



PROFHISTÓRIA

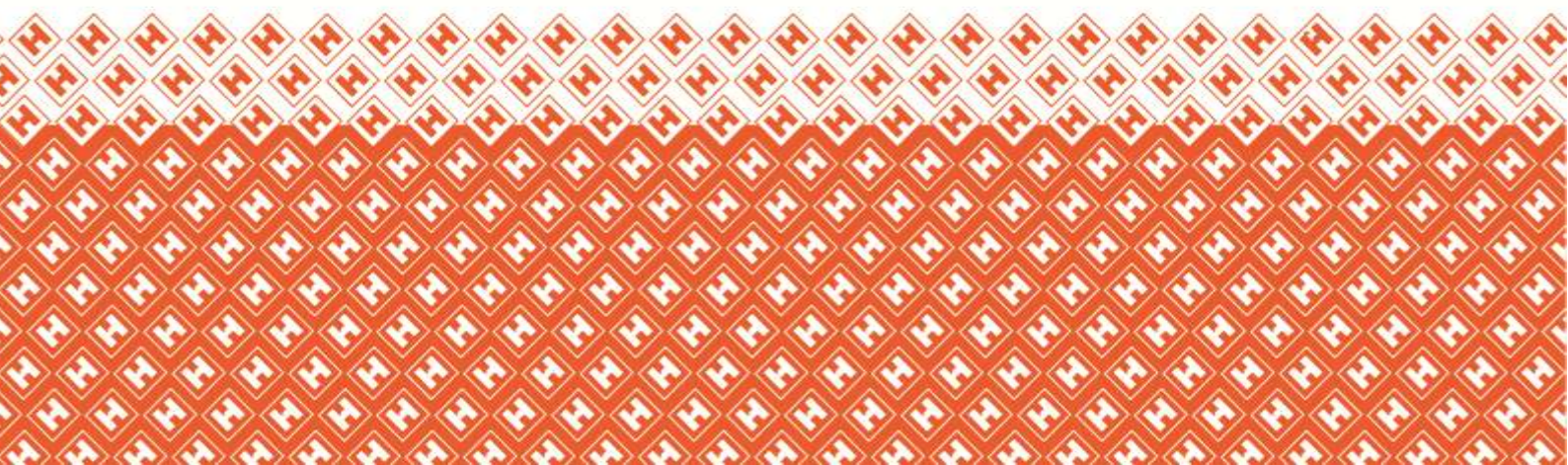
MESTRADO PROFISSIONAL
EM ENSINO DE HISTÓRIA

PAULA ÉVILE CARDOSO

**Patrimônio, História Local e Ensino de
História: Uma proposta de jogo de
cartas sobre o Município de
Campo Mourão - PR**

Universidade Estadual do Paraná – Unespar

Agosto / 2021



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
CAMPUS DE CAMPO MOURÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA EDUCAÇÃO**

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE HISTÓRIA
NÍVEL DE MESTRADO PROFISSIONAL – PROFHISTÓRIA**

PAULA ÉVILE CARDOSO

**PATRIMÔNIO, HISTÓRIA LOCAL E ENSINO DE HISTÓRIA: UMA
PROPOSTA DE JOGO DE CARTAS SOBRE O MUNICÍPIO DE
CAMPO MOURÃO - PR**

**CAMPO MOURÃO – PR
2021**

PAULA ÉVILE CARDOSO

**PATRIMÔNIO, HISTÓRIA LOCAL E ENSINO DE HISTÓRIA: UMA
PROPOSTA DE JOGO DE CARTAS SOBRE O MUNICÍPIO DE
CAMPO MOURÃO - PR**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, nível de Mestrado Profissional, da Universidade Estadual do Paraná (Unespar), como requisito para obtenção do título de Mestre.

Área de Concentração: Ensino de História
Orientador(a): Dr. Jorge Pagliarini Junior

**CAMPO MOURÃO – PR
2021**

FICHA CATALOGRÁFICA

Ficha de identificação da obra elaborada pela Biblioteca

UNESPAR/Campus de Campo Mourão

Bibliotecária Responsável: Liane Cordeiro da Silva CRB 1153/9

Cardoso, Paula Évile

C268p Patrimônio, História Local e Ensino de História: uma proposta de jogo de cartas sobre o Município de Campo Mourão - PR / Paula Évile Cardoso. -- Campo Mourão, PR : UNESPAR, 2021.

102 f. : il. ; color.

Orientador: Dr. Jorge Pagliarini Junior.

Dissertação (Mestrado Profissional) – UNESPAR - Universidade Estadual do Paraná,

Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, PROFHISTÓRIA, 2021.

Área de Concentração: Ensino de História.

I. História-Estudo e Ensino. 2. Jogos Educativos. 3. Educação. I- Pagliarini Junior, Jorge. (orient). II. Universidade Estadual do Paraná–Campus Campo Mourão, PR. III. UNESPAR. IV. Título.

PAULA EVILE CARDOSO

**PATRIMÔNIO, HISTÓRIA LOCAL E ENSINO DE HISTÓRIA:
UMA PROPOSTA DE JOGO DE CARTAS SOBRE O MUNICÍPIO
DE CAMPO MOURÃO - PR**

BANCA EXAMINADORA

Dr. Jorge Pagliarini Junior (Professor Orientador) – UNESPAR, Campus Campo Mourão.

Dr. Bruno Flávio Lontra Fagundes (Professor Convidado) – UNESPAR, Campus Campo Mourão.

Dr. Delton Aparecido Felipe (Professor Convidado) – UEM, Maringá.

Data de Aprovação

30/08/2021

Campo Mourão – PR

DEDICATÓRIA

Às minhas avós, que não tiveram a oportunidade de estudar – uma nunca conseguiu enviar uma simples carta aos seus pais na Bahia, outra, ao terminar a 2^o série, ouviu que mulher não deveria estudar muito.

Pelas mulheres da minha família, as quais nunca mediram esforços para que gerações futuras pudessem estudar. Para elas eu dedico esse título de mestre.

AGRADECIMENTOS

Antes de tudo, sou extremamente grata à Deus pela minha vida, por todos os lugares e situações que me levaram a esse momento da minha vida. Houve anos muito difíceis, principalmente financeiramente, mas Deus deu sua provisão em todo o tempo.

Ao meu orientador, professor Dr. Jorge Pagliarini Junior, que, além de me auxiliar grandemente no trabalho, é um professor extremamente atencioso e nunca mediu esforços para me atender, mesmo em horários fora de orientação. Deixo minha admiração profissional e pessoal.

Aos professores convidados à banca e que muito admiro: o professor Dr. Delton Felipe e o professor Dr. Bruno Fagundes, e aos suplentes professor Dr. Márcio Pereira e professor Dr. Federico Cavanna, só tenho a agradecer pela disponibilidade de todos em todos os momentos.

Aos colegas que conheci no Mestrado Profissional em Ensino de História, me sinto honrada em ter compartilhado essa fase da minha jornada acadêmica. A professora Eliandra Vendrame, a professora Cleusa Ferreira e professora Salete que nessa fase final foram acolhedoras.

Outro agradecimento especial ao professor Dr. Fábio André Hahn, com quem tive a oportunidade de conviver em um dos períodos de Iniciação Científica e no Programa de Iniciação à Docência (PIBID) no curso de História e que sempre me incentivou a continuar a carreira acadêmica.

Deixo ainda um agradecimento à minha orientadora de Iniciação Científica no período da graduação em Pedagogia, professora Dr. Divania Luzia Rodrigues, com quem tive conversas sobre a temática que pretendia abordar no início da seleção do Mestrado. Sua experiência profissional foi enriquecedora para mim.

Agradeço aos meus amigos pessoais, que estiveram comigo durante essa caminhada: Jocimara Maciel, com sua amizade iniciada na graduação de História e que eu espero que se estenda por toda a nossa vida; Daniela Nascimento, Lara Bonini, Denise Vedovatto e Cidinha Fernandes, que estiveram presentes na graduação de História e na fase de seleção do mestrado. E ao grupo de amigos que compartilha sonhos e conquistas: Cinthian Baia, Lucas Onofre e Bruno Candelari. Mesmo não vendo vocês constantemente, sou feliz e grata pela amizade de cada um. Aos amigos mais recentes Andressa Neves, Gabriel Medeiros, Ana Paula Reifur, Mateus Ribeiro e Eduardo Toshinari, o meu agradecimento pela amizade de vocês.

À minha mãe, Zenir Siqueira, que se dedicou para que tivéssemos as melhores oportunidades de crescimento pessoal e profissional. Ao meu namorado, Alessandro Dalla Pria, que nesses dois anos e meio de relacionamento esteve presente me apoiando incondicionalmente em todos os sonhos que tenho e tive nesse período. Se posso dizer algo, é que tudo foi muito melhor do que pude imaginar.

Ao meu irmão Vitor Augusto Siqueira Cardoso e sobrinha Liz Cardoso, à minha irmã Anna Elisa Cardoso Bortoti e cunhado Lucas Bortoti, e minha cunhada Juliana Suber, que sempre foram presentes na minha vida e com quem sempre posso contar. Ao meu pai Paulo Cardoso, que me criou também com o melhor que poderia dar.

Ao meu avô, Ortêncio Siqueira, que não se encontra mais entre nós, e à minha vó Ana Rita Siqueira. Meus avós sempre foram um porto seguro para minha família em Campo Mourão. E um agradecimento a todos os tios e tias que tenho, mas em especial ao tio Jorge e à tia Denise Siqueira, a tia Zadenir e Elias Aragão, e Elizabete Camargo e João Rodrigues, que sempre foram presentes na minha vida e de forma marcante nesses dois últimos anos.

Aos familiares do meu namorado: Ary, Lourdes, Éder, Keila, Augusto e Arthur Dalla Pria, que estiveram presentes nessa fase final do meu trabalho de dissertação.

Também deixou um agradecimento especial à minha bisavó Marcília de Paula Camargo, com quem tive o privilégio de conviver e que estará sempre na minha memória. E em memória da minha tia Lúcia, que no ano de 2020 faleceu em decorrência da COVID-19, sei o quanto a senhora torcia para que cada membro da família realizasse seus sonhos.

RESUMO

CARDOSO, Paula Évile. **Patrimônio, História Local e Ensino de História:** Uma proposta de jogo de cartas sobre o Município de Campo Mourão - PR. 100f. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Ensino de História – Mestrado Profissional. Universidade Estadual do Paraná, Campus de Campo Mourão. Campo Mourão, 2021.

O presente trabalho discute a possibilidade de aplicação de metodologias ativas no Ensino de História, visando o trabalho docente no Ensino Fundamental, e apresenta uma proposta de metodologia de ensino ancorada numa abordagem lúdica, por meio de um jogo de cartas que objetiva que aluno ou aluna seja um sujeito ativo no processo de ensino-aprendizagem. As discussões presentes no trabalho dissertativo e no jogo perpassam o campo do patrimônio material e imaterial e a utilização de fontes na sala de aula, como as fotografias, os documentos oficiais e os jornais. A discussão teórico-metodológica problematiza o Ensino de História, a relação entre História, memória e identidade e o estudo da história local. Também se problematiza a questão do jogo como elemento da cultura, partindo de referências clássicas como a de Johan Huizinga, e a relação entre o lúdico e o desenvolvimento da aprendizagem nas fases da criança, ancorados em Piaget e Vygotsky. Todas essas problematizações são acompanhadas do estudo das propostas de documentos que norteiam a educação e o ensino de História, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), Diretrizes Curriculares da Educação Básica (DCE) e Currículo da Rede Estadual Paranaense (CREP).

Palavras-chave: Educação, Jogo educativo, Ensino de História, Patrimônio, Ludicidade.

ABSTRACT

CARDOSO, Paula Évile. **Heritage, Local History and History Teaching:** a card game proposal regarding the Paraná municipality of Campo Mourão. 100p. Dissertation. History Teaching Postgraduate Program – Professional Master's. State University of Paraná, Campo Mourão Campus. Campo Mourão, 2021.

This work discusses the possibility of active methodologies for Elementary School teachers in History Teaching and presents a proposal for a teaching methodology anchored in a ludic approach, by means of a card game that has the objective of making the student an active subject in the teaching-learning process. The discussions present in the dissertative work and in the game involve the field of tangible and intangible heritage and the use of sources in the classroom, such as photographs, official documents and newspapers. The theoretical-methodological discussion problematizes History Teaching, the relationship between History, memory and identity and the study of local history. Another central approach problematizes the notion of the game as an element of culture, therefore employing classical references such as Johan Huizinga's and the relationship between the ludic and the learning development in the child's phases, with Piaget and Vygotsky. All these problematizations are accompanied by the study of the proposed documents that guide education and History Teaching, such as the Common Core National Standards (Base Nacional Comum Curricular – BNCC), the National Curriculum Parameters (Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN), the Basic Education Curriculum Guidelines (Diretrizes Curriculares da Educação Básica – DCE) and the Curriculum of the Paraná State Network (Currículo da Rede Estadual Paranaense – CREP).

Keywords: Education, Educational game, History Teaching, Heritage, Recreation.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1.	Modelo de cartas de parques no Município de Campo Mourão	p.25
FIGURA 2.	Modelo de cartas lugares centrais e não centrais no jogo	p.25
FIGURA 3.	Modelo de diversas cartas do jogo	p.27
FIGURA 4.	Modelo de diversas cartas do jogo	p.28
FIGURA 5.	Modelo de diversas cartas do jogo	p.32
FIGURA 6.	Modelo de diversas cartas do jogo	p.33
FIGURA 7.	Modelo de carta fonte	p.35
FIGURA 8.	Modelo de carta fonte	p.37
FIGURA 9.	Área dos indígenas no Paraná	p.38
FIGURA 10.	Modelo de carta fonte	p.40
FIGURA 11.	Modelo de carta fonte	p.41
FIGURA 12.	Modelo de carta fonte	p.41
FIGURA 13.	Modelo de carta fonte	p.42
FIGURA 14.	Modelo de site sobre o jogo	p.63
FIGURA 15.	Modelo da organização do site sobre o jogo	p.64

LISTA DE TABELAS E GRÁFICOS

TABELA 1.	Locais fotografados pelos alunos do Ensino Médio noturno	p.52
GRÁFICO 1.	Lugares destacados pelos alunos como patrimônio da cidade	p.54
GRÁFICO 2.	Resposta dos alunos do Ensino Médio	p.55
GRÁFICO 3.	Resposta dos alunos do Ensino Médio	p.56
TABELA 2.	Citações do patrimônio material ou imaterial de Campo Mourão, conforme escolhido pelos alunos e alunas	p.57

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
CAPÍTULO 1: PATRIMÔNIO E HISTÓRIA LOCAL DO MUNICÍPIO DE CAMPO MOURÃO: UMA POSSIBILIDADE DE TRABALHO EM ENSINO DE HISTÓRIA.....	17
1.1 Discussões sobre patrimônio na história de Campo Mourão	20
1.2 Uso do Patrimônio e História Local na composição do jogo Campo Mourão em Cartas.....	27
1.3. O jogo no Ensino de História.....	47
CAPÍTULO 2: CONSTRUÇÃO E USOS DO JOGO “CAMPO MOURÃO EM CARTAS”	54
2.1 Duas atividades desenvolvidas com alunos(as) a respeito da questão do patrimônio do Município de Campo Mourão - PR	55
2.2 Uso da fotografia como recurso pedagógico no Ensino de História: um aporte metodológico	63
2.3 Jogo Campo Mourão em cartas - site de acesso aos professores e professoras da rede básica de ensino e maneiras de jogar e de produzir o jogo.....	67
2. 4 Considerações sobre o Jogo Campo Mourão em Cartas e a prática docente	72
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	78
REFERÊNCIAS	80
APÊNDICE	85

INTRODUÇÃO

Para iniciar este trabalho dissertativo, procuro apresentar minha caminhada acadêmica. Ela tem início em 2008 com o ingresso no Curso de Pedagogia na Faculdade Estadual de Ciências e Letras de Campo Mourão, antiga Fecilcam, quando tive a oportunidade de exercer atividades docentes com o estágio remunerado e bolsa de pesquisa. Ao concluir o curso, tive a oportunidade de exercer a docência como professora da Educação Infantil. No ano de 2012, comecei o curso de História, na recém nomeada Universidade Estadual do Paraná, pois, antes mesmo de cursar Pedagogia, meu sonho era a licenciatura em História. Assim, fui percebendo o desejo de ministrar aulas de História e, no decorrer do curso, tive a oportunidade de participar do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), o que me possibilitou pensar ou repensar práticas educativas, todas elas conectadas ao Ensino de História.

Em minha prática docente, percebi que na sala de aula existem aprendizados diferentes, cada aula é única e cada aluno envolvido no processo de ensino e aprendizagem também é único. Gosto de lembrar das trocas de aprendizagem possíveis na sala de aula, algo que Paulo Freire defende ao afirmar que não há docência sem discência, sendo o professor um eterno aprendiz e seus alunos sujeitos que trazem consigo conhecimentos que podem se tornar aprendizagem aos educandos e educandas. Gosto desse desafio de sempre aprender, de repensar práticas educativas e de perceber sucessos e falhas em sala de aula.

Como professora de História, tive a oportunidade de trabalhar do 1º ano do Ensino Fundamental até o 3º ano do Ensino Médio, ou seja, em todas as etapas da educação básica, e assim perceber que cada uma das turmas tem suas particularidades, estas ligadas à realidade dos alunos, à idade da turma, ao bairro onde a escola se encontra e às condições sociais dos estudantes. Também tive a oportunidade de trabalhar os conteúdos da disciplina por meio de diferentes metodologias, como filmes, slides/apresentações de Power Point, discussões em grupos, apresentação de trabalhos por parte dos alunos.

