

ÁREA TEMÁTICA: (marque uma das opções)

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

HISTÓRIA E O LÚDICO: PRÁTICAS E ABORDAGENS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA REGIONAL

**Isabele Fogaça de Almeida (UEPG- isabele.fogaca@hotmail.com)
Lucas Otávio Boamorte (UEPG- lucasboamorte.contato@gmail.com)
Silvana Maura Batista de Carvalho (UEPG- scarvalho@uepg.br)**

Resumo: Este trabalho apresenta os resultados de um projeto de ensino complementar, realizado no subprojeto de História, do PIBID/UEPG 2014-2018, junto aos alunos do ensino fundamental (6º ao 9º ano) e médio, do Colégio Estadual Professora Linda Salamuni Bacila. Por meio de uma atividade lúdica intitulada “O jogo do Tropeiro” foram trabalhadas questões referentes ao tropeirismo, bem como sua importância para a formação da cidade de Ponta Grossa. Em equipe os alunos formavam uma tropa, e percorriam um caminho até a feira de muas em Sorocaba- SP, durante o percurso passavam por diversos obstáculos que poderiam se perder ou acrescentar mulas, a tropa que chegasse ao destino com mais mulas para comercializar ganhava a prova. Com isso, estimulando a curiosidade, iniciativa e interação dos alunos, buscou-se fornecer elementos para a construção de identidade regional, bem como a socialização dos mesmos. Os resultados foram positivos, sendo que os participantes demonstraram uma interação maior com os colegas através da proposta lúdica e um entendimento das especificidades do tropeirismo.

Palavras-chave: História Regional. Tropeirismo. Práticas Lúdicas. Ensino de História.

INTRODUÇÃO

“A recuperação da história local e regional, sem dúvida, é um procedimento de preservação da identidade e da diversidade cultural de cada comunidade”.

Antônio Carlos de Carvalho

Há um crescente interesse por parte da historiografia pela História Regional, entretanto, percebemos que currículos e programas do Ensino Fundamental e Médio não correspondem diretamente a essa direção. Nesse sentido, ao considerar a importância de se trabalhar a História Regional no ensino, dada sua potencialidade de contribuição para o aluno construir a perspectiva de pertencimento à cidade, propôs-se no ano de 2016, no Colégio Estadual Professora Linda Salamuni Bacila, situado na cidade de Ponta Grossa-PR, no qual atuaram bolsistas do Subprojeto de História do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID), da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG) um projeto de ensino complementar com alunos do Ensino Fundamental e Médio relacionado à História Regional.

Antes mesmo de se tornar uma cidade, a região que compreendemos hoje como ‘Ponta Grossa’ está diretamente ligada à atividade tropeira. Antes de caminhões, de rodovias, de trens,

de estradas de ferro, o transporte de pessoas e mercadorias no interior do Brasil dependeu da tração animal, principalmente de mulas. Desde os fins do século XVII até o século XIX, os chamados “tropeiros”, conduziam as mulas do Rio Grande do Sul (onde eram criadas), trazendo consigo o que fosse preciso utilizar na longa viagem, e produtos, alimentos para comercializar no destino final- a feira de muares na cidade de Sorocaba-SP.

Localizada no caminho das tropas, que no Rio Grande do Sul, dirigiam-se à Feira de Sorocaba, Ponta Grossa, estimulada pela criação, invernagem e comercialização do gado, integra-se na economia nacional. A atividade tropeira desenvolvida na região deve-se à necessidade de animais de carga e transporte para as minas e, posteriormente (séc. XIX), para o café e o açúcar. (PINTO, E. A., 1980, p.46)

Ao longo do percurso dos tropeiros, Ponta Grossa se constitui então, como numa das regiões onde eles paravam para pernoitar. Em torno dessa parada, foram surgindo pequenos comércios para atender aos tropeiros, foram chegando pessoas, e em 1823 o que era até então bairro, é elevado a Freguesia. Com o rápido crescimento e desenvolvimento, que se deu nesse momento em grande parte a partir do tropeirismo, Ponta Grossa foi elevada à Vila em 1855 e em 1862 à cidade. Além da importância dos tropeiros para a formação da cidade de Ponta Grossa, eles influenciaram também a formação da sociedade ponta-grossense, com as suas vestimentas, a culinária, as expressões características do vocabulário, música etc.

Dada a importância do tropeirismo para a cidade de Ponta Grossa, e a importante contribuição que o tema referencial pode dar para a construção de identidade regional dos alunos, e para preservação da diversidade cultural ponta-grossense, o projeto de ensino complementar foi desenvolvido em torno do assunto de maneira lúdica com todo o colégio.

O ensino de história nas escolas por vezes é caracterizado (erroneamente) pela habilidade de memorizar os conteúdos. Conforme Bittencourt (2002, p. 67) salienta “As lembranças de muitos alunos da História e os livros escolares produzido no século XIX indicam o procedimento de um método de ensino voltado para a memorização”. O trabalho docente deve pautar-se na renovação constante de suas práticas pedagógicas, como novas formas de linguagens bem como novas abordagens. Ao professor cabe o uso da ludicidade como instrumento potencializador do processo de ensino-aprendizagem, o brincar torna-se instrumento auxiliador no ensino de história, conforme ressalta Lopes (2006, p.110):

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais.

Neste sentido vale ressaltar que conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) “faz parte da profissão docente reconhecer que o saber escolar é construído na interlocução. Incorpora a dimensão do diálogo interpessoal, da diversidade cultural, das significâncias múltiplas de seus interlocutores. Cada situação de sala de aula requer escolhas didáticas específicas e reflexões sobre o processo construído coletivamente.” (1998, p.81).

