ISSN: 2358-8829

MAPAS VIVOS DO PATRIMÔNIO: LUDICIDADE E CULTURA NO ENSINO GEOGRÁFICO

Anália Regina Dos Santos Felix [1]
Júlio César Pereira De Lima [2]

INTRODUÇÃO

O patrimônio cultural está continuamente na vida cotidiana da sociedade, por meio das ruas, praças, manifestações culturais e tradições locais. Assim, tais elementos marcam as histórias da comunidade e ajudam a construir a identidade cultural de uma sociedade e de um país. Portanto, a educação patrimonial revela-se necessária pois não se limita apenas ao conhecimento sobre o patrimônio, mas busca promover a conscientização da sociedade sobre a riqueza da diversidade cultural. Logo, o ensino de geografia possui um papel importante nesse processo de valorização e reconhecimento do patrimônio cultural, visto que permite que os alunos compreendam a relação entre as pessoas e o espaço onde vivem (Neto, 2017).

É visível que a sociedade tende a respeitar e valorizar seu patrimônio cultural quando conhece e se identifica com ele. Neto (2017) e Bredariol, Zago e Galhardo (2019) convergem ao afirmar que conhecer e reconhecer a importância do patrimônio cultural é fundamental para a construção da identidade e para sua valorização e preservação desses bens. No ensino de Geografia, essa abordagem permite relacionar as práticas culturais aos espaços em que se manifestam, favorecendo a compreensão da diversidade cultural e das particularidades regionais. Então, se torna necessário levar o patrimônio cultural para o ambiente escolar, o que se torna um ato importante para que os alunos conheçam e reconheçam a cultura e a história do lugar onde vivem (Bredariol, Zago e Galhardo, 2019)

Nesse sentido, uma forma de garantir o processo de ensino participativo é a utilização de instrumentos lúdico-didáticos relacionados às metodologias ativas, onde essas práticas permitem que os estudantes tenham maior participação na própria aprendizagem, desenvolvendo autonomia e iniciativa (Gil; Werle, 2016). Sob essa perspectiva, a utilização das atividades lúdicas pode promover o entendimento sobre o patrimônio cultural mais

[1] Graduanda do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE,analia.felix@ufpe.br
[2] Graduando pelo Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, julio.cplima@ufpe.br

ISSN: 2358-8829

participativo e próximo da realidade dos alunos. O lúdico supera a ideia do entretenimento, ele pode promover a interação, o desenvolvimento de aspectos sociais e emocionais, e a percepção durante o processo de aprendizagem (Lima et al, 2020). Desse modo, a utilização das atividades lúdicas no ensino de geografia pode formar uma estratégia para aproximar os estudantes do patrimônio cultural presente em seu cotidiano.

Dessa forma, este trabalho tem como objetivo geral analisar a aplicação da oficina "Mapas Vivos do Patrimônio", realizada no Museu Espaço Ciência (PE), com foco no ensino do patrimônio cultural de Pernambuco por meio de uma abordagem lúdica. Como objetivos específicos, busca analisar por meio das metodologias lúdicas utilizadas na oficina, se as atividades conduzidas ajudaram os alunos a conhecer os patrimônios culturais de Pernambuco; verificar se os estudantes conseguem reconhecer diferentes patrimônios culturais do estado; e compreender de que maneira a atividade lúdica contribuiu para o entendimento dos alunos sobre o patrimônio cultural, avaliando o seu potencial e valor educativa. A importância de estudar o tema se dá pela necessidade da contribuição das metodologias lúdicas para a aprendizagem e para a aproximação dos estudantes com o patrimônio cultural de Pernambuco.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A metodologia se constituiu na realização de uma oficina lúdica, que tem por título "Mapas vivos do Patrimônio: ludicidade e cultura no ensino Geográfico", aplicada no museu espaço ciências na semana temática do Patrimônio cultural. A metodologia da oficina foi elaborada inicialmente a partir de pesquisas realizadas no Google e em sites do Gov.br, sobre os patrimônios culturais pernambucanos. A partir dessa investigação, foi selecionado um patrimônio representativo de cada região, sendo escolhidos a sombrinha de frevo para a região metropolitana, o chapéu de lampião para o sertão, as Caretas de triunfo e as barracas da feira de Caruaru para o Agreste.