Nesse contexto, a ideia de um jogo analógico que discutisse o patrimônio da cidade e que fosse pensado para a realidade das escolas públicas, surgiu com o desafio da apresentação de uma atividade didática viável para as salas de aula públicas, nas quais os computadores disponíveis não atendem a todos os alunos da turma. Outra questão entrou em pauta: a de que muitos alunos já jogam individualmente na internet, até mesmo por reflexo do individualismo da nossa sociedade e, então, a intenção de um jogo coletivo analógico que dividisse salas em

alguns grupos faria com que os alunos tivessem a oportunidade de um momento de interação social.

A proposta de trabalho pauta-se na perspectiva de análise da História e Patrimônio Local do Município de Campo Mourão; especificamente, no estudo do patrimônio cultural, da história dos monumentos e bens culturais presentes no município, todos eles apresentados na forma de um jogo de cartas. Na proposta inicial, estas cartas seriam produzidas junto ao professor(a) da rede básica e seus alunos(as), porém, o mundo está passando por um período atípico devido à pandemia mundial causada pela COVID-19¹, período no qual foram suspensas em todo país as aulas de forma presencial desde março de 2020 e até agosto de 2021. Isso modificou e poderá modificar ainda mais as atividades a serem desenvolvidas com os alunos em sala de aula, uma vez que parte de confecção do jogo seria realizada no primeiro semestre de 2020, foi necessário um constante repensar da metodologia da pesquisa ora dissertada.

O jogo que pretendemos trabalhar destina-se ao estudo histórico do cotidiano dos alunos e alunas dos 6º e 7º anos, e a sua formatação deve-se, entre outras questões, ao fato de que muitas vezes os(as) alunos(as) trazem para o próprio ambiente escolar jogos como o Super Trunfo²® e o Yu-Gi-OH³®. A propósito, nos colégios onde trabalhei, principalmente nas turmas de 3º, 4º, 5º e 6º anos do ensino fundamental, o fato de os alunos esperarem o horário do intervalo para jogarem cartinhas, e a forma como jogam, muitas vezes denunciam o repensar das regras dos jogos, e nelas percebo que eles(as) criam suas próprias regras. Tanto

¹A COVID-19 é uma doença causada pelo coronavírus, denominado SARS-CoV-2, que varia de infecções assintomáticas a quadros graves. Os coronavírus são uma grande família de vírus infecciosos e altamente contagiosos comuns em muitas espécies de animais, entre eles camelos, gado, gatos e morcegos. A doença foi identificada em humanos no fim de 2019, e ganhou repercussão em março de 2020, quando o vírus começou a ter grande circulação no Brasil. As aulas presenciais foram suspensas em boa parte do ano letivo de 2020, de março a dezembro. Em alguns momentos, também houve o fechamento do comércio, com a intenção de evitar contaminações. Os índices diários de mortes em decorrência do coronavírus variaram, e até outubro de 2021 já atingiam 605 mil pessoas, além de 22 milhões de contaminados. Desde janeiro de 2021, no Brasil, começaram as primeiras campanhas de vacinação, para uma possível imunização de toda população. Em alguns estados, também em 2021 as aulas passaram a ter formato híbrido, devido ao início da imunização de professores. As aulas no Paraná começaram a voltar à modalidade presencial em agosto de 2021.

² O Super Trunfo é um jogo que normalmente tem de 2 a 8 participantes, consiste em basicamente apresentar cartas aos jogadores, batalhando por meio da escolha de características que cada carta pode ter de melhor ou pior do que as outras. O objetivo é que um jogador tire todas as cartas dos demais, sendo que tais cartas possuem as características de comparação que fazem a dinâmica do jogo.

³ Yu-Gi-OH a princípio remete ao clássico do Mangá e Anime, um desenho animado japonês no qual os personagens batalhavam por meio de monstros encarnados em cartas e que se tornavam hologramas. O jogo partiu inicialmente da chamada “saga da superação”, no qual o jogador deve driblar os obstáculos que aparecem no caminho, no qual acabam por desvendar o “Enigma do Milênio”. No caso o jogador tem de conhecer bem os poderes e franquezas dos monstros em questão, para posicioná-los adequadamente no tabuleiro de batalhas.

esse apego pelas cartas quanto seu potencial inventivo foram inspiradores para a proposta de um tipo de ensino de história construído a partir de um jogo de cartas.

No período letivo de 2019, tive a oportunidade de trabalhar com turmas de Ensino Médio noturno no Município de Campo Mourão-PR, e em uma das atividades foi proposto aos alunos que fotografassem com seus celulares lugares representativos do patrimônio do Município; naquela oportunidade estabelecemos que não seria necessário fotografar os elementos centrais da cidade. Um dos capítulos abordará o resultado dessa atividade, a qual interfere na tecitura da pesquisa.

O jogo de cartas, produto dessa dissertação, visa uma metodologia ativa, pois os encartes e as regras que disponibilizamos no primeiro momento podem ser alterados pelo(a) professor(a) em sala de aula, assim como a própria confecção de novas cartas por parte dos alunos(as), sendo este um dos objetivos que norteia a dinâmica do jogo. A produção das cartas, com o auxílio do professor, possibilita a inserção dos alunos diante do uso de fontes. Eles podem utilizar fotografias e demais documentos familiares para representar a cidade, e a respeito dela fariam um relato histórico. Um jogo sempre aberto para novas criações e definições de formas de se jogar ao se estudar História. Nesse sentido, o jogar, o colecionar e mesmo a participação na produção das cartas mostram-se potencialmente significativos para o Ensino de História.

Dentro daquilo possível de ser desenvolvido interativamente com os alunos dos 6º anos, durante o ano de 2020, período da pandemia e de ensino remoto, em uma atividade avaliativa devolvida no *Classroom*⁴ em acordo com a temática trabalhada pelos professores do Programa Aula Paraná⁵ (via televisão aberta e Youtube), solicitei que elencassem elementos da cidade considerados por eles como patrimônio material e imaterial. Os resultados dessa atividade somam-se aos resultados da atividade citada anteriormente e serão discutidos no decorrer do texto, pois formam a metodologia de construção do jogo⁶.

⁴ Com intuito de promover interação entre alunos e professores, o Estado do Paraná garantiu acesso a uma plataforma chamada de *Classroom*, criada pelo Google/Gmail. Nesta, as turmas têm interação de forma *online* com o professor da turma regular, que posta atividades a serem desenvolvidas e avaliadas durante todo o trimestre letivo. Porém, parte dos alunos só realizam atividades de maneira impressa, sendo assim a ferramenta que tem sido útil no momento não atinge a todos os estudantes.

⁵ Com o programa Aula Paraná em um dos canais da TV aberta e no Youtube (que pode ser acessado no site <http://www.aulaparana.pr.gov.br>), criou-se um ambiente de aprendizagem para que os alunos continuassem a ter aulas *online* conforme a sua série e conteúdos necessários ao ano letivo. Em contrapartida, esses alunos realizam atividades *online* ou retiram as atividades impressas na escola para serem então avaliados durante o trimestre, dando continuidade aos conteúdos ministrados pelos professores de forma online. A grade do Aula Paraná mantém o mesmo número de aulas por semana conforme era o ensino presencial, mas estas são ministradas de maneira padronizada por professores da Secretaria de Educação e do Esporte (SEED), em âmbito estadual.

⁶ A ideia inicial era de proporcionar uma espécie de construção coletiva das cartas para serem jogadas, advinda de parcerias com professores(as) da rede. Todavia, com as imposições do contexto de pandemia, como não

O primeiro capítulo parte de tais considerações e, tendo por ancoragem um posicionamento sobre História local, memória e patrimônio, procura apresentar algumas formas de representação da cidade de Campo Mourão. Inicialmente, tem como foco a apresentação introdutória de discussões conceituais sobre Patrimônio e História Local, e procura exemplificar as cartas do jogo, suas funções e as especificidades do processo de apropriação das discussões sobre patrimônio, historiografia e história local na confecção do jogo.

O segundo capítulo apresenta outra discussão conceitual da pesquisa, a partir da análise a respeito da relação entre o jogo, a aprendizagem lúdica e o Ensino de História, objetivando demonstrar a construção do jogo, sua formatação e possíveis usos. Assim, no primeiro momento aborda o estudo das participações dos alunos e alunas nas atividades desenvolvidas entre 2019 e 2020. Em seguida apresenta uma abordagem metodológica a respeito da fotografia e sua apropriação no jogo ora apresentado. Por fim, mostra o site no qual o jogo está disponibilizado, as especificidades do jogo e as maneiras de jogar e produzir cartas e regras. Como conclusão, há uma reflexão final a respeito das potencialidades do jogo pensadas a partir da leitura de documentos norteadores do Ensino de História.

CAPÍTULO 1

PATRIMÔNIO E HISTÓRIA LOCAL DO MUNICÍPIO DE CAMPO MOURÃO: UMA POSSIBILIDADE DE TRABALHO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Durante algumas práticas docentes no Ensino Fundamental I e II, conforme citado na Introdução deste texto, foi observada a inquietação de muitos alunos e alunas ao aproximar-se do horário do “recreio”, momento em que muitos jogam as chamadas “cartinhas” –forma popular pela qual os(as) estudantes denominam os jogos utilizados neste período de intervalo das aulas. Em alguns destes jogos, seguem o modelo do Super Trunfo, mas alguns resultam da própria invenção de regras pelos alunos, isso depende da idade e forma de jogar destes estudantes. E entendendo que essa atividade é prazerosa para parte dos alunos, para a pesquisa ora aprestada considere alinhando juntamente com o conteúdo programático da disciplina de História para os anos iniciais.

Os documentos normativos que regem o Ensino de História tanto no nível nacional quanto estadual servem então de introdução e justificativa para a apresentação das dinâmicas do jogo em sala de aula. Início com uma preocupação norteadora da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e seu destaque para a importância de se trabalhar com diferentes documentos e fontes na disciplina de História, no sentido e que o(a) próprio(a) aluno(a) aprenda a fazer a contextualização, interpretação, comparação e análise do documento ou momento histórico apresentado em sala de aula, uma busca para que esse(a) aluno(a) tenha uma atitude historiadora dentro e fora de sala de aula (BRASIL, 2018). Já para o ano de 2020, o documento intitulado Currículo da Rede Estadual Paranaense (CREP) da Secretaria de Educação e do Esporte (SEED) do Estado do Paraná, destaca o significado do trabalho com o patrimônio histórico material e imaterial como fonte de pesquisa e de conhecimento científico, bem como a questão da concepção de memória, os lugares de memória, e as memórias individuais e coletivas⁷, que muitas vezes se referem aos espaços locais, regionais, nacionais que interferem no processo de construção de identidade (PARANÁ, 2019).

⁷ Fábio Rios (2013, p. 8), ao falar sobre memória coletiva e individual, destaca que, segundo Michell Pollak e Maurice Halbwachs, a memória é um fenômeno coletivo, como se fosse uma construção social, o que envolve um processo de escolha, sendo parcial e/ou seletivo, para ambos memória é a construção do passado realizado no presente, e seu papel fundamental é a criação de um sentimento de identidade. Já para Beatriz Sarlo, também citada por Rios (2013), há limites ao utilizar os testemunhos pessoais, tão presentes na história oral, embora “a importância da memória e do testemunho, em si mesmos, como fontes de conhecimento para os estudos históricos” (RIOS, 2013, p. 15), o problema para ela seriam os exageros, como se fossem fontes inquestionáveis de reconstituição do passado.

E serão os conceitos de Patrimônio⁸ e de História⁹ os norteadores da minha apropriação do significado de memória e identidade presente na metodologia aqui proposta. O jogo de cartas pensado nessa dissertação é um instrumento voltado de forma lúdica à aprendizagem, aborda a história local, os seus patrimônios materiais e imateriais, e como esses elementos são representados e apropriados no presente. A ideia de Patrimônio em que esse trabalho foi pensado trata de bens culturais materiais e imateriais no qual esses bens não foram tombados ou não são considerados oficiais.

Uma vez que o ensino de História é composto pelo uso de diferentes fontes, como escritas, não escritas, visuais, orais e audiovisuais, essa pluralidade de fontes pode ser base do jogo de cartas ora apresentado. São exemplos das fontes escritas: documentos oficiais, livros, cartas, mapas, gráficos, discursos e outras fontes; as fontes não escritas: utensílios, roupas, construções, moedas, fósseis, ruínas; fontes visuais: pinturas, fotografias, caricaturas e outras; como fontes orais: entrevistas, narrativas, músicas e podcasts; e fontes audiovisuais: filmes, programas de televisão e videoclipes. Todas estas são possibilidades de uso no Ensino de História e seu uso potencial em sala de aula deve ser apresentado de maneira crítica, para que os alunos possam desenvolver uma aprendizagem significativa. No caso do jogo apresentado na dissertação o foco foi o uso da fotografia local, em que foi possível perceber os diferentes locais em uma única cidade, que no caso é onde os alunos vivem e moram.

Para concluir esta apresentação destaco o fato de que o presente jogo educativo, denominado “Campo Mourão em Cartas”, foi pensado e construído a partir da reflexão do currículo dos anos finais do Ensino Fundamental I e dos anos iniciais do Ensino Fundamental II. A dinâmica do jogo está pautada em possibilidades, não sendo uma proposta fechada, pois, embora sejam aqui apresentados alguns caminhos para seu uso metodológico, o(a) docente e sua turma poderão adaptá-lo, inclusive, é possível trabalhar o jogo e a confecção de algumas

⁸ O Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) coloca que “A Constituição Federal de 1988, em seu Artigo 216, o conceito de patrimônio estabelecido pelo Decreto-lei nº 25, de 30 de novembro de 1937, substituindo a nomenclatura Patrimônio Histórico e Artístico, por Patrimônio Cultural Brasileiro. Essa alteração incorporou o conceito de referência cultural e a definição dos bens passíveis de reconhecimento, sobretudo os de caráter imaterial.” O Artigo 216 da Constituição conceitua patrimônio cultural como sendo os bens “de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira” (BRASIL, 1988).

⁹ Le Goff (1990, p. 13) traz algumas abordagens conceituais significativas, como: “A palavra “história” (em todas as línguas românicas e em inglês) vem do grego antigo *historie*, em dialeto jônico. Esta forma deriva da raiz indoeuropéia *wid-*, *weid* 'ver'. Daí o sânscrito *vettas* 'testemunha' e o grego *histor* 'testemunha' no sentido de 'aquele que vê'. Esta concepção da visão como fonte essencial de conhecimento leva-nos à idéia de que *histor* 'aquele que vê' é também aquele que sabe; *historein* em grego antigo é 'procurar saber', 'informar-se'. *Historie* significa, pois, "procurar". É este o sentido da palavra em Heródoto, no início das suas Histórias, que são "investigações", "procuras". Ver, logo saber, é um primeiro problema. Mas nas línguas românicas (e noutras), 'história' exprime dois, senão três, conceitos diferentes. Significa: 1) esta "procura das ações realizadas pelos homens", que se esforça por se constituir em ciência, a ciência histórica; 2) o objeto de procura é o que os homens realizaram.

cartas de maneira interdisciplinar, no qual o aluno ou aluna pode se sentir um sujeito ativo no processo de ensino e aprendizagem. Segundo Ivani Fazenda (2015, p.11-12):

A formação do ser interdisciplinar reveste-se de intencionalidade, comunica experiências, atribui sentido e direção provisórios, reconfigura discursos e vivência paradoxos. Ser interdisciplinar é saber perguntar. Acredita-se que perguntar ou olhar o fenômeno sobre múltiplos aspectos altera a forma e a investigação do conceito. O conceito ganha significado e força no exercício de suas possibilidades: dentro de um espaço, um tempo e uma história próprio do lugar e da cultura onde o pesquisador está inserido. Contextualizada, a pergunta ganha novos sentidos, há a necessidade de exteriorizar o que passa no nosso interior.

Então, trabalhar de forma interdisciplinar exige saber agir coletivamente, muitos professores e professoras sabem disto e buscam parcerias para desenvolver projetos, mesmo que aqui não sejam consideradas as especificidades do currículo de cada disciplina e as diferenças de carga horária entre as disciplinas, realidade que, às vezes, dificulta o desenvolvimento de uma colaboração. A ideia aqui é a de que a proposta do jogo e sua metodologia voltada para a sala de aula possibilitem reflexões sobre o significado do trabalho ancorado numa dimensão interdisciplinar, como no caso das disciplinas de História, Geografia, Língua Portuguesa e Artes.

A disciplina de Geografia, conforme o currículo abordado, pode trabalhar com o jogo, por exemplo, a questão da localização do município; suas características de clima e solo, cultivo de culturas, ou, ainda, as dinâmicas sociais, materiais e culturais do espaço geográfico, discutir o surgimento das cooperativas, o processo de industrialização, a relação campo e cidade, a questão ambiental, ou mesmo as possíveis abordagens conceituais do espaço, seja pelo conceito de paisagem, lugar, região ou território. A disciplina de Língua Portuguesa pode abordar o processo de pesquisa de locais da cidade a serem representados pelos(as) alunos(as) a partir da produção narrativa de textos que relatem o histórico do local, ou as memórias e discursos envolvidas na apresentação desses locais, essa produção textual pode passar pelas correções ortográficas necessárias, o que é ótimo para o aprendizado dos(as) alunos(as) com relação a norma padrão. A disciplina de Artes pode contribuir com a própria confecção manual das cartas, tipo de atividade preocupada com o desenvolvimento de habilidades, com o estudo de conteúdos como cores quentes e frias presentes na coloração das cartas, além da possibilidade da produção e interpretação de fotografias pelos próprios alunos, ou ainda dos retratos dos locais por meio de desenhos. Outro conteúdo que pode ser abordado pela

disciplina de Artes refere-se ao estudo de elementos como a luminosidade e os efeitos possíveis de serem aplicados a uma fotografia.

