Conhecendo PG” tem como finalidade-meio, interagir a comunidade com os atrativos turísticos municipais, buscando elaborar estratégias para valorização do patrimônio local, o reforço da identidade cultural, o sentimento de pertencimento comunitário, valorização e preservação.

A ideia da ação apresentada corresponde ao ideal da extensão, no qual estudantes e professores atuam de maneira integrada às políticas sociais locais, de forma a contribuir para o reforço da cidadania, bem como interagir com as experiências e saberes das comunidades nas quais estão inseridos enquanto agentes.

O estímulo a um novo olhar para a escola e o território no qual está inserida é possível a partir da ideia de torná-los espaços educativos. O melhor guardião do patrimônio cultural é sempre seu dono. São as pessoas que o fabricam, o praticam, moram nele, ou em seus arredores ou, em termos mais gerais, são as pessoas para as quais esse patrimônio tem importância direta, por estar intimamente associado às suas vidas. A proposta da Educação Patrimonial na escola é envolver a comunidade escolar no reconhecimento e valorização dos bens culturais e dos indivíduos que formam o patrimônio cultural (Ministério da Educação, [201-]).

Apoio: PROEX/Fundação Araucária.

Referências

_____. **Projeto Conhecendo PG retoma atividades.** Disponível em: <http://www.pontagrossa.pr.gov.br/node/16994>. Publicado em 02 de abril de 2014. Acesso em 23 de junho de 2015.

BARRETTO, Margarita. **Turismo e Legado cultural:** As possibilidades do planejamento. Campinas, SP: Papirus, 2000. Coleção Turismo.

BRASIL. IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. **Educação Patrimonial:** Histórico, conceitos e processos. 2014.

Ministério da Educação, Brasil. **Educação Patrimonial** - Programa Mais Educação. [201-].

DIAS, Reinaldo. **Turismo e patrimônio cultural** - recursos que acompanham o crescimento das cidades. São Paulo: Saraiva, 2006.

FUNARI, Pedro Paulo; PINSKI, Jaime (Orgs.). **Turismo e Patrimônio Cultural.** São Paulo: Contexto, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

MARTINS, Clerton (Org.). **Patrimônio Cultural:** da memória ao sentido do lugar. São Paulo: Roca, 2006.

MARTINS, Larissa Mongruel; SOUZA, Luiz Fernando de.; DROPA, Marcia Maria. **Incentivo ao turismo local em Ponta Grossa-PR via extensão universitária.** In: Fórum Internacional de Turismo do Iguassu, 7., 2013, Foz do Iguaçu - Paraná.

MOREIRA, Jasmine Cardozo. **Geoturismo e interpretação ambiental.** Ponta Grossa: Editora UEPG, 2011.

MURTA, Stela Maris; ALBANO, Celina. **Interpretar o patrimônio:** um exercício do olhar. Belo Horizonte: Ed. UFMG; Território Brasilis, 2002.

ROSSI, Alessandra Vanessa; DIAS, Analice Gomes de Lima; SILVA, Isabel Cristina da. **Patrimônio Cultural: Entenda e preserve.** Guia de atividades de educação patrimonial. Campinas, 2009.