Logo em seguida foram confeccionados todos os objetos para a representação dos Patrimônios. Na aplicação da atividade, os alunos foram divididos em grupos de aproximadamente seis participantes. Iniciamos a oficina com uma breve explicação sobre o conceito de Patrimônio cultural e um diálogo com os alunos sobre seus conhecimentos prévios acerca do tema. Em seguida, cada grupo recebeu um mapa de Pernambuco, dividido por regiões em cores diferentes, juntamente com as representações dos patrimônios culturais.

Cada grupo teve 5 minutos para escolher e posicionar as miniaturas dos patrimônios

ISSN: 2358-8829

no mapa, de acordo com cada região que consideravam correspondentes. Após esse momento, cada grupo apresentou sua escolha, explicando o porquê que levaram à associação do patrimônio com determinada região. Como parte da proposta lúdica, os estudantes também foram convidados a realizar uma manifestação cultural relacionada às regiões, apresentadas por meio de música ou dança. Assim, a oficina buscou dialogar o conhecimento, ludicidade e participação no processo de aprendizagem sobre o patrimônio cultural de Pernambuco

REFERENCIAL TEÓRICO

Interpreta-se patrimônio cultural um conjunto de diversidade de bens, práticas, conhecimentos e Manifestação que expressam a história, a memória e a identidade dos grupos sociais. Sua validação está relacionada às interpretações associadas pelas comunidades aos elementos que interagem na vida cotidiana, como espaço públicos, festas, tradições, etc (SECULT, 2022).

Assim, o autor Siveiro (2015) destaca em sua pesquisa que a ideia de patrimônio cultural no Brasil esteve resumida à ideia dos bens físicos considerados importantes por sua história, por isso, os critérios de reconhecimento concediam bastante relevância à antiguidade. Então, a concepção de patrimônio cultural passou por transformações ao longo do tempo, ampliando-se para além dos bens materiais tradicionais. Essa ampliação permitiu que os saberes, tradições, manifestações e os espaços tivessem reconhecimento.

Além disso, a expansão do conceito de Patrimônio cultural destaca a necessidade de valorizar não apenas os bens materiais, os conhecimentos, costumes, as manifestações que fundamentam a memória e a identidade dos diversos grupos sociais. Portanto, o patrimônio cultural representa um elemento fundamental para a sua valorização e preservação. O ampliamento dessa temática no ambiente escolar, fortalece a preservação, assim, os estudantes conhecem e reconhecem os bens culturais presentes em seu cotidiano, entendendo da sua importância para a identidade cultural (Bredariol, Zago e Galhardo, 2019).

A partir da percepção do patrimônio cultural como item complementar ao espaço e ao cotidiano dos alunos, torna-se relevante pensar em estratégias de ensino capazes de favorecer sua participação na construção desse conhecimento. Nesse contexto, a ludicidade pode construir uma possibilidade metodológica para o ensino de Geografia, ao criar situações de aprendizagem baseadas na interação, na participação e na experimentação. A utilização de diferentes jogos pode ajudar na aproximação dos alunos com o patrimônio cultural fazendo o estímulo. Do interesse pela história, pelos costumes e pelas manifestações culturais de sua comunidade. Portanto, a ludicidade pode construir uma estratégia para fortalecer a educação

ISSN: 2358-8829

patrimonial, contribuindo para a conscientização sobre a importância da valorização e da preservação do patrimônio cultural (Ito,Azevedo; 2022).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conclui-se, que, a oficina "Mapas vivos do Patrimônio: ludicidade e cultura no ensino Geográfico", realizada no Museu Espaço Ciências, teve um envolvimento considerável dos estudantes. Inicialmente, os estudantes apresentaram entusiasmo e curiosidade em conhecer os itens culturais associados às diferentes regiões do estado, envolvendo-se na atividade de identificação e posicionamento das representações do mapa exposto.