O tópico a seguir apresenta o embasamento conceitual presente na construção do jogo e assim destaca elementos da historiografia do Município de Campo Mourão a partir do estudo do patrimônio local.

1.1 Discussões sobre patrimônio na história de Campo Mourão

Alguns locais e espaços frequentados por pessoas da comunidade geram certas memórias, que podem ser individuais e/ou coletivas, e essas memórias interferem na construção e compartilhamento de identidades, como no caso das práticas religiosas, práticas turísticas, culturais, etc. dos espaços da cidade. Portanto, antes de tratarmos diretamente de determinadas noções de patrimônio, e embora não seja este o objetivo central da discussão, seguiremos com este posicionamento útil para, na sequência, tratarmos especificamente do patrimônio.

Assim, para a apresentação dos conceitos de memória e identidade, ou, mais pontualmente, da relação entre elas, busquei dialogar com o autor Jöel Candau. Em seu livro *Memória e Identidade*, o autor apresenta uma contribuição para o debate ao intitular um de seus capítulos como “Jogo social da memória e da identidade”, trazendo, entre outras questões, uma discussão sobre história (na sua forma historiográfica) e memória:

A história busca revelar as formas do passado, enquanto a memória modela, um pouco como faz a tradição. A primeira tem uma preocupação de ordenar, a segunda é atravessada pela desordem da paixão das emoções, dos afetos. A história pode vir a legitimar, mas a memória é fundadora. Ali onde a história se esforça em colocar o passado a distância, a memória busca fundir-se nele (CANDAU, 2012, p. 131-132).

Na sequência o autor apresenta uma noção da relação entre memória “forte” e memória “fraca”, presentes no jogo entre memória e identidade. Para Candau (2012, p. 44) a memória forte é em si organizadora de um grupo e sua representação gera uma identidade, estando normalmente ligada à tradição cultural, e que, de certo modo, traduz uma glorificação dos heróis. Com relação à memória fraca, para Candau ela não seria definida ou compartilhada por um conjunto de indivíduos, mas tem potencial de ameaçar memórias estabelecidas. O autor destaca:

De fato, memória e identidade se entrecruzam indissociáveis, se reforçam mutuamente desde o momento de sua emergência até sua inevitável dissolução. Não há busca identitária sem memória e, inversamente, a busca memorial é sempre acompanhado de um sentimento de identidade, pelo menos individualmente (CANDAUI, 2012, p. 19).

Essa relação entre memória e identidade entendida a partir do estudo histórico/historiográfico pode ser compreendida a partir da própria historiografia de Campo Mourão, sendo este o tipo de análise necessário para a seleção e produção das representações históricas do/no nosso jogo. Com relação à historiografia local, destaca-se o texto “Narrativas sobre a ação do Estado na história da colonização de Campo Mourão (1900-1950)” (WEBER; PAGLIARINI JUNIOR, 2019), o qual defende que a colonização do Estado pode ser percebida pela sua construção historiográfica a partir de quatro vertentes da colonização de Campo Mourão, que seriam: um primeiro grupo refere-se ao trabalho de pesquisa de geógrafos que escreveram entre os anos de 1950 a 1990; um segundo, os geógrafos que escreveram entre 2000 e 2015; o terceiro grupo representado pela perspectiva de um historiador (de 2008) e de um antropólogo e historiador (1990-2000); e um quarto grupo composto por autores da historiografia local, pautados numa abordagem memorialista, que escreveram entre os anos de 1975 a 2010.

A primeira abordagem historiográfica recorre ao fato da constatação histórica segundo a qual durante a década 1930/40 existia, tanto para o governo federal quanto para estadual, uma ideia de que o Oeste precisava ser colonizado, pois havia um “espaço vazio”, inclusive isto vem ao encontro da defesa, em 1939, da política da “Marcha para o Oeste”, política esta ancorada na colonização de terras devolutas entre os municípios de Guarapuava e Londrina. A segunda perspectiva, composta pela análise de dissertações e teses de geógrafos entre 2000 e 2015, como Sara Soriano, Gisele Onofre, Edson Yokoo e Áurea Andrade, resume-se ao fato da defesa de que a colonização foi feita de forma dirigida, e que dela resultou graves problemas sociais e ambientais para a região. A terceira perspectiva pauta-se na análise da tese do historiador Ely Carvalho e do historiador-antropólogo Lúcio Tadeu Mota e ela não considera os indígenas e os posseiros como “vítimas” da colonização moderna, e sim que os mesmos lutaram, resistiram e negociaram com proprietários de terra e com o Estado. A quarta narrativa, da historiografia local, pauta-se na apresentação de um suposto processo de colonização lento, pois uma primeira família de pioneiros migrou para essa região em 1903, e a partir deste marco a cidade viveu uma colonização supostamente desenvolvimentista e responsável pelo progresso (WEBER; PAGLIARINI JUNIOR, 2019).

No tocante a essa análise das narrativas que contam sobre a colonização do município de Campo Mourão, é interessante uma citação de Michel de Certeau (2001, p. 58), segundo a qual o saber produzido está “ligado a um poder que autoriza”, e concordando com os autores Weber e Pagliarini Júnior (2019), pode-se entender a colonização de diferentes maneiras.

Diante dessas possíveis interpretações públicas da cidade, restaria o desafio: afinal, qual ou quais elementos da cidade deveriam ser representados em forma de cartas de um jogo sobre Campo Mourão? Como estas cartas acionariam elementos da cidade e de determinada interpretação de seus lugares, mais pontualmente, do seu conjunto de patrimônio e/ou bem cultural? E, principalmente, qual ou quais perspectivas de história local nortearia este jogo? A da valorização do passado dos pioneiros? Da presença do Estado? Da leitura crítica do processo capitalista, denunciante da marcha do progresso? Da negociação entre indígenas e pioneiros? Seria possível que os alunos e alunas percebessem suas histórias familiares em uma ou outra destas perspectivas historiográficas, ou nas suas combinações?

Partindo desses questionamentos, que não se esgotam em si mesmos, a sequência do texto presta-se a uma breve apresentação das possíveis interpretações sobre a definição de Patrimônio, para que assim o leitor entenda as dinâmicas que nortearam a produção das cartas do jogo e suas possíveis aplicações em sala de aula.

Segundo Choay (2006), o conceito de patrimônio é “nômade”, pois abrange alguns adjetivos genéticos, naturais e históricos. A palavra, originária das estruturas familiares, econômicas e jurídicas, vem da ideia de herança, daquilo transmitido do pai para os filhos. Não apenas herança de bens, mas de saberes que partem das relações construídas nas práticas sociais. Sendo assim, a autora destaca a noção específica de patrimônio histórico, que “designa um bem destinado ao usufruto de uma comunidade que se ampliou a dimensões planetárias” (p. 11).

De maneira mais específica e ancorada na bibliografia clássica do debate, a discussão de patrimônio no Brasil foi sistematizada no século XX tendo por marco de sua construção o contexto da Semana da Arte Moderna e o Movimento Modernista, em 1922. A temática trabalhada era a nacionalista, com o foco nas raízes culturais do país. Em 1937, no Governo de Getúlio Vargas houve a criação do Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN) e hoje se chama Instituto Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). Colasante e Calvente (2012) ressaltam o fato de que o Conselho Superior de Defesa do Patrimônio Cultural do Paraná demarca o começo de políticas patrimoniais do Paraná em 1935. Naquele contexto, ressalta a autor, ocorreu à criação da Divisão do Patrimônio Histórico, Artístico e Cultural, em 1948, que assessorava o SPHAN.

Segundo o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), há patrimônios materiais ou imateriais. Os primeiros são bens culturais de natureza arqueológica, paisagística e etnográfica, histórica, de belas artes e das artes aplicadas, ou seja:

Os bens tombados de natureza material podem ser imóveis como as cidades históricas; sítios arqueológicos e paisagísticos e bens individuais; ou móveis; como coleções arqueológicas; acervos museológicos; documentais; bibliográficos; arquivísticos; videográficos; fotográficos e cinematográficos (IPHAN, 2014, s/p.).

Esta é uma entre outras possíveis interpretações do Patrimônio material, e resulta de décadas de discussões e redefinições de políticas e práticas de estudo e gestão de patrimônio.

O *site* do IPHAN (2014, s/p.) também trata da definição de patrimônio imaterial:

Os bens culturais de natureza imaterial dizem respeito àquelas práticas e domínios da vida social que se manifestam em saberes, ofícios e modos de fazer; celebrações; formas de expressão cênicas, plásticas, musicais ou lúdicas; e nos lugares (como mercados, feiras e santuários que abrigam práticas culturais coletivas. [...] O patrimônio imaterial é transmitido de geração a geração, constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e continuidade, contribuindo para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana.

Sendo assim, uma Igreja pode ser um templo ou construção que segue normalmente o modelo de arquitetura do momento histórico em que foi construído, de “pedra e cal”, mas que também repassa aos fiéis as tradições daquela religiosidade, então é possível observar neste local tanto o patrimônio material quanto o imaterial. Por exemplo, uma das cartas tratará de uma Igreja Católica de tradição ucraniana, e dela perceberemos que, além de preservar o ritual em alguns de seus cultos com língua ucraniana, os eventos realizados pela igreja oferecem pratos e danças típicas, que os descendentes preservam e repassam às novas gerações.

A prática de tombamento no Paraná se deu nos primeiros momentos com a atenção aos palacetes, fortes e igrejas. Ainda de acordo com Colasante e Calvente, as regiões norte, nordeste e oeste do Paraná não foram consideradas como relevantes, pois não tiveram patrimônios tombados nem pelo governo do Estado nem pela União. As autoras destacam então o papel do Estado na organização da cidade:

Ressalta-se aqui o papel do Estado na organização espacial da cidade, agindo, muitas vezes, como aparelho de produção simbólica, uma vez que seleciona as formas que serão elevadas à categoria de patrimônio para,

posteriormente, serem protegidas de ações externas, forjando um valor identitário para a comunidade. Essa atuação do Estado cria condições para a acumulação do capital e a reprodução das classes dominantes. Logo, as alterações socioespaciais advindas desse agente social refletem relações políticas e de poder. Entretanto, obedecendo à lógica do sistema, este mesmo Estado acaba protegendo determinadas formas com as quais a população se identifica por questões de afetividade, atribuindo assim outro valor ao espaço urbano, não mais mercadológico, mas sentimental. (COLASANTE; CALVENTE, 2012, p. 2).

As autoras também mencionam que “o conceito de patrimônio cultural ainda é muito atrelado aos aspectos monumentais e excepcionais da arquitetura, ou seja, às construções antigas, às rugosidades que permanecem na paisagem contemporânea” (COLASANTE; CALVENTE, 2012, p. 1). Contudo, servem de exemplo para o questionamento desta visão unilateral do significado do estudo da cultura, ou de suas marcas, na formação das cidades, sendo este um estudo imprescindível para entender a sociedade contemporânea.

Contudo, a partir dos anos 1980, o tema patrimônio passou a fazer parte dos movimentos sociais, e dele se percebeu a importância de suas significações para o campo da luta política. Até então, quem lidava e se apropriava deste campo de atuação e da sua temática era o Estado. O exemplo desta afirmativa pode ser encontrado nas contribuições de José Reginaldo Santos Gonçalves (2015), especificamente em seu texto “O mal-estar no patrimônio: identidade, tempo e destruição”. O autor inicia o texto justamente com a problematização construída em um exercício mental, projetando como um historiador, em 2115, por exemplo, irá perceber que as pessoas no século XX e XXI se preocupavam com a ideia de “patrimônio” e “memória” e a ideia de preservação dos “bens culturais”. E prossegue:

Atualmente, qualquer objeto material, qualquer espaço, qualquer prática social, qualquer tipo de conhecimento pode ser identificado, celebrado ou contestado como “patrimônio” por um ou mais grupos sociais. Assim como já se diagnosticou um “abuso da memória”, o mesmo se pode dizer a respeito dessa palavra complementar, o “patrimônio”, e seu caráter inflacionário. De modo voraz a categoria estende-se para diversos domínios, e, para além dos clássicos patrimônios históricos e culturais, encontram-se os etnológicos, ecológicos, entre outros. A categoria do “intangível”, por sua vez, tornou possível “patrimonializar” uma vasta gama de itens e até mesmo “pessoas”, como evidencia o projeto dos “tesouros humanos vivos”, programa patrocinado pela Unesco que visa a proteger e preservar indivíduos que controlam determinados saberes tradicionais que estariam sob o risco de serem esquecidos. (GONÇALVES, 2015, p. 2).

Ainda de acordo com o autor, se é aceitável o fato de que “os patrimônios materiais ou imateriais expressam ou representam a “identidade” de grupos e segmentos sociais”, com

expressões como: a arquitetura, a culinária, uma atividade festiva, o artesanato, a música, sendo identificado como “patrimônio cultural” na medida em que é reconhecido por um grupo, definindo sua “identidade” (GONÇALVES, 2015, p. 3).

Gonçalves (2015, p. 3) finaliza esse trecho destacando que “defender, preservar e lutar pelo reconhecimento público desse patrimônio significa lutar pela própria existência e permanência social e cultural do grupo”. Ainda de acordo com sua obra, ancorado nas considerações de Hartog (2003), o autor ressalta que “o “patrimônio” é uma categoria eminentemente ocidental e que acompanha a história dessa civilização”. E essa afirmativa trata daquilo que ele considera como sinônimo de crise de um “regime de historicidade”, qual seja, o regime “modernista” ou “futurista”, o qual se caracteriza pela valorização positiva do “futuro” e, novamente apropriando-se de Hartog (2003), destaca como este regime passou, no decorrer da segunda metade do século XX, a ser substituído por outro, no qual o “presente” é fortemente valorizado: se chamaria de “regime “presentista””.

Conforme problematiza Gonçalves (2015), no “presentismo” o passado seria reproduzido de forma obsessiva “como objeto de fruição, mas não como base para uma projeção positiva no futuro”; sendo assim, os “patrimônios” tornam-se colecionáveis, expostos em museus para serem apreciados.

Essa perspectiva de passado não será aqui adotada enquanto uma orientação de negação do Patrimônio, e sim a partir de seu questionamento dos usos possíveis dos bens. Dessa forma, a discussão de Gonçalves (2015) perpassa o exercício de valorização do patrimônio como forma de preservar o passado e provoca o objetivo de uma apropriação significativa do estudo sobre ele¹⁰.

Assim, a proposta da dissertação é de trazer algumas discussões acerca do patrimônio que, de certa forma, problematizem esse processo institucionalizado pelo Estado, o qual decidia o que se tornaria a representação da “história oficial”, deixando outros grupos de fora do circuito do patrimônio ao terem suas representações publicamente silenciadas, o que potencialmente motiva, em muitos casos, o fato das pessoas não se enxergarem representadas nos patrimônios oficiais ou nos usos a eles atribuídos.

Portanto, os desafios desse trabalho resumem-se na relação com patrimônio local, de maneira que os(as) alunos(as) possam se entender como sujeitos históricos; que a localidade

¹⁰ Atitude contrastada nas práticas culturais entre diferentes culturas, algo que pode ser visto no texto com o exemplo das casas do noroeste da África, os Batamaliba ou Batammariba, que se tornaram patrimônio da humanidade, onde as casas são construídas para abrigar famílias grandes e depois da morte do líder da família ela deve ser destruída, como se a casa tivesse uma força vital. Os membros remanescentes da família até podem usar pedaços dessa casa para construir outra, mas a ideia é que sempre seja destruída quando o chefe da família morre, e assim se mantem, de certa forma, uma tradição.

onde se encontram seja compreendida enquanto patrimônio e/ou bem cultural; que eles associem as características materiais e sociais destes seus lugares como resultado de questões políticas, culturais e econômicas do passado e do presente; e que as representações simbólicas da cidade não sigam pelo uso da “obrigação do patrimônio”, mas, antes, pelo seu uso como instrumento de produção de conhecimento significativo.

Diante desse desafio de se discutir sobre a história e os patrimônios históricos do município de Campo Mourão, cabe ainda dissertar a respeito do significado de um olhar sobre a cidade, objeto apresentado e apropriado pelo jogo de carta aqui proposto.

Retomando, o trabalho dissertativo tem por objetivo discutir o processo de confecção desse jogo analógico, envolvendo os elementos que permeiam o patrimônio e a história local do município de Campo Mourão-PR. A partir da valorização da história local e dos conhecimentos que os(as) próprios(as) estudantes tenham da cidade, como fontes históricas, patrimônio local material e imaterial e a história local.