A expressiva importância dada à busca de práticas envolvendo atividades lúdicas no espaço escolar torna essas práticas relevantes no que concerne ao desenvolvimento cognitivo dos alunos. Para Piaget (1975, p. 156)

Os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir reinventar as coisas, que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

Conforme Vygotsky, o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (VYGOTSKY, 1989 *apud* MORATORI, 2003).

OBJETIVOS

Para o projeto de ensino complementar sobre o tropeirismo foram propostos os seguintes objetivos:

- Conduzir os alunos a uma reflexão crítica acerca da importância do tropeirismo para a formação da cidade e da sociedade de Ponta Grossa.
- Correlacionar às características do tropeirismo e a presença dessas na cultura e no cotidiano da cidade de Ponta Grossa.
- Contribuir na construção de identidade regional dos alunos.
- Incentivar a valorização e a preservação da História Regional.
- Proporcionar aos alunos, uma experiência de socialização e aprendizagem com todo o colégio.

METODOLOGIA

Para esta atividade envolvendo as práticas lúdicas foi elaborada uma gincana intitulada de “*O jogo do Tropeiro*” que consistia em diversas provas relacionadas com a temática proposta realizadas na quadra do colégio com todas as turmas do período matutino e vespertino, cada qual no seu turno. Para haver uma maior socialização entre todos os alunos, foram formadas

equipes aleatórias, misturando as turmas, com números equivalentes de integrantes. Cada equipe formava uma tropa pelo qual deveriam cumprir uma série de desafios e obstáculos para atingir o resultado final que era levar suas mulas até a feira de Sorocaba, destino final dos tropeiros. As quatro tropas formadas deveriam realizar a distribuição dos cargos dentro da tropa de acordo com as habilidades de cada integrante, entre elas a função do *costureiro*, *caçador* e *laçador* para suas respectivas provas, além de escolherem uma cor para a identificação.

Conforme a descrição da prova que deveria ser seguida, um integrante ou o grupo todo precisaria participar. Na primeira prova onde o costureiro participa segue a seguinte descrição: “A roupa do tropeiro é um acessório fundamental, pois ajuda a enfrentar os desafios, aguentar a chuva forte e o frio, além de facilitar a cavalgada. Você consegue identificar todos os acessórios que fazem parte do tropeiro?” – Nesta prova foi pedido para que o aluno identificasse os trajes utilizados pelos tropeiros numa série de imagens postas na mesa com roupas/trajes utilizados no passado.

Na quarta e na sétima prova, conforme as descrições, foi valorizado o trabalho em equipe dos alunos - (4º). “Vocês se deparam com um rio que possui uma correnteza muito forte. Montados nas mulas não é possível atravessar, e a sua tralha não pode molhar. Para conseguir passar toda a tralha e todas as pessoas, será necessário um trabalho em equipe – (7º). No meio do baile, os outros tropeiros que estavam com você arranjaram uma briga com os moradores do local, e tiveram que sair correndo, derrubando algumas coisas no caminho. Você com alguns últimos companheiros teve que ir atrás deles, recolhendo os restos da tralha que ficaram pelo caminho”. Nestas etapas foi pedido para que os alunos trabalhassem conjuntamente, primeiro passando as tralhas de um para o outro em menor tempo e em seguida em uma corrida de saco onde eles recolhiam os itens deixados no caminho.

Imagem 1: Alunos participando da prova da tralha



Acervo particular: Lucas Otávio Boamorte

Imagem 2: Alunos participando da prova da corrida do saco



Acervo particular: Lucas Otávio Boamorte

Ao finalizar cada etapa dessas provas, as equipes recebiam uma pontuação, que equivaliam a uma quantidade de mulas. Quanto maior a pontuação, mais mulas eram adquiridas. Se por ventura alguma equipe desrespeitasse alguma regra das provas, perderia mulas. Ao chegarem ao destino final na feira de Sorocaba, a equipe que tivesse mais mulas para comercializar, ganharia a prova.

RESULTADOS

Com esta intervenção percebemos uma maior interatividade entre os alunos, visto que as provas valorizavam o trabalho em grupo. A proposta de atividade lúdica que envolvia o

ensino de história regional se mostrou satisfatória no que tange ao conhecimento dos alunos a respeito do tropeirismo e suas especificidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Valorizando os aspectos culturais e colocando-os como personagens históricos viu-se na proposta uma alternativa que foge do tradicional ensino de história e valoriza as práticas lúdicas no processo de ensino- aprendizagem. Ainda, a relevância da experiência extracurricular para o professor supervisor, e pré-profissional para os pibidianos como um conhecimento profícuo na constante formação de uma práxis docente.

REFERÊNCIAS

BITTENCOURT, Glauçimar Rodrigues; FERREIRA, Mariana Denise Moura. **A Importância do Lúdico na Alfabetização**. 2002. 36f. Trabalho de Conclusão de Curso do Curso de Pedagogia- Universidade da Amazônia, Belém, 2002.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: história**/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CARVALHO, Antônio Carlos de. **Preservação do Patrimônio Histórico no Brasil: Estratégias**. Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio-Unirio/MAST, Rio de Janeiro, vol. 4, n. 1, p. 117-126, 2011. Disponível em: <<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/viewFile/195/158>>. Acesso em: 2 jun. 2017.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Porque utilizar jogos no processo de ensino aprendizagem?** 2003. 33f. Trabalho de Conclusão de Disciplina de Introdução a Informática na Educação- Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2003.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PINTO, Elisabete Alves. **A população de Ponta Grossa a partir do Registro Civil (1889-1920)**. 1980. 249f. Dissertação de Mestrado em História- Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 1980.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.