No momento da explicação sobre o patrimônio cultural e das apresentações dos grupos, os alunos demonstraram participação nas dinâmicas através das músicas, cantos, e danças. Um dos grupos, por exemplo, realizou uma coreografia que representava o Agreste Pernambucano. Esses entusiasmos contribuíram para tornar a oficina mais dinâmica e participativa. Nesse contexto, essa demonstração aproxima-se das discussões de Lima et al (2020), ao considerar a ludicidade não apenas como uma forma de entretenimento, mas como uma forma de participação no processo de aprendizagem.

Ao final da atividade, foi realizada uma avaliação formativa oral, na qual os estudantes puderam dialogar o que haviam compreendido sobre a proposta da oficina. As respostas apresentadas mostraram que os alunos compreendem os principais aspectos trabalhados, especialmente o conhecimento de diferentes manifestações como patrimônio culturais. Por fim, as observações realizadas durante a oficina apontam para o potencial das metodologias lúdicas como estratégias de educação patrimonial no ensino de Geografia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização da oficina “Mapas Vivos do Patrimônio: ludicidade e cultura no ensino geográfico” evidenciou o potencial das metodologias lúdicas como estratégias para a educação patrimonial e o ensino de Geografia. A participação dos estudantes, demonstrada pela a animação, pelas apresentações musicais e pela coreografia, revelou o envolvimento com a proposta dada. Além disso, as explicações realizadas durante a atividade e a avaliação formativa oral possibilitaram observar a compreensão dos estudantes sobre o patrimônio cultural. Dessa forma, a experiência reforça a importância de desenvolver práticas pedagógicas que aproximem os estudantes da diversidade cultural e contribuam para o reconhecimento e a valorização dos patrimônios presentes em seu cotidiano.

Palavras-chave: Mapas; Cultura, Educação, Valorização.

REFERÊNCIAS

ALAGOAS. **Secretaria de Estado da Cultura**. Patrimônio Cultural: O que é? 2026. Disponível em: https://secult.al.gov.br/patrimonio-cultural/principal/paginas/patrimonio-cultural-o-que-e secult.al.gov.br. Acesso em: 10 out. 2026.

BREDARIOL, Márcio Adriano; ZAGO, Juliana Aparecida Rocha Luz ; GALHARDO, Danilo Alexandre. **EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E ENSINO DE GEOGRAFIA: UMA PROPOSTA DE DIÁLOGO INTERDISCIPLINAR COM A ARQUEOLOGIA NO ENSINO MÉDIO.** Revista de Ensino de Geografia, 2019.

GIL, Carmem Zeli de Vargas.;WERLE, Bibiana. **Jogos, patrimônio cultural e ensino de história. Educação**, v. 41, n. 3, p. 697–708, 2016.

ITO, Iago; AZEVEDO, Daniel. A. **Jogos Geográficos Escolares: ferramentas lúdicas de ensino**. **Revista Eletrônica Educação Geográfica em Foco**, [s. l.], v. 6, n. 12, nov. 2022.

NETO, João Clímaco. **Memória, identidade e a educação patrimonial no ensino de geografia: ações educativas** no IFPB de Catolé do Rocha - PB. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 4., 2017, Campina Grande.

SIVIERO, Fernando Pascuotte. **Patrimônio Cultural e Educação: perspectivas cidadãs para outra esfera pública. In: IPHAN/ PB. Educação Patrimonial: diálogos entre a escola, museu e cidade. João Pessoa:** Superintendência do IPHAN-PB. 2014, p. 32-41. (Caderno Temático de Educação Patrimonial n.º 4).