A discussão segue com a contribuição de Vilma Barbosa (2006, p. 9), que destaca:

Não é incomum nos municípios a apresentação de material didático sobre a história local - em geral apostilas, com um viés muitas vezes bairrista, no qual se menospreza o que não é do local, superestima-se a história oficial que destaca cidadãos ilustres e que aborda a cultura circunscrita à folclorização exacerbada expressa com datas comemorativas e, cuja concepção de local se expressa como um espaço desarticulado de quaisquer outros. Ainda com relação ao fato de contemplar a participação popular na composição do material didático e na construção da história e da identidade locais, entendemos que não há contradição na investigação científica no que se refere à pesquisa documental convencional - leia-se, aquela baseada apenas em documentos escritos que, em geral, eram a única fonte para a sua composição, e a pesquisa que enfoca a memória e a argumentação individual ou coletiva através da história oral de vida e ou temática, e da consideração dos bens patrimoniais materiais e imateriais. Os elementos, tanto em uma como na outra forma de pesquisa, não são excludentes, ao contrário, ambas elucidam a dimensão social que se queira estudar, e, nesse sentido, a história local pode estabelecer a aproximação entre segmentos populares e o ensino de história.

Ao falar sobre história local e construção da identidade social, Joana Neves (1997) alega ser a história local uma espécie de ciência que estuda determinado lugar e acaba por tê-lo como referência para o conhecimento. Já a identidade social implica na consciência de si mesmo e de como o sujeito da história é realizador das ações. É importante perceber a história local como um espaço de ação, e que este local é referência para o estudo da história tanto no passado quanto no presente. Dessa forma, a ideia aqui é a de que o aluno possa se sentir sujeito da história do local no qual vive e na qual observa mudanças e permanências.

Uma vez apresentadas as possíveis apropriações da relação memória e identidade sobre a história local, seja a história vivida em sala de aula ou fora dela, ou ainda a história advinda da historiografia local, ou tudo isso, especificamente a partir de determinadas concepções de patrimônio, apresentaremos na sequência exemplos de representações do patrimônio utilizadas no jogo “Campo Mourão em cartas”.

1.2 Uso do Patrimônio e História Local na composição do jogo Campo Mourão em Cartas

O Município de Campo Mourão é o principal município da Mesorregião do Centro Ocidental do Paraná e atualmente tem a população estimada de 95.000 mil habitantes, segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em 2020. A cidade está entre os limites com municípios de Peabiru, Barbosa Ferraz, Luiziana, Corumbataí do Sul, Farol, Mamborê e Araruna. Notadamente, esta apresentação política ancora parte das formas consagradas de apresentação municipal, todavia, embora cumpra determinada função histórica, a maneira como pretendemos aqui estudar e representar o município ancora-se nas leituras de patrimônio e dos seus usos pelos alunos e alunas.

Nesse sentido, o texto de Michel Agier (2011) é interessante e serve de introdução para este tópico por discorrer sobre a Antropologia da cidade, uma vez que trata a cidade como conjunto de conhecimentos que estão sempre em desenvolvimento e transformação. Essa abordagem discute com o saber advindo da Antropologia voltada ao estudo urbano e à reflexão sobre etnicidade. Agier (2011) destaca ainda que a antropologia geral se tornou uma antropologia da cidade e que o antropólogo encontra na investigação urbana uma fonte com diversas problemáticas híbridas, complexas e heterogêneas, mas, sempre que possível, deve agir procurando um ponto de equilíbrio. Assim, o autor identifica três elementos distintos e convergentes para se falar sobre cidade: os saberes (a cidade dos antropólogos), os processos (a cidade em processo) e as situações (a cidade em movimento), e com isso afirma que o conhecimento antropológico da cidade seria para todos. Essa recomendação pode nos direcionar para um entendimento da cidade de Campo Mourão a partir do recorte temporal que se estende, por exemplo, desde 1950, no processo contínuo de urbanização presenciado até os dias atuais.

Nossa conversão de saberes, processos e situações ampara-se na historiografia e nas práticas dos moradores, para representar a cidade em cartas que contam parte da sua dinâmica, numa acepção representativa dos sujeitos e dos discursos da e na cidade. Essa representação precisou ser categorizada pensando, entre outras questões, no desenvolvimento

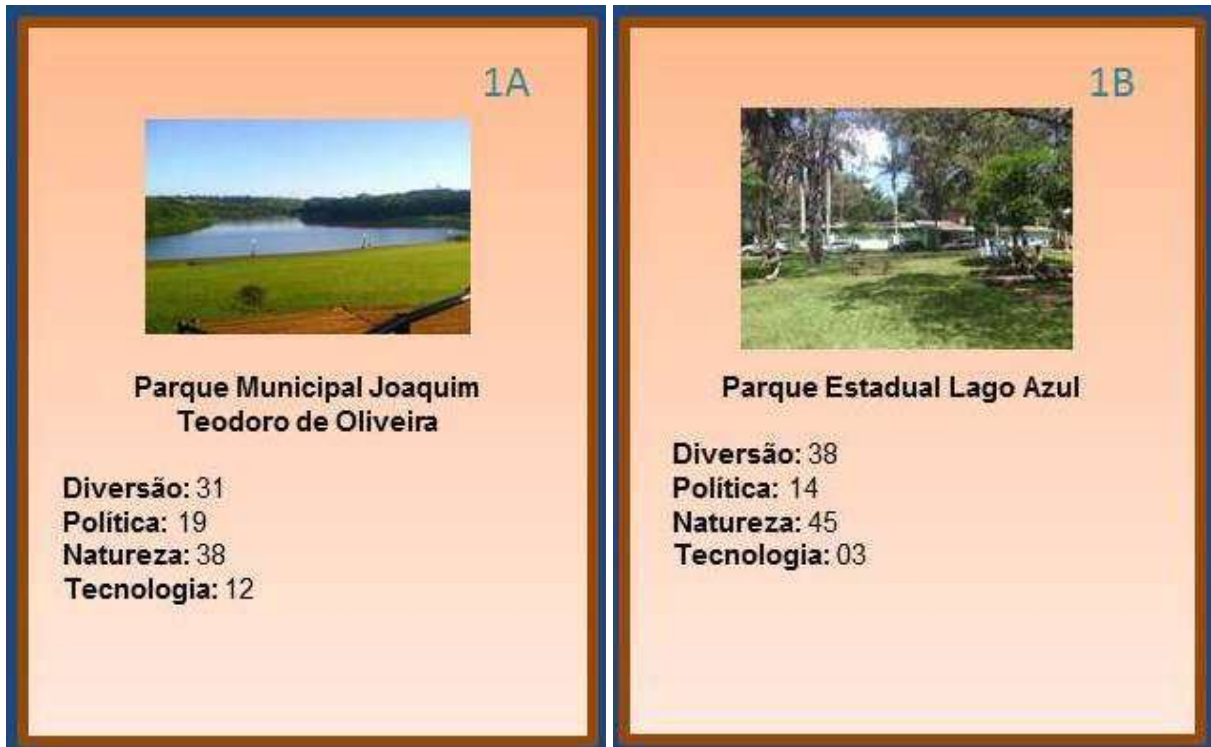
cognitivo das crianças, o que levou a quatro categorias estruturantes do jogo, que serão apresentadas no capítulo terceiro, sendo elas: Diversão; Política; Natureza; e Tecnologia. Esta escolha, por exemplo, evitou a escolha de categorias mais genéricas, como “História”, “Cultura”, “Saberes”, “Antiguidade”, “Economia”, etc., que tangenciam a dificuldade da atribuição de valores para estas categorias (pois o jogo resume-se a uma disputa por pontos conforme eles estão dispostos nas cartas).

Nessa configuração da categoria das cartas, a relação entre “Tecnologia” e “Natureza”, mais do que dicotômica possibilita aos jogadores discutirem sobre uma relação construída na transformação histórica e espacial, com suas múltiplas leituras do processo de urbanização, posturas ecológicas, acesso e usos dos espaços públicos e privados. Seguindo, a categoria “Diversão” possibilita um diálogo com as leituras dos próprios jogadores sobre a cidade, seus usos construídos pelo olhar infantil e/ou juvenil. Por fim, a categoria “Política” possibilita tanto a leitura e o aprender das relações administrativas da cidade, seja na instância administrativa municipal como nos possíveis mapeamentos de lugares de mobilização sociais não institucionalizadas, ou seja, também perceber política em lugares e práticas não oficiais. A atribuição desses pontos nas cartas trata de uma escolha livre da autora/pesquisadora e seguiu a preocupação de que toda carta tenha um mesmo cômputo total das categorias, neste caso, com 100 (cem) pontos, pois isto supostamente evitaria a hierarquização dos lugares representados, inclusive dos não centrais e centrais da cidade.

Dessa forma, ao entender que cidade é um lugar onde as pessoas com diferentes formas de pensar e com diferentes origens criam seus lugares de memória, tem-se uma base para a construção de saberes sobre o local, como também elementos da própria formação destes locais. Todos estes direcionamentos ancoram a pesquisa e formatação do jogo “Campo Mourão em cartas”.

A seguir, o modelo de carta a ser confeccionada no jogo que trata sobre o patrimônio local:

1. Modelos de cartas de parques do Município de Campo Mourão no jogo



Fonte: a autora

Pode-se observar que as cartas estão dispostas de forma contínua, no caso das cartas citadas, cartas com a série 1A e 1B. Abaixo da foto está identificado o local retratado, e os valores entre os seus elementos (categorias: diversão, política, natureza e tecnologia) possuem diferentes pontuações, para que assim seja possível acontecer a dinâmica do jogo.

2. Modelo de cartas de lugares centrais e não centrais no jogo





Fonte: a autora.

Uma ressalva é que a configuração do jogo pode ser adaptada para uma discussão de patrimônio regional, estadual, nacional ou até mesmo mundial/universal. Mas, diante do objetivo de atender as turmas das séries iniciais e finais do Ensino Fundamental, optamos pelos elementos da cidade supostamente conhecidos pelos alunos. Por exemplo, os dois locais retratados nas cartas 1C e 1D, quais sejam, a Biblioteca Municipal e a Catedral, encontram-se na região central de Campo Mourão – PR, e os retratados nas cartas 3C e 3D, o Cemitério Municipal São Judas Tadeu e o Clube de Mães (um dos clubes dispostos entre os bairros) estão localizados em regiões não centrais da cidade.

Sobre os elementos centrais destacados nesse jogo modelo, foram confeccionadas cartas dos seguintes locais: Biblioteca Municipal Professor Egydio Martello; Catedral São José; Museu Municipal Deolindo Mendes Pereira; Mercadão Municipal; Paróquia Santíssima Trindade Rito Ucrainiano Católico; Fórum de Campo Mourão; Teatro Municipal de Campo Mourão e CEEBJACAM - Centro Estadual de Educação Básica para Jovens e Adultos de Campo Mourão. A seguir, segue a organização das cartas dos locais mencionados:

3. Modelo de diversas cartas no jogo



Fonte: a autora.

Quanto aos elementos não centrais, foram elencados os seguintes locais do município de Campo Mourão: Parque Municipal Joaquim Teodoro de Oliveira; Parque Estadual Lago Azul; Igreja Congregação no Brasil em um dos bairros de Campo Mourão; Terminal Rodoviário de Campo Mourão; Aeroporto Municipal Coronel Geraldo Guia de Aquino; Cemitério Municipal São Judas Tadeu; Clube de Mães; Estádio Juscelino Kubitschek; Praças de lazer e recreação Jardim Cidade Alta II; Campo de Futebol na Vila Urupês; Feira do

Produtor e a Praça no Lar Paraná. Todos os locais mencionados estão retratados a seguir, conforme as cartas confeccionadas para esse jogo modelo:

4. Modelo de diversas cartas do jogo

<p>1A</p>  <p>Parque Municipal Joaquim Teodoro de Oliveira</p> <p>Diversão: 31 Política: 19 Natureza: 38 Tecnologia: 12</p>	<p>1B</p>  <p>Parque Estadual Lago Azul</p> <p>Diversão: 38 Política: 14 Natureza: 45 Tecnologia: 03</p>	<p>2A</p>  <p>Igreja Congregação no Brasil - Em um dos bairros de Campo Mourão</p> <p>Diversão: 30 Política: 20 Natureza: 10 Tecnologia: 40</p>
<p>3A</p>  <p>Terminal rodoviário de Campo Mourão</p> <p>Diversão: 33 Política: 17 Natureza: 4 Tecnologia: 46</p>	<p>3B</p>  <p>Aeroporto Coronel Geraldo Guia de Aquino</p> <p>Diversão: 31 Política: 19 Natureza: 7 Tecnologia: 43</p>	<p>3C</p>  <p>Cemitério Municipal</p> <p>Diversão: 1 Política: 29 Natureza: 24 Tecnologia: 46</p>
<p>3D</p>  <p>Clube de mães da Vila Urupês</p> <p>Diversão: 44 Política: 39 Natureza: 8 Tecnologia: 9</p>	<p>4A</p>  <p>Estádio Juscelino Kubitschek (JK)</p> <p>Diversão: 46 Política: 25 Natureza: 3 Tecnologia: 26</p>	<p>4B</p>  <p>Praça de lazer e recreação no Jardim Cidade Alta II</p> <p>Diversão: 47 Política: 22 Natureza: 23 Tecnologia: 8</p>



Fonte: a autora.

Sabemos que seria possível elencar outros lugares, mas a proposta é a de que o(a) professor(a) dê continuidade ao trabalho de seleção, e que os(as) alunos(as) se sintam motivados para, junto com o(a) professor(a), mapear e estudar diferentes locais para a construção de novas cartas.

Entre os locais selecionados para compor o jogo modelo, aqui proposto, podemos destacar algumas potencialidades percebidas a partir da discussão de Patrimônio. Uma delas é a relação entre sociedade e natureza, no Patrimônio Ambiental, que aparece como exemplo desta potencialidade nas cartas sobre o Parque Municipal Joaquim Teodoro de Oliveira e do Parque Estadual Lago Azul.

O Parque Municipal Joaquim Teodoro de Oliveira, conhecido popularmente como “Parque do Lago” ou “Bosque”, surgiu em 1971, com uma área de 60 mil quadrados. Em 1987, o parque foi criado oficialmente pela Lei 568/87, com uma área de quase 230.000 m², recebendo uma revitalização no ano de 1993 (MACHADO; BOVO, 2009). Esse patrimônio ambiental é o local onde muitos mourãoenses praticam exercícios físicos, passeiam com família e amigos. Conforme a Secretaria do Desenvolvimento Sustentável e do Turismo do Paraná (SEDEST), o Parque Estadual do Lago Azul é área de proteção ambiental, idealizado em 1997, nos limites dos municípios de Campo Mourão e Luiziana. Sua origem data o ano de 1949, quando o Governo do Estado solicitou ao Governo Federal a concessão para o aproveitamento da energia hidráulica do Rio Mourão, com o objetivo de promover um aproveitamento progressivo da potencialidade desse rio. Mesmo com os prejuízos ao meio ambiente decorrentes da instalação da Usina Hidrelétrica Mourão, o local passou a constituir-se em um patrimônio natural e potencial turístico. Nessa região predominam ainda hoje espécies como perobas, cedros e ipês; e a floresta ombrófila mista, reino da araucária e

espécies a ela associadas, além da conversação de parte da biodiversidade da região (PARANÁ, 2020).

Com relação ao Patrimônio Religioso, foram retratados: a Catedral São José, a Paróquia Rito Ucrânio Católico, e uma Igreja Congregação Cristã. O que se pode afirmar sobre esses locais é que se tratam ao mesmo tempo de patrimônio material e imaterial, pois os templos são locais que, embora de construção material, agregam, por meio dos ritos e convicção de fé dos fiéis, modos de fazer orações, vestimentas, comemorações e festividades, e então acabam por criar ou recriar tradições de vida dos fiéis.

Com relação aos espaços de convivência coletiva, foram elencados: o Estádio Juscelino Kubitschek (JK), a Praça de lazer e recreação do bairro Cidade Alta II, o Campo de Futebol da Vila Urupês, a Praça do Lar Paraná, e a Feira do Produtor. São locais onde as pessoas realizarem atividades físicas ou apenas se encontram para conversar ou consumir produtos de origem familiar/rural. Existem mais praças e locais de recreação no município, mas é interessante notar, por exemplo, que ao lado do Estádio JK existe o encontro de uma certa juventude que gosta de praticar o skate, sendo um espaço frequentado por jovens de diversas regiões da cidade. Também é perceptível uma participação expressiva de jovens nas feiras do produtor da cidade, que funcionam de terça-feira a sábado: terça-feira na Vila Urupês, quarta-feira no Jardim Isabel, quinta-feira no Lar Paraná e no Jardim Santa Nilce I, na sexta-feira no Jardim Laura e no Jardim Tropical I, e no sábado no COHAPAR. Sua atividade inicia-se às 17h00min e termina às 21h00min e conta com diversos produtos, na questão gastronômica é composta por barracas de espetinhos, caldo de cana, pastel, tapioca, crepe e café torrado e moído na hora. Nesses locais também há a formação de memórias individuais e coletivas.

Outros locais de uso coletivo que foram elencados são: o Mercado Municipal, a Biblioteca Pública Professor Egidio Martello, o Terminal Rodoviário, e o Aeroporto Coronel Geraldo Guia de Aquino. São locais públicos, os dois primeiros se encontram na região central da cidade, inclusive o espaço onde hoje fica a biblioteca municipal é o local onde esteve instalado o primeiro terminal rodoviário do município. O Terminal Rodoviário de Campo Mourão é local em que muitos munícipes têm suas memórias relacionadas aos acontecimentos de chegadas e partidas individuais e de seus familiares e amigos. Já o Mercado Municipal, inaugurado em 1971, que ainda hoje preserva um pouco dos primeiros locais de comércio, representa um lugar onde diferentes tipos de produtos podem ser encontrados. Concluindo, embora os aviões sejam um meio de transporte que exige dos usuários certo poder aquisitivo, o Aeroporto Coronel Geraldo Guia de Aquino encontra-se em

um bairro não central, e estende para toda a região seu reconhecimento; no local existem aeronaves de pequeno e médio porte que trabalham com uma escola de pilotos e para usos relacionados à agricultura.

Outras escolhas servem como provocação para diferentes leituras do patrimônio. É o caso dos cemitérios. No município atualmente existem dois: o Cemitério Municipal São Judas Tadeu (de 1958) e o Cemitério Parque Angelus (de 2017), que é um cemitério particular, inclusive segue um novo modelo de cemitério sem a construção dos túmulos, mas sim com uso de uma placa indicando onde a pessoa está enterrada. Arantes Júnior e Rosa (2018, p. 2) destacam que “o túmulo tem uma função cultural vinculada à construção de memórias e às estratégias de pertencimento de um grupo. Trata-se de um traço visível que denota a materialidade de uma existência e exprime desejos de como a mesma deve ser lembrada”. O cemitério, por si, é um local que remete a memórias, seja pela despedida de entes queridos, como pelas próprias descrições que as famílias colocam nos túmulos, uma forma simbólica de construção de lembranças de familiares.

Outros dois espaços elencados são: o Centro Estadual de Educação Básica para Jovens e Adultos de Campo Mourão (CEEBJACAM) e o Clube de mães. Segundo o Projeto Político pedagógico (PPP) do centro de educação, o CEEBJACAM, foi fundado em 1995 e iniciou suas atividades em 1996. Oferece duas modalidades de ensino: Fundamental II e Ensino Médio e atende alunos com necessidades educacionais especiais (NEE) com deficiências auditiva, visual, mental e física em todas as modalidades ofertadas, com profissionais habilitados nas áreas específicas. A comunidade escolar é composta de alunos que não tiveram oportunidade ou que não haviam despertado para a necessidade de escolarização, devido ao ingresso antecipado no mundo do trabalho, à evasão ou à repetência escolar (CAMPO MOURÃO, 2012).

Já o lugar que recebe o projeto do Clube de Mães é gerido pelo projeto da Secretaria Municipal de Ação Social, e hoje Campo Mourão conta nove unidades do clube. Este lugar resume uma alternativa de convivência de muitas mães do município, que em sua maioria são donas de casa que ali aprendem novas atividades artesanais, as quais podem ser comercializadas pelas próprias alunas, assim como em algumas feiras locais onde esses produtos são vendidos. Essas mulheres também recebem palestras com temáticas variadas. Assim, nesses dois espaços, quais sejam CEEBEJA e Clube de mães, temos a oportunidade de pensarmos diferentes formas de memória, identidade e relação com patrimônios.

Pensando nos locais da cidade elencados até aqui, ressaltamos as possibilidades de um estudo de memórias e de silenciamentos, bem como das identidades compartilhadas nestes

espaços ou sobre eles. Diante de tais possibilidades, procuramos elaborar cartas que permitissem estudos partindo do pressuposto segundo o qual todos esses lugares representam patrimônio e/ou bem cultural do município, e, portanto, podem servir como ponto de partida para o estudo da cidade.

Para este momento, e no intuito da apresentação de características das cartas e objetivos do jogo, bem como a demonstração das pontuações que criam a dinâmica do jogo, aprofundaremos a apresentação de lugares não centrais e dois lugares centrais representados pelas cartas, sendo eles: Clube de Mães, Campo de Futebol da Vila Urupês, Teatro Municipal e Mercado Municipal.

5. Modelo de cartas do jogo



Fonte: a autora.

Para a carta 3D, que designa o Clube de Mães da Vila Urupês (e representa os demais clubes), foi atribuída uma pontuação mais alta para as categorias “Diversão” e “Política”. Isto se deve as políticas públicas empregadas, conforme apresentado anteriormente. Esse local se torna ainda fonte de diversão para as mulheres que gostam de atividades artesanais, pois nesse momento também conhecem outras mulheres da vizinhança e fazem amizades.

Já o campo de futebol, presente em diversos lugares do município, é um espaço de socialização de crianças, jovens e adultos. No caso do campo da Vila Urupês, ele ocupa um lugar de destaque para a prática de lazer. Além da alta pontuação atribuída para a categoria “Diversão”, as categorias “Natureza” e “Política” recebem significativa pontuação. A

tecnologia denota a necessidade da infraestrutura por parte do Estado e a política designa, entre outras leituras, as práticas e usos organizados do espaço com a prática do esporte.

6. Modelo de cartas do jogo



Fonte: a autora.

O Teatro Municipal de Campo Mourão foi inaugurado em 13 de fevereiro de 1995, contando com a presença do então Presidente da República, Fernando Henrique Cardoso, e do ator Stepan Nercessian. O local foi o palco de inúmeras apresentações teatrais, festivais, palestras e até mesmo eventos políticos, usos estes que justificam as notas atribuídas para “Diversão”, Política” e “Tecnologia”. Muitas atividades envolvem práticas direcionadas para o público escolar e acadêmico, além de assumir importância para artistas locais e regionais. Na carta, a única categoria que recebe nota menor, neste caso nota 4, foi a “Natureza”.

De acordo com o historiador Jair Elias dos Santos Junior (2018; 2010), o Mercado Municipal ou “Mercadão” foi esboçado no ano de 1968, na gestão do prefeito Augustinho Vecchi, e a construção teve início em 1969, na gestão de Horácio Amaral. A inauguração ocorreu no dia 19 de dezembro de 1971, um domingo, data que se comemora a emancipação do Paraná. No Mercadão, ainda hoje é possível encontrar produtos de pequenos produtores rurais, produção de artesanato de muitas mulheres da região, e é um mercado que traz em seu espaço um pouco da cultura local. Depois de um incêndio ocorrido no ano de 2009, o Mercadão foi reconstruído e atualmente recebe compradores de diversificados produtos, que

vão desde produtos tecnológicos até produtos manufaturados de origem artesanal e agrícola. A distribuição da sua pontuação do jogo teve por critério a “Política” em primeiro lugar, uma vez que o espaço foi criado para que pequenos produtores e comerciantes pudessem expor seus produtos; seguido por “Tecnologia”, pois no período em que se construiu buscou-se encontrar localização que fosse acessível à população no geral; em seguida o quesito “Diversão”, pois existem alguns lugares no mercadão onde as pessoas vão para tomar um café, suco ou sorvete, além de lugares onde são encontrados produtos como roupas e brinquedos; e por último a questão da “Natureza”, pois mesmo se tratando de uma região central, ele é bastante arborizado.

A apresentação acima destaca maneiras de se representar a cidade e potencializar leituras sobre ela, neste caso, próximas das interpretações do campo do patrimônio. Contudo, as proposições do nosso jogo contam ainda com um segundo tipo de carta, aquelas que denominamos por “cartas fontes”, cuja função pode ser aferida do seu nome, pois elas são formadas por informações históricas representadas em seus suportes. Para tanto, adotamos a possibilidade de uma ampla noção de documentos, conforme apresentaremos a seguir.

Seja o caso de fontes documentais, arqueológicas, impressas, orais, audiovisuais, biográficas, entre outras, sem que aqui desconsideremos as discussões sobre o método, podemos afirmar que as gradações em História têm atendado nos últimos 30 anos para o estudo de fontes, de seus suportes e de seus usos na pesquisa e no ensino de História, portanto, no processo que envolve a produção do conhecimento histórico (PINSKY, 2019). A maneira com a qual seguiremos com esta discussão será, novamente, pautada na apresentação das cartas do jogo, mas, antes, um destaque: assim como no caso das cartas sobre os lugares, a proposta aqui defendida é a de que os(as) alunos(as), com a supervisão do(a) professor(a), produzam diferentes cartas-fonte, e assim, além de contribuir com a formatação do jogo, desenvolvam os primeiros trabalhos de manuseio de fontes históricas.

Especificamente, as cartas citadas utilizam: fotografias, reportagens jornalísticas e leis, mas com a produção de mais cartas deste tipo sugere-se aos professores(as) a utilização também de outras fontes, com cartas e documentos familiares. A dinâmica de pontuação (retirar ou atribuir pontos em determinada categoria) está construída numa interpretação livre da autora a respeito dos impactos positivados ou negativados dos fenômenos representados nas cartas. A apresentação deste tipo de carta serve aqui como forma de sistematização de diferentes posicionamentos historiográficos da história local, e assim aproxima-se da discussão com a qual iniciamos o capítulo. Segue abaixo um exemplo da carta formulada no

jogo. Algumas cartas tratam do recorte, e das respectivas interpretações historiográficas da colonização.

7. Modelo de Carta Fonte



Fonte: a autora.

O Município de Campo Mourão foi emancipado em 10 de Outubro de 1947, mas existem registros das primeiras famílias que chegaram em 1903, uma vez que a região pertencia ao município de Guarapuava. Além deste recorte histórico, outro recorte constantemente referenciado por obras de História e por falas públicas sobre o município é o das expedições paulistas do século XIX aos Campos do Mourão, referência ao governador paulista Dom Luís António de Sousa Botelho e Mourão. Existem ainda indícios de povoação na região desde o século XVI pelos colonizadores de origem europeia, e neste contexto tratava-se de terras onde vivam povos indígenas. Conforme Lúcio Tadeu Mota (2012), as populações indígenas agricultoras e ceramistas na região de Campo Mourão, foram os Guaranis, Xetás, Kaingang e os Xokleng, e o autor destaca que, “embora não existiam ainda datas mais antigas que as dos Guaranis, é provável que os Kaingang e os Xokleng tenham chegado primeiro ao Paraná, pois, quase todo o Estado, os sítios arqueológicos dos Kaingang e Xokleng” (p. 113).

A pesquisadora Gisele Onofre, em sua dissertação, realizou entrevista com Francisco Irineu Brezezinski, e destacou que a região de Campo Mourão era habitada por duas tribos de indígenas: uma chefiada pelo índio Gembre e outra pelo Índio Bandeira. Localizavam-se uma às margens do rio Quilometro Cento e dezenove, nas proximidades da atual estação aeroviária Coronel Geraldo Guia de Aquino, e a outra no chamado Campo Bandeira, onde existia a fazenda com a mesma denominação. Contudo, as duas populações indígenas foram conduzidas para outra localidade por uma expedição composta de vinte e um homens, comandados pelo Comendador Norberto Marcondes, que teria levado a população do Índio Bandeira para o município de Pitanga-PR e Gembre, no atual estado do Mato Grosso (ONOFRE, 2005).

Conforme essa discussão percebe-se que os indígenas que se encontravam na região foram deslocados para outros locais, para que a perspectiva e objetivo da ocupação da cidade e política se estabelecessem naquele momento. Com relação a isso, pensamos em uma carta que retratasse tal contexto e indicasse a diminuição de pontos no quesito “Política”¹¹. Na atualidade é possível perceber uma pequena presença de indígenas na cidade, inclusive foi encontrada uma notícia relatada pela agência I44news (CAMPO MOURÃO, 2019), que destaca a situação de indígenas guaranis que vivem no Barreiro das Frutas que haviam comprado as terras com dinheiro da Petrobras em 2011 e até 2019 não tinham ainda saneamento básico e energia elétrica.

Outros exemplos contextualizam essas cartas que retratam a questão indígena. A dissertação de mestrado *Os caminhos de Peabiru*, de autoria de Arleto Rocha (2017), destacou que as primeiras pesquisas arqueológicas entre os Rios Piquiri e Ivaí são recentes, datam de 1958, quando um grupo de arqueológicos da Universidade Federal do Paraná (UFPR) começou suas pesquisas, nas quais foram observados três estágios da ocupação do Paraná: primeiro, as ocupações das sociedades paloindígenas caçadoras e coletoras; segundo, as ocupações de povos indígenas agricultores e ceramistas; e, terceiro, a colonização europeia com espanhóis, portugueses e jesuítas.

O professor historiador da área de Antropologia, com ênfase em Etnologia Indígena, da Universidade de Brasília (UNB), Roque de Barros Laraia (2008, p. 217) explica que:

Sociedades indígenas, então desconhecidas, foram contatadas; outras, que eram consideradas extintas, foram reencontradas; mas, por outro lado,

¹¹ Embora a dinâmica do jogo seja apresentada no capítulo seguinte, a título de introdução destacamos que a carta fonte pode ser utilizada no jogo pelo próprio detentor da carta, caso ela aumente sua pontuação ou diminua a pontuação do jogador adversário, bem como pelo seu adversário para ambas as atribuições.

creceu o número daqueles que acreditam nos velhos preconceitos. Uma parte considerável da mídia continua acreditando que “ser índio” é um grau de ignorância e não o pertencimento a uma sociedade e uma cultura diferentes das nossas. Continuam ignorando que a diversidade cultural é uma forma de riqueza e que o Brasil possui cerca de 220 povos indígenas, falantes de 180 línguas. Alguns acreditam nisso porque não dispõem das informações corretas. Outros insistem em não acreditar nos direitos dos índios por outras razões.

Pode-se observar que em determinado momento da história do município de Campo Mourão, o projeto de ocupação do espaço ignorou os modos de vida dos indígenas, e eles foram retirados do local que viviam. A esta temática no jogo os professores e professoras poderão analisar processualmente o contexto nacional. A título de contextualização, podemos recorrer às contribuições de Laraia (2018, p. 245), em seu texto *Novas Tendências do Indigenismo brasileiro*, no qual ele destaca o fato de que no século XVI havia um projeto de “redenção do índio” por meio da fé católica e da destruição das crenças tribais. Já em 1910 é criado o Serviço de Proteção do Índio na comunidade nacional; e em 1967 ocorre um marco da política indigenista com a criação da Fundação Nacional do Índio (FUNAI), e até hoje muito se conquistou, mas ainda existem muitos elementos de luta para povos originários das terras brasileiras.

Nesses casos, pensamos numa carta-fonte que indicasse a diminuição no quesito “Política”. Segue a carta organizada para o jogo:

8. Modelo de carta fonte



Foto: Agência de notícias I44news

CARTA FONTE

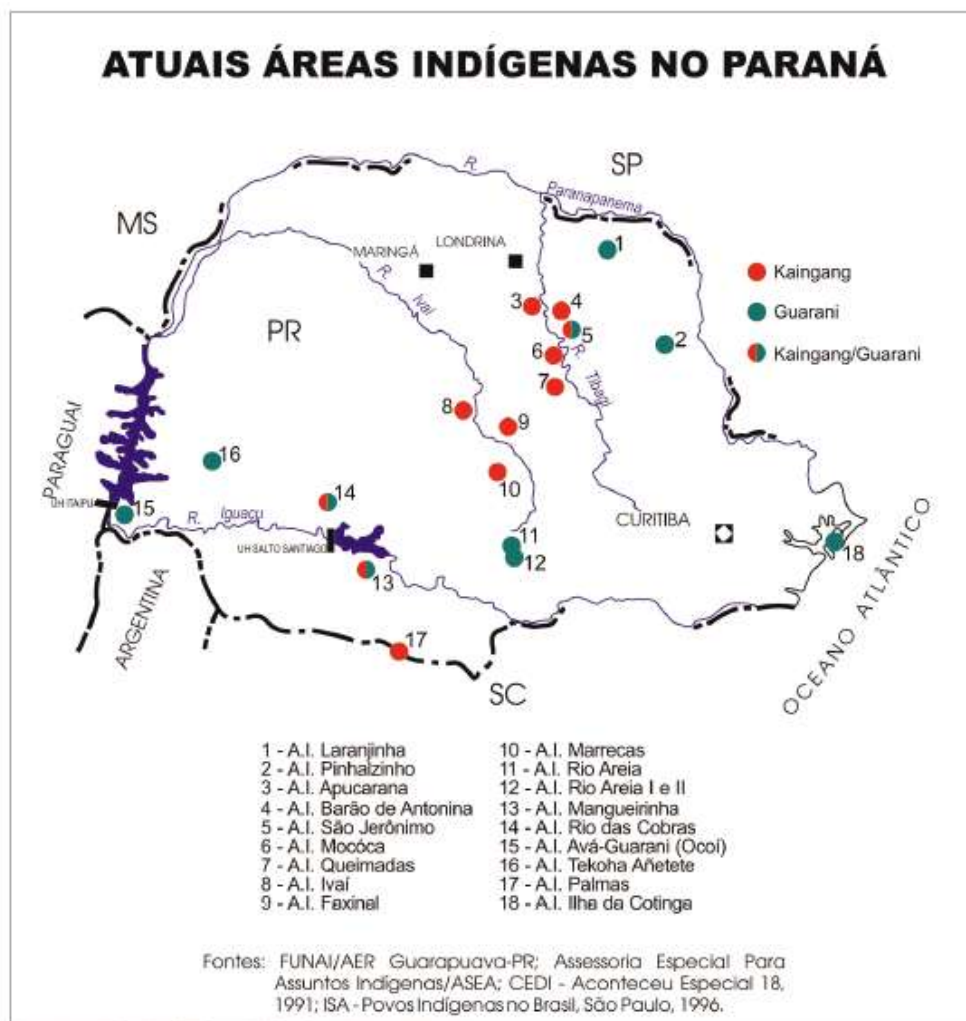
Agência de Notícias I44News relata que em 2011, houve a compra de uma propriedade no Barreiro das Frutas, com recursos da Petrobrás, para um grupo de índios guaranis. Conforme notícia em 2019, os índios ainda não tinham saneamento básico e energia elétrica. Vale lembrar que mesmo com as políticas de proteção da cultura indígena algumas demoram certo tempo para serem implementadas.

*** Diminua 40 pontos no quesito POLÍTICA.**

Fonte: a autora.

Para melhor contextualizar a abordagem, cabe destacar o material disponibilizado pela Secretaria de Estado da Educação (SEED/PR) sobre Educação Escolar Indígena. De acordo com esse material, em 2006 existiam quatro principais populações indígenas no Paraná, sendo elas: Guarani, Xetá, Kaingang e Xokleng. Nesse mesmo documento destaca-se a pesquisa de Kimiye Tommasino, mostrando como estão localizados os indígenas remanescentes no Paraná, conforme mapa a seguir:

9. Área dos indígenas no Paraná



Pesquisa: TOMMASINO, K., 1998/99. UEL Londrina-PR.

Composto por uma série de estudos comparados entre Arqueologia e Linguística, o material destaca o fato dos povos guaranis ocuparem as bacias dos rios Paraguai, Paraná e viverem em parte do Pantanal, nos atuais estados de São Paulo, Paraná, Santa Catarina e Argentina. Os guaranis formavam suas aldeias em florestas perto de rios. Os grupos se dividiam com o crescimento demográfico, por isso talvez tenham se fixado em diversas

regiões. Sobre os Xetás, ocupam no Paraná os municípios que hoje seriam São Pedro do Ivaí, Fênix, São João do Ivaí e Umuarama. Nos anos de 1955/56, havia ainda um grupo de 18 pessoas da população Xetá, mas no decorrer dos anos essa população restante se casou com índios Guaranis e Kaingang ou com pessoas brancas, e dessa forma perdeu-se o registro dessa população. Sobre os Kaingang, pouco se conhece se comparado aos Guaranis, pois poucos estudos foram efetivamente realizados. É provável que os Kaingang e os Xokleng tenham chegado no Paraná no mesmo período, pois com a chegada dos Guaranis houve reorganização do espaço ocupado pelos indígenas, isso tudo antes da chegada dos europeus. Sobre os Xokleng, ainda há muito a ser pesquisado, o que se sabe é que as aldeias eram pequenas e no interior das florestas, com muitos abrigos em rochas e casas semi-subterrâneas. É esse o panorama geral do documento Educação Escolar Indígena de 2006, organizado pela SEED/PR (PARANÁ, 2006). Observa-se que, de modo geral, a população indígena restante no Paraná é muito pequena.

Outro tema destacado em uma das cartas-fonte refere-se a comemorações oficiais do município, neste caso, a Festa do Carneiro no Buraco, que se tornou o prato típico de Campo Mourão em 1990 e é considerado um patrimônio cultural imaterial. Normalmente, o evento conta com os espetáculos Guardiã do Fogo e Ritual do Fogo, em que se acende o buraco número 1 da festa. Para Morante (2020), o surgimento do Carneiro no Buraco ocorreu em 1962, a partir de algumas experiências culinárias de quatro residentes da cidade. Em 14 de Julho de 1991, com a inauguração do Parque Exposições Getúlio Ferrari, foi realizada a primeira edição do Carneiro no Buraco. O prato típico em questão tornou-se uma tradição, mas, cabe destacar, sequer há na região uma criação expressiva de carneiros.

10. Modelo de carta fonte



Fonte: a autora.

A intenção com essa carta é fazer uma reflexão sobre um evento tradicional, mas que de certa forma foi uma tradição inventada, patrimônio municipal. Segundo Morante (2020), tendo por base um fragmento do livro a “Invenções das tradições” de Eric Hobsbawn e Terence Ranger (1997, p.12): “a invenção de tradições é essencialmente um processo de formalização e ritualização, caracterizado por referir-se ao passado, mesmo que apenas pela imposição da repetição”. E mesmo não sendo relacionado há um tempo distante, mas a ideia de se incorporar ritos e valores a determinada região. E essa prática de “tradição inventada” foi comum na década de 1990, como uma forma de atrativo turístico, promover empregos e a cidade. Os municípios próximos a Campo Mourão também desenvolveram e promoveram seus pratos típicos, o que se tornou que se tornou tradição quase todo mês ocorrer uma festa típica diferente na região. Por isso se considerou uma pontuação de aumento de pontos no quesito “Diversão” com essa Carta-Fonte.

Outra Carta-Fonte pensada para o jogo retrata um pouco da história do homem que dá origem ao nome do município: Dom Luiz Antônio de Souza Botelho e Mourão, que foi um português que governou a Capitania de São Paulo entre 1765 e 1775. Nesse período seus homens elevaram algumas aldeias, como, por exemplo, em Lages-SC. Uma curiosidade que representa o processo de nomeação dos lugares, é que Dom Luiz nunca veio a essa região, por isso, como se trata de uma questão política, foi pensada uma carta-fonte com indicação e aumento de 5 a 10 pontos na categoria “Política”.

11. Modelo de carta fonte



Foto: Domínio público.

CARTA FONTE

Dom Luiz Antônio de Souza Botelho e Mourão, nasceu em Portugal, em 1721. Em 1765 se tornou Governador e Capitão Geral da Capitania de São Paulo. Com a conquista de novas terras, que possibilitava a conquista do sertão do Tibagi, essa bandeiras eram chefiadas por Afonso Botelho, e essas terras ficaram denominadas de Campos do Mourão, ele nunca veio para essas terras, mas assim ficou conhecida região desde esse período.

*** Aumente 5 pontos no quesito política.**

Fonte: a autora.

Como o propósito de estimular a produção de cartas-fontes e das respectivas pesquisas que este trabalho demandaria, criou-se uma carta na qual a fonte foi uma notícia do Jornal Tribuna do Interior, que é uma agência de notícias local. No caso, trata-se de uma notícia sobre a dengue, que se tornou um problema de saúde pública uma vez que muitas pessoas não cuidam devidamente de seus quintais.

12. Modelo de carta fonte



CARTA FONTE

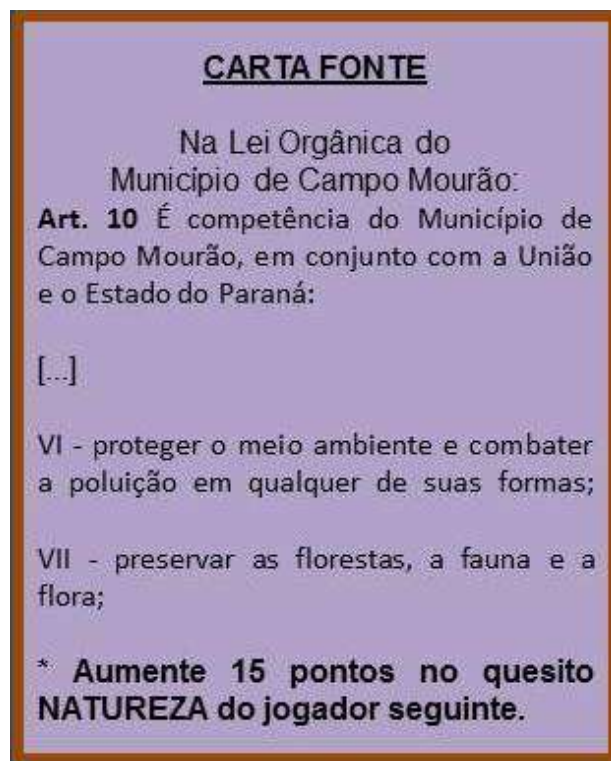
Aumenta os casos de dengue no Município de Campo Mourão.
 Fonte: Jornal Tribuna do Interior, 30/12/2014.

*** A pessoa que pegar essa carta pode escolher qual dos oponentes terá 10 pontos reduzidos no quesito NATUREZA na rodada.**

Fonte: a autora.

Outro elemento utilizado foi a Lei Orgânica do Município de Campo Mourão, isso se deve, entre outros motivos, pela importância do conhecimento da existência e dos significados das leis, uma vez que são forma de organização da vida social de uma cidade, bem como possuem fácil acesso pela pesquisa. No exemplo a seguir, destacamos a preocupação com o meio ambiente e com a relação entre sociedade e natureza, seja ela histórica e/ou processualmente constituída, por isso pensamos em uma carta que aumentasse a pontuação da categoria “Natureza”.

13. Modelo de Carta Fonte



Fonte: organizado pela autora.

Conforme citado, o jogo permite diferentes discussões em sala de aula, por exemplo, analisar e valorizar tantos lugares/elementos que são centrais quanto os que não são, elementos naturais e artificiais, diferentes formas de territorialidades, estudo de paisagem, identificação com os lugares, e ainda valorizar diferentes perspectivas do conceito de política. Da mesma forma, permite problematizar os usos da cidade e/ou do seu patrimônio. Todas as leituras possíveis são potencializadas com as dinâmicas relacionadas ao uso de cartas-fonte, fato que estimula a valorização da relação entre pesquisa e ensino de História. E o(a) docente poderá adaptar o jogo, produzir suas cartas ou mesmo direcionar maior ênfase a determinadas

cartas, conforme as demandas de estudo de conteúdo do currículo e da própria necessidade da abordagem de outras dimensões da realidade dos alunos e alunas.

No segundo capítulo serão apresentadas três possibilidades de jogar e um tutorial com indicações de como pensar a produção de cartas pelos(as) próprios(as) alunos(as) e professores(as) a partir das fotografias – ou até mesmo desenho de diversos locais da cidade. São dadas sugestões para realização da pesquisa sobre os lugares a serem representados nas cartas e indicações técnicas para o *layout* e confecção física das cartas (dimensões, material do encarte etc.). Antes disso, o último momento deste primeiro capítulo aborda a relação entre o jogo e o processo de ensino e aprendizagem.

1.3. O jogo no Ensino de História

Para a realização da atividade aqui proposta em média demandaria entre 2 (duas) a 6 (seis) aulas, em que os alunos e alunas discutissem o conteúdo, jogassem e posteriormente apresentassem um feedback da experiência¹². Então uma organização que está se pontuando para esse momento é trabalhar a proposta do jogo com turmas de formação de professores ou para professores que trabalham na rede básica de ensino. Após a finalização do trabalho, o jogo será disponibilizado em um suporte digital, em formato de site, para que outros professores interessados possam utilizar o jogo.

Para a sequência da apresentação de elementos estruturantes do jogo, e antes da sua apresentação no capítulo terceiro, o encadeamento deste tópico objetiva apresentar uma introdução a respeito da relação entre o jogo, a ludicidade e aprendizagem, por meio de teorias sobre o jogar.

O ser humano está sempre descobrindo e aprendendo. Desde o nascimento ele descobre e se apropria de diversos conhecimentos, desde os movimentos mais simples aos mais complexos, como o de conviver em sociedade. Dessa forma inicia-se o processo educativo, em que há uma ação conjunta entre pessoas que ensinam, aprendem e comungam. Educar é um ato que possui valores, relacionamentos e atitudes políticas frente ao mundo que está posto, por isso também é um ato histórico.

A definição de jogo pode ser buscada em Johan Huizinga, historiador que escreveu, em meados de 1930, o seu livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*:

¹² Essa organização foi pensada para a realidade de aulas presenciais, algo incerto no momento de elaboração do presente texto, no qual aguardava-se pelo retorno das aulas. Com a experiência online/de ensino remoto, nem todos(as) os(as) alunos(as) têm acesso à internet ou a aparelhos em suas casas que possibilitem esse acesso, sendo assim, teríamos um número muito limitado de participantes e também não teríamos para esse jogo o caráter lúdico e de troca de ideias que aconteceria em uma aula presencial.

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral do jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observe os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público (HUIZINGA, 2018, p. 3).

Huizinga (2018) destaca que o jogo possui uma função significativa, um determinado sentido, o qual ultrapassa um fenômeno fisiológico ou psicológico. Dessa forma, ciências como a Psicologia e a Fisiologia buscam determinar a natureza e o significado do jogo. Na sequência, o autor elenca a respeito do entendimento científico do jogo na sua época:

Umas definem as origens e fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo “instinto de imitação”, ou ainda simplesmente como “necessidade” de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras veem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir (HUIZINGA, 2018, p.4).

O autor ressalta que a criança representa alguma coisa diferente do que realmente é, podendo imitar alguma coisa mais bela, mais nobre ou mais corajosa, pois é transportada ao prazer, e supera a si mesma em um nível que passa a quase acreditar que de fato ela é esta ou aquela coisa, porém, mesmo assim não perde inteiramente o “sentido da realidade” (HUIZINGA, 2018). A criança, então, usa a imaginação, que se torna a realidade daquele momento. Assim, chega-se ao entendimento do jogo para o autor:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 2018, p.33).

Portanto, para Huizinga (2018) o jogo pode ser definido pelas seguintes características: é uma atividade voluntária, está diretamente relacionado com tempo e espaços definidos, cria uma ordem e possibilita a formação de grupos com a sensação e relação de coletivo. A partir dos pontos destacados pelo autor, concluímos que a atividade referente ao jogo em sala de aula pode alcançar aceitação voluntária por parte dos(as) alunos(as). Embora a intenção do jogo seja a de trabalhar de maneira interativa e lúdica o conteúdo em questão, pode-se correr o risco dessa participação não ser completamente ativa. Tal argumentação não nos impede de compreender a sala de aula diante dos laços afetivos presentes, característica facilitadora do alcance de uma participação significativa.

Em uma sociedade em que muitas ações são de cunho individualista, e na qual muitas crianças não têm oportunidade de interação social, torna-se positivo pensar uma educação que parta do uso do lúdico e que potencialize a possibilidade de exploração do mundo exterior a partir da socialização construída com o conteúdo de História. Diante de tal perspectiva, a sequência deste texto adentra na discussão da aprendizagem a partir do elemento lúdico.

O autor Paulo Nunes de Almeida (2003) retoma pensadores clássicos para contextualizar o uso do jogo com elemento lúdico para a sala de aula. Segundo ele, foi Platão quem começou a pensar a questão do jogo de maneira diferente, ao invés de pensar em jogos competitivos, trabalhou a matemática de forma lúdica, fazendo com que os cálculos fossem ligados a problemas concretos, trazendo, com isso, uma relação entre vida e negócios, assim visava que fosse atingido um nível superior de abstração. O autor menciona também o historiador francês Philippe Ariés, que, ao falar sobre os padres jesuítas, destacava o fato de eles entenderem que os bons jogos deveriam ser recomendados e aplicados nos seus colégios. Eles inclusive começaram a utilizar os jogos como práticas educativas atreladas ao processo de aprendizagem da ortografia e gramática. O autor destaca, ainda:

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade (ALMEIDA, 2003, p. 31).

O texto também apresenta uma discussão com relação ao brincar, que, tal como o jogar, conota também – e neste caso, de maneira mais contundente – uma concepção política, pois “a sociedade oferece para a criança, hoje, aquilo que ela deseja amanhã” (ALMEIDA,

2003, p. 38). Makarenko (2001, p. 152) compara a importância do jogo e do brinquedo, para a criança, com o trabalho, para o adulto, e complementa que “a educação do futuro cidadão [deve] se desenvolver antes de tudo no jogo, [pois] não se pode fazer uma obra educativa sem se propor um fim, um fim claro, bem definido, um conhecimento do tipo de homem que se deseja formar”. Assim, o brinquedo, o brincar ou o lúdico enquanto elementos constituintes do jogo seguem uma concepção de sociedade que está imposta, e tal entendimento denota ser a escola um possível lugar para se atrelar o lúdico com o ensino.

Na sequência, seguimos com uma apresentação da tríade: aprendizado, jogo e ensino de História, discussão tratada pela apresentação em separado de cada uma dessas dimensões.

É interessante discutir a relação entre o jogo e o aprendizado e como os jogos coletivos podem levar a diferentes aprendizados. Para isso, recorreremos a autores ligados aos campos da Psicologia, Pedagogia, Sociologia e ao Ensino de História. Dos teóricos ligados à Psicologia e suas abordagens do ensino-aprendizagem, destacamos as autoras Francismara Neves Oliveira e Fernanda Vilhena Mafra Bazon (2009, p. 16), que recorrem a Piaget:

[...] para Piaget o jogo é uma atividade marcada pelo predomínio da assimilação sobre a acomodação. O jogo é um elemento desencadeador de situações-problema no qual existem desafios e algumas estratégias para a resolução, sendo assim, esse processo de ensino e aprendizagem passaria por um processo de adaptação, assimilação e acomodação.

Segundo o próprio Piaget (1990), os estágios de desenvolvimento da criança são: 1º fase sensório-motor, de zero a dois anos de idade, quando a criança brinca sozinha e não utiliza as regras porque não tem noção delas; 2º fase pré-operatória, dos dois aos sete anos, referente ao jogo simbólico no momento em que a criança começa a ter regras em suas brincadeiras; e 3º fase das operações concretas, dos sete aos onze anos, pois a criança joga em grupo e a existência de regras é muito importante. Nesses estágios, Piaget (1990) classificou os jogos também segundo três categorias: jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras.

Outro teórico que contribui significativamente ao debate foi o psicólogo Lev Vygotsky (2007), ao dizer que o jogo favorece o desenvolvimento intelectual, social e moral, isto é, auxiliando no desenvolvimento integral da criança. Para ele, o jogo surgiria a partir dos três anos de idade, sendo a criança um ser ativo que constrói e cria por meio de suas interações sociais. A brincadeira possuiria então três características fundamentais: a imaginação, a imitação e as regras.

Embora existam divergências entre os dois teóricos citados, Piaget e Vygotsky, eles são o ponto de partida para pensar questões do jogo e do processo de ensino e aprendizagem das crianças envolvidas no nosso estudo. Na sequência direcionaremos a discussão de maneira direta ao ensino de História.

Lecionar ocasiona desafios na rotina diária dos(as) alunos(as), que por vezes simpatizam mais com uma ou outra disciplina, inúmeras podem ser as suas predileções, e embora essa identificação decorra da particularidade/individualidade ou experiências prévias de cada aluno, também depende da metodologia empregada em sala de aula e do conteúdo ministrado. Cada disciplina tem suas peculiaridades, e metodologias diferenciadas podem ser pensadas para se trabalhar diferentes conteúdos.

Quanto ao ensino de História, campo central e agregador deste trabalho, pode-se recorrer ao autor Jörn Rüsen (2011), para quem a aprendizagem histórica é a consciência humana relativa ao tempo, tempo que necessita ser experimentado para ser significativo. Assim, o ensino de história tem entre seus objetivos possibilitar ao aluno competências para atribuir significado ao tempo. O autor pontua ainda que a consciência histórica funciona por meio da memória:

A consciência histórica vem à tona ao contar narrativas, isto é, histórias, que são uma forma coerente de comunicação, pois se referem à identidade histórica de ambos: comunicador e receptor. As narrativas, ou seja, histórias contadas aqui, são produtos da mente humana; com a sua ajuda as pessoas envolvidas localizam-se no tempo de um modo aceitável para si mesmas (RÜSEN, 2011, p. 80).

A memória da consciência histórica é determinada pelas exigências e desejos dos sujeitos. Aqui avaliamos a potência de um jogo pautado no estudo da História local na aula de História.

Ainda com intuito de pensar o Ensino de História por meio de jogos em sala de aula, é interessante trazer os apontamentos que as professoras Marlene Cainelli e Regina Alegro abordam em seu texto *Jogando e aprendendo: Ensinando História no Ensino Fundamental*, que traz a experiência das autoras como supervisoras de estágio, campo no qual perceberam certo desinteresse por parte dos alunos com a disciplina de História e, diante deste quadro, em questionamento aos alunos do Ensino Fundamental, as autoras apontaram práticas e tipos de atividades que recebiam mais atenção dos alunos. Foram elencadas, por exemplo: assistir televisão, brincar, jogar e computação.

Em uma das atividades que as professoras orientaram, foi possível perceber a atividade de desenvolvimento de um jogo de tabuleiro e na qual, segundo as autoras, houve participação ativa de todos os alunos envolvidos naquele momento. Dessa forma, Cainelli e Alegro (1998, p. 83) destacam:

O jogo é associado ao riso - por sinal, ato exclusivamente humano - e ao cômico, e a comicidade a loucura e a loucura a inversão de papéis, a farsa, desconsideração de limites, não-seriedade. Aí pode estar enraizada parte do preconceito contra a inclusão do jogo na escola, lugar da seriedade, do esforço, do silêncio, onde o prazer de brincar e da descoberta intelectual é excluído (como o é do universo do trabalho); especialmente na disciplina de História, pelas atribuições que recebe na formação dos indivíduos.

O texto das professoras Cainelli e Alegro é do ano de 1998, não sendo muito recente, e embora no contexto geral aconteceram algumas mudanças na maneira de se trabalhar o Ensino de História nos últimos anos, os desafios que elas enfrentaram permanecem.

Portanto, tendo-se por base as discussões a respeito do jogo, da aprendizagem e do ensino de História, e o próprio objetivo da produção de conhecimento histórico, temos aqui o jogo enquanto atividade que potencialmente promove a formação de grupos sociais, no sentido de partilharem um segredo ou regras, e um sentimento de pertencimento potencializado, uma vez que o jogo proposto nessa dissertação trata sobre história local. Sendo assim, o(a) aluno(a) poderá se entender como sujeito da História, e de maneira lúdica perceber que esta não se limita a ser uma disciplina distante da sua realidade.

Com relação ao jogo de cartas, e com o fato de termos como público as turmas de Ensino Fundamental I e séries iniciais do Fundamental II, é possível observar que parte dos(as) alunos(as) possuem “cartinhas” em suas bolsas, e elas muitas vezes são resultado da somatória de mais de um jogo. Como já citado, o horário do intervalo/recreio é um dos momentos mais esperados pelos alunos em seu turno escolar, pois podem desenvolver várias atividades e brincadeiras, como pular amarelinha, brincar de esconde-esconde e jogar com suas cartas. Então, nada melhor que propor uma atividade para o ensino de história local que seja lúdica e adequada aos interesses que os alunos já demonstram.

E mesmo que o público-alvo da confecção desse jogo seja o Ensino Fundamental I e II, mais especificamente nos 6º anos, é possível pensar que o jogo seja desenvolvido com turmas de Ensino Médio e até mesmo no Ensino Superior, caso se venha a trabalhar a temática em sala de aula.

Em conversas com professores(as) de Ensino Fundamental I, e isto se reproduz no início do Fundamental II, é possível observar que as crianças entendem o jogo como uma atividade prazerosa. Inclusive, foi possível verificar que os(as) educadores(as), em algum momento de suas aulas, perceberam que as crianças queriam mostrar ou até mesmo fazer troca de cartinhas. Diante deste quadro, uma das estratégias utilizadas pelos professores para não dispersar a atenção é a de pedir para que os alunos brinquem com essas cartas¹³ apenas na hora do intervalo.

O texto *Estetização Pedagógica, Aprendizagens Ativas e Práticas Curriculares*, de Roberto Rafael Dias da Silva (2018) traz a discussão do filósofo Claparede, de que a escola é pautada na proposta do hierarquizar. Percebe-se isso, por exemplo, pela prática escolar da divisão das boas ou más notas, nas filas, nos “castigos”, nos concursos e prêmios. Claparede discute que a escola, em vez de dar ênfase à hierarquização, deveria enfatizar sua prática na diferenciação, atitude na qual o foco seria o indivíduo. Nessa perspectiva seriam valorizadas as potencialidades pedagógicas das metodologias ativas, pois no seu conjunto elas inserem o estudante no processo de ensino, tornando a aprendizagem atraente e permanente.

Especificamente, sobre Metodologias Ativas, a autora Lilian Bacich (2019) discute o fato de os estudantes serem colocados no centro do processo de ensino e aprendizagem, de maneira autônoma, e para essa prática não existe uma receita pronta, mas sim a necessidade de que o aluno se sinta desafiado e seja um sujeito ativo no processo de construção do conhecimento. Destaca ainda que a aprendizagem não acontece apenas na experiência, mas pela reflexão realizada a partir dessa experiência.

Concluindo este capítulo, entendemos nossa pesquisa enquanto uma significativa oportunidade para a realização de atividades prazerosas e de forma ativa, para alunos e alunas, possibilitando o trabalho o ensino de história local, bem como de outros conteúdos possíveis, a partir do uso de fontes históricas e de maneira lúdica e interessante.

¹³ No geral os jogos de “cartinhas” se utilizam de figuras que podem ser desenhos ou fotografias, no caso do jogo em questão que abordará a história local serão utilizadas as fotografias, partindo da ideia de organização do jogo do Super Trunfo ® e o Yu-Gi-OH ®, que a partir da numeração/pontuação ocorre a dinâmica do jogo.

CAPÍTULO 2

CONSTRUÇÃO E USOS DO JOGO “CAMPO MOURÃO EM CARTAS”

Este capítulo procura apresentar o processo de construção do jogo, suas atividades norteadoras, especificidades e potencialidades. Assim, além da apresentação de aportes metodológicos, o capítulo apresenta elementos significativos da relação entre as instituições de ensino envolvidas, a saber, o Mestrado Profissional em Ensino de História e a Rede Básica de Ensino, bem como sujeitos professores e alunos(as) e práticas norteadoras na sua processualidade.

O Programa de Mestrado Profissional em Ensino de História, conhecido como PROFHISTÓRIA, ocorre em diversas localidades no Brasil, e é composto por um significativo banco de dissertações defendidas até o momento. O olhar sobre essas produções serve aqui como nossa introdução ao capítulo.

O Programa surgiu de debates iniciados em 2007 e se materializou em 2012, devido à necessidade de se atrelar a Pós-Graduação com a Educação Básica, alinhando teoria com prática e metodologias para a sala de aula. Em 2014, houve a seleção da primeira turma, e conforme pesquisa no Banco de dissertações do PROFHISTÓRIA, existem cerca de 389 dissertações já defendidas e disponíveis para a comunidade acadêmica e escolar.

Com relação às produções relacionadas à História Local, foram encontrados 31 registros de dissertações defendidas até o final de 2020. Com relação ao uso do jogo no Ensino de História, foram encontrados 16 registros. Sobre o uso do jogo no Ensino de História e História Local, foram encontradas 4 dissertações até o momento, intituladas: “A História da Cidade de Duque de Caxias: entre oficinas e jogos didáticos”, de 2020; “Mesquita- RJ em foco: A história da baixada fluminense e as relações identitárias na educação básica”, em 2019; “Campo de histórias e a batalha pela memória: Usos possíveis do Campo Santana na prática da educação patrimonial”, de 2018; e “Jogo urbano: história local no Ensino de História”, de 2016. Em nenhum dos casos existe uma metodologia que pensa em jogo de história local com uso de cartas.

Pode-se observar que em todas as propostas de trabalho das dissertações encontra-se a proposta de se envolver o discente no processo de ensino-aprendizagem, a partir do incentivo para que o(a) aluno(a) realize pesquisas sobre o tema trabalhado, a partir da discussão do tema e da metodologia - diferenciada - pensada para a turma em que se pretende trabalhar.

Diante dessa realidade e dessa expectativa organizo a escrita do seguinte capítulo, no qual inicialmente abordarei as minhas experiências em atividades com turmas de 6º ano e turmas de 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio, nas quais foram retratadas discussões sobre patrimônio e a história local, atividades estas que contribuíram com a tecitura do jogo Campo Mourão em cartas. Em um segundo momento, destacarei as discussões conceituais sobre o uso do jogo e da fotografia no Ensino de História, um aporte metodológico fundamental para a elaboração das cartas, e problematizarei as dimensões das experiências em sala de aula. Tais problematizações servem de reflexão final sobre a relação percebida entre o processo da pesquisa, as potencialidades do seu resultado propositivo e as demandas e desafios do Ensino de História presente nos documentos norteadores.

2.1 Duas atividades desenvolvidas com alunos(as) a respeito da questão do patrimônio do Município de Campo Mourão - PR

Mesmo com o planejamento satisfatório, uma vez que o tema e a metodologia estavam definidos após as primeiras orientações do PROFHISTÓRIA ainda no ano letivo de 2019, a atividade de campo estava programada para 2020. Porém, conforme comentado em outro momento, o ano letivo de 2020 foi atípico e as aulas aconteceram de forma online desde o final do mês de março.

O objetivo inicial era o da aproximação com as turmas do 6º ano do Ensino Fundamental II, e assim aplicar em sala de aula a atividade programada para ocorrer entre os meses de abril e maio, e caberia em junho o período de aplicação piloto do jogo, momento no qual faríamos as possíveis alterações na sua dinâmica, contando assim, com o *feedback* de professores(as) e alunos(as) envolvidos(as)¹⁴.

Todavia, diante dos rearranjos nos ritmos das aulas nos colégios e da própria pesquisa algumas atividades foram iniciadas e desenvolvidas em sala presencial, ainda referentes ao primeiro momento da pesquisa, como o reconhecimento das possíveis leituras dos lugares da cidade pelos discentes, e outra atividade foi desenvolvida remotamente, e pôde analisar a noção de patrimônio dos alunos. Em nenhum dos casos, justamente pelas condições do contexto de aulas remotas, os alunos lidaram com a tecitura das cartas, ou tiveram acesso ao jogo.

¹⁴ Haveria um primeiro momento com os alunos(as), destinado ao trabalho com a questão do patrimônio material e imaterial, fazendo-se com isso uma ponte do que eles visualizavam no município. Por fim, a proposta seria de que, ao final da intervenção, as turmas produzissem suas próprias cartas dos colégios e/ou do bairro onde moravam, além da produção de cartas-fonte.

A primeira atividade a ser destacada foi planejada e executada com as turmas com as quais já possuía contato, por lecionar para elas: trata-se de três turmas do Ensino Médio noturno do Colégio Estadual, localizado no município de Campo Mourão, zona central da cidade, ainda no ano letivo de 2019. Nela solicitou-se aos alunos e alunas que selecionassem uma fotografia que retratasse um patrimônio histórico ou uma paisagem de Campo Mourão. Após o recolhimento dessa atividade foi realizada uma aula discutindo elementos da História do Município de Campo Mourão e seu patrimônio histórico. Antes da apresentação dos resultados, cabe destacar que o planejamento foi alterado devido a alguns contratemplos ocorridos no ano de 2019, pois nas turmas em que a atividade foi desenvolvida ocorreu a necessidade de dispor de aulas da professora pesquisadora para atividade de acadêmicos estagiários e a ocorrência de um período de estado de greve que durou cerca de um mês.

Mesmo diante de tais desafios, houve a aplicação de um questionário com as seguintes questões:

- O que te motivou a fotografar o monumento ou paisagem ao tratar do patrimônio histórico ou cultural do Município de Campo Mourão?
- Você teria outros lugares para destacar como patrimônio histórico ou cultural de Campo Mourão?
- O que você sabe sobre a História de Campo Mourão? As fotografias que você tirou ajudam a contar um pouco da história de Campo Mourão?
- Cite duas características positivas e duas negativas do lugar que você fotografou. Estas características estão visíveis na fotografia ou elas só podem ser percebidas quando as pessoas frequentam aquele lugar?

Os alunos enviaram fotografias de forma digital para o e-mail da professora, agora autora desta dissertação, sendo esta uma exigência que atribuía nota à atividade, com critério classificatório para fins de aprovação na disciplina ao longo do ano letivo, embora alguns alunos não tenham concluído a atividade. Segue a tabela com os lugares sobre os quais os alunos mandaram as fotos:

Tabela 1. Locais fotografados pelos alunos do Ensino Médio noturno

	LOCAL DA CIDADE FOTOGRAFADO	Nº DE FOTOGRAFIAS
1.	Museu Municipal Deolindo Mendes Pereira	2
2.	Catedral São José	3
3.	Biblioteca Pública Municipal	2

4.	Praça central São José	4
5.	Coreto da praça central São José	1
6.	Terminal de ônibus circulares	2
7.	Mercadão Municipal	1
8.	Posto de saúde	1
9.	Biblioteca pública em um bairro	1
10.	Usina Mourão	1
11.	Igreja Congregação Cristã	1
12.	Campo de girassóis	1
13.	Colégio Estadual de Campo Mourão	1
14.	Terminal Rodoviário de Campo Mourão	1
15.	Aeroporto Coronel Geraldo Guia de Aquino	1
16.	Parque Municipal Joaquim Teodoro de Oliveira	1
17.	Paisagem de campo	1
18.	Parque do Lago Azul	2
TOTAL		27

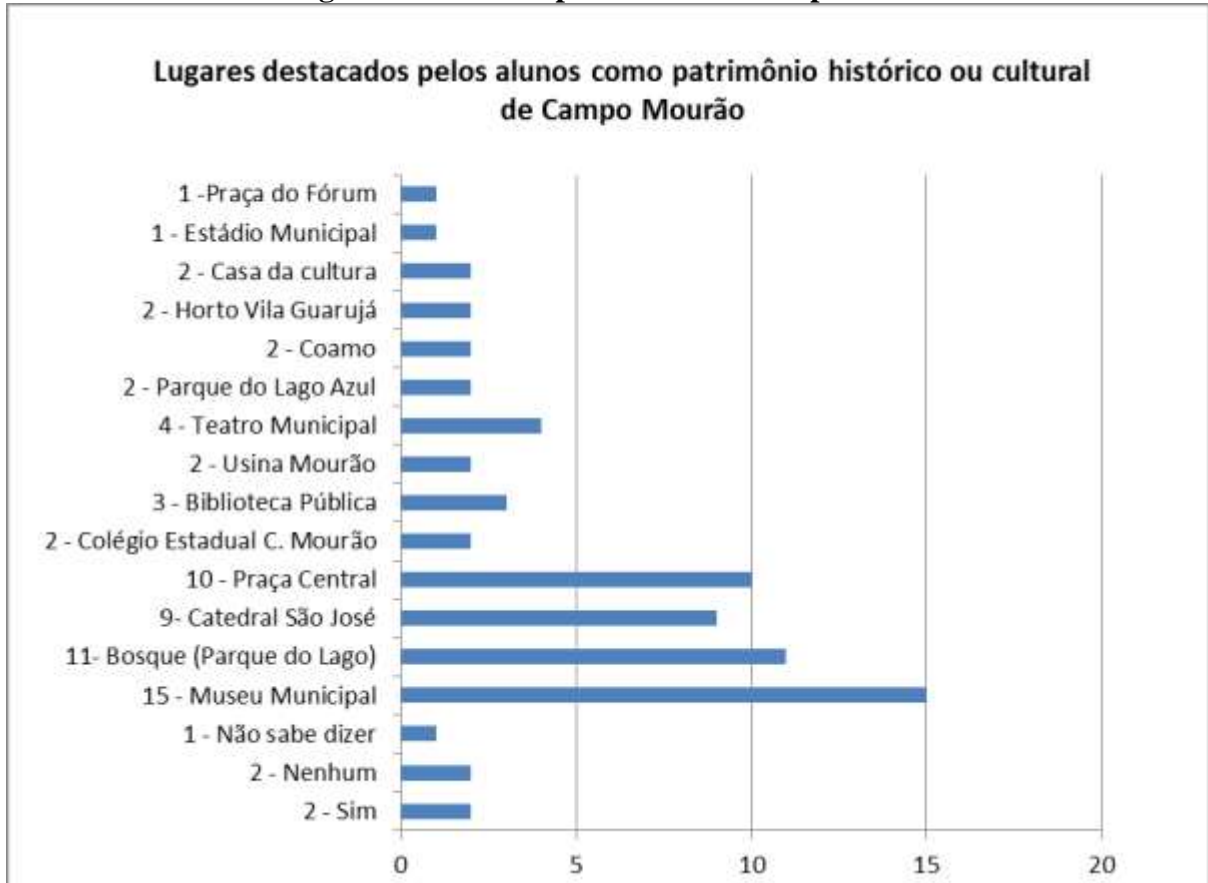
Fonte: dados da pesquisa, 2019.

Essa atividade foi elaborada a partir das indicações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), para assim se trabalhar uma dimensão do Ensino de História pautada na importância da utilização de diferentes fontes e tipos de documento, estimulando com isso que o aluno fizesse interpretações, identificações e comparações, trabalhando assim a formação integral do sujeito (BRASIL, 2018).

As Diretrizes Curriculares da Educação Básica (DCE) da disciplina de História também mencionam a importância do trabalho com diversas fontes históricas. Dessa forma, a atividade proposta teve como objetivo colocar primeiramente o aluno como sujeito histórico, cobrar dele uma postura de observador de elementos do patrimônio histórico que estivessem a sua volta, e na sequência que aferisse os significados que eles atribuiriam aos lugares da cidade. Pode-se observar que, das 27 (vinte e sete) fotografias enviadas, 14 (quatorze) eram de lugares da área central de Campo Mourão, como: o Museu, a Catedral São José, a Biblioteca Pública Central, a Praça Central, o coreto da Praça Central e o terminal para ônibus circulares, que foi a antiga rodoviária do Município. Percebe-se que os outros 13 (treze) lugares selecionados pelos alunos faziam referências a elementos não centrais da cidade. Diante dessas seleções foi possível perceber certo equilíbrio nas escolhas de lugares centrais e não

centrais como referência de patrimônio público. Com relação aos usos dessas atividades em sala de aula houve a formulação de questionário e mesmo no caso de alunos que não fotografaram eles participaram das discussões, por isso totaliza-se 46 (quarenta e seis) respostas, enquanto com relação às fotografias houve o número de participação de 27 (vinte e sete) fotografias, distribuídas conforme Gráfico 1, a seguir.

Gráfico 1 – Lugares destacados pelos alunos como patrimônio da cidade



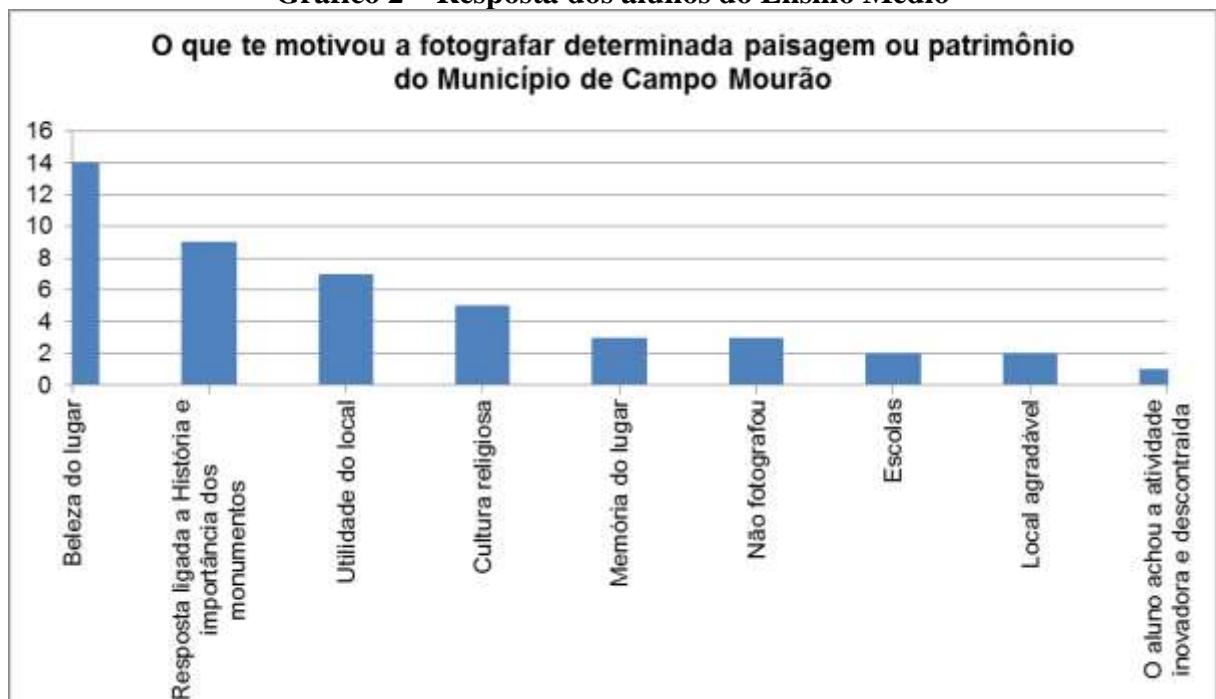
Fonte: dados da pesquisa, 2019.

O gráfico permite conhecer uma ou mais repostas dos 46 alunos e alunas para os quais o questionário foi distribuído. Nesse questionário podemos observar que as repostas destacaram como patrimônio histórico e/ou cultural de Campo Mourão, lugares centrais como: A praça central (10), a Catedral São José (9), o Museu Municipal Deolindo Mendes Pereira (15), Biblioteca Pública (3) e outro lugar que foi bem lembrado pelos alunos e alunas foi o Bosque (11) também chamado de Parque do Lago, embora o nome oficial seja Parque Municipal Joaquim Teodoro de Oliveira. Outros locais destacados foram: Praça do Fórum (1), Estádio Municipal (1), Casa da Cultura (2), Horto Vila Guarujá (2), Coamo (2), Parque do Lago Azul (2), Teatro Municipal (4), Usina Mourão (2), Colégio Estadual Campo Mourão (2),

e cinco outros alunos que não foram específicos em suas respostas. A sequência da atividade procurou discutir as escolhas em se fotografar a cidade e pode, para título de análise, ser sintetizada a partir das respostas para as três primeiras questões apresentadas aos alunos e alunas, conforme destacam-se nos Gráficos 2 e 3, a seguir.

Objetivou-se discutir as motivações envolvidas na escolha por determinado monumento ou paisagem concebidos como patrimônio histórico ou cultural do município, a citação ou lembrança de outros locais que também poderiam ser considerados patrimônio histórico ou cultural de Campo Mourão, e o conhecimento que os alunos já possuem sobre a história da cidade, tentando relacionar essas fotografias tiradas com o conhecimento já obtido.

Gráfico 2 – Resposta dos alunos do Ensino Médio

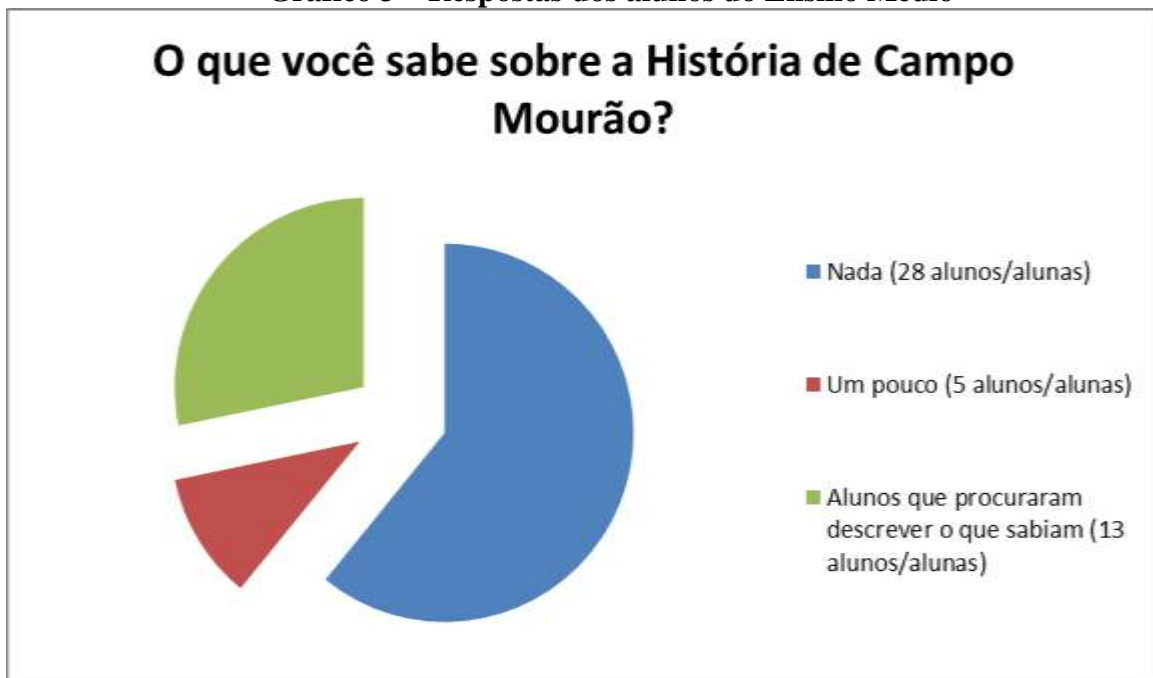


Fonte: dados da pesquisa, 2019.

O Gráfico 2, acima, contém resposta de 46 alunos e alunas e nele pode-se observar os fatores que motivaram as escolhas pelas fotografias entregue: em primeiro lugar ela foi retratada devido à beleza do lugar, conforme quatorze (14) alunos e alunas; em oito (8) respostas a fotografia do local se deu por este local estar ligado a elementos significativos da História e pela importância dos monumentos; cinco (5) devido à cultura religiosa; três (3) devido à memória afetiva com aquele local; três (3) alunos e alunas não fotografaram; duas (2) alunas retrataram a escola em que estudaram; dois (2) estudantes justificaram a escolha pelo fato de entenderem o local como um lugar agradável; e uma (1) destacou que achou atividade descontraída e inovadora.

Outra pergunta realizada aos alunos foi sobre o que já sabem sobre a História de Campo Mourão, e, conforme gráfico abaixo, 28 (vinte e oito) alunos(as) disseram que não sabiam nada; 5 (cinco) disseram saber alguma coisa, sem especificar; e 13 (treze) procuraram descrever o que sabiam.

Gráfico 3 – Respostas dos alunos do Ensino Médio



Fonte: dados da pesquisa, 2019.

A segunda experiência se deu já em 2020, no formato *online*, com alunos e alunas dos 6º anos de um Colégio Estadual localizado em Campo Mourão, foi realizada no *Classroom*®¹⁵ procurando problematizar a questão do patrimônio do município de Campo Mourão-PR. Foi realizada com 5 (cinco) turmas, e dela participaram um total de 17 (dezesete) alunos, dos quais alguns fizeram o trabalho completo, alguns enviaram apenas as fotos e outros apenas escreveram sobre o assunto. Também observa-se a colocação de mais de um item na mesma resposta.

Destacamos que a questão fez parte de uma abordagem temática sobre Patrimônio, conteúdo letivo das aulas de História, e foi assim formulada: “Na aula 5, o professor do

¹⁵ *Classroom* é uma palavra inglesa que significa literalmente “Sala de aula”, por imitar as interações possíveis nesse espaço, como as vídeoaulas, envio de trabalhos, proposição de atividades, troca de ideias, mural etc. Como já citado, trata-se de uma plataforma da Google desenvolvida pelo Governo do Estado do Paraná voltada para o acesso entre professor(a) e alunos(as), para que houvesse aprendizados e fossem conduzidas as avaliações no período em que as aulas presenciais foram suspensas, visando garantir certa normalidade para o andamento do ano letivo. A plataforma pode ser acessada por celulares, tablets, notebooks ou computadores com acesso à internet, e a SEED disponibilizou e-mails da Gmail para todos os alunos fazerem seu *login* no sistema. Alunos que não tinham acesso à internet ou tecnologias para interagir nessa plataforma poderiam retirar nas escolas as atividades impressas para realizarem em casa manualmente.

AULA PARANÁ trouxe os conceitos sobre Patrimônio, e quem quiser revisar a aula pode assisti-la novamente. Mas deixarei um breve conceito: **Patrimônio material** é composto por elementos concretos, como construções e objetos artísticos. E **patrimônio imaterial** é relacionado a elementos abstratos, como hábitos, rituais e festas. A atividade a ser proposta é que relembremos o conceito de Patrimônio Cultural: Material e imaterial, mas relacionado ao município de Campo Mourão, onde vivemos. A atividade consiste em relacionar e descrever o que você sabe sobre ou se lembra, com relação a 2 (dois) patrimônios materiais e 2 (dois) patrimônios imateriais que temos no Município de Campo Mourão.”

Diante dos dados coletados com os(as) alunos(as), temos a seguinte tabela com elementos do Patrimônio Material e Imaterial do Município de Campo Mourão – PR:

Tabela 2 - Citações do patrimônio material ou imaterial de Campo Mourão, conforme escolhido pelos alunos e alunas

PATRIMÔNIO MATERIAL		Nº DE CITAÇÕES
1.	Catedral São José	9
2.	Museu Municipal Deolindo Mendes Pereira	9
3.	FECILCAM/UNESPAR	1
4.	Parque Estadual Lago Azul	2
5.	Estação Ecológica do Cerrado	1
6.	Parque do Lago (Parque Municipal Joaquim Teodoro de Oliveira)	1
7.	Teatro Municipal	1
8.	Chafariz da praça central	1
9.	Biblioteca Pública	1
PATRIMÔNIO IMATERIAL		Nº de citações
1.	Festa do Carneiro no Buraco	14
2.	Rota da Fé	1
3.	Festas juninas	1
4.	Auto da paixão de Cristo	1
5.	Concurso Pinóquio	1
6.	Festa da Padroeira – 12 de Outubro	2
7.	Espetáculo Guardiã do Fogo/ Ritual do fogo	2

Fonte: dados da pesquisa, 2019.

Com base na Tabela 2, que estrutura as respostas dos(as) alunos(as), pode-se observar que estas turmas de 6º ano do Ensino Fundamental lembraram mais de lugares centrais,

posicionamento este um pouco diferente do observado com alunos do Ensino Médio, em que foi possível conversar com eles para que buscassem elementos em toda a cidade com relação ao patrimônio material. Observa-se que a falta de contato pessoal entre a professora e a turma interferiu negativamente no desempenho da atividade, mas considera-se que foi realizado o possível dentro desse momento atípico e de distanciamento social.

Dessa forma, os elementos materiais ou imateriais elencados pelos(as) alunos(as) serviram como base para a construção do jogo de cartas. Lembramos que nas turmas, seja no Ensino Fundamental ou Médio, não foram trabalhadas as questões de Patrimônio e História e também não foi demonstrado e/ou aplicado o jogo como produto, uma vez que nesse período ainda estávamos conduzindo as discussões teóricas e metodológicas.

Com relação ao entendimento daquilo que representaria o patrimônio do município, alunos e alunas fizeram colocações interessantes sobre a questão do Patrimônio Imaterial: quatorze (14) destacaram que o Carneiro no Buraco é considerado o prato típico do município pois alguns moradores começaram sua confecção para pequenos grupos de familiares e amigos, com o tempo o prato ganhou certo prestígio e depois foi adotado como representante do município; outros dois (2) alunos lembraram-se do Espetáculo Guardiã do Fogo ou Ritual do Fogo, que ocorre como ritual antes de acenderem o primeiro buraco, para celebração da Festa do Carneiro no Buraco que ocorre anualmente no Parque de Exposições Getúlio Ferrari; outro evento lembrado por um (1) aluno foi o Concurso Pinóquio, que em 2019 estava em suas 26ª edição e é realizado para comemorar o Dia Nacional da Mentira, em 1º de abril, e no qual os participantes concorrem a premiações após contar seus causos e mentiras em apresentações que acontecem no Teatro Municipal.

Os outros eventos relatados foram relacionados à religiosidade, dois alunos elencaram o feriado nacional de 12 de outubro, em respeito à tradição católica mundial que comemora o dia de Nossa Senhora Aparecida, realidade que não difere em Campo Mourão, onde as igrejas católicas promovem diversos eventos para celebrar a data. Um aluno destacou a Rota da Fé, outro a Paixão de Cristo e outro as Festas Juninas. A Rota da fé é uma romaria, constitui-se de uma caminhada para orações, reflexões e celebrações, uma forma de turismo religioso que acontece no município e na região, abrangendo Juranda, Farol, Corumbataí do Sul e Barbosa Ferraz. Até o ano de 2020, ocorreram 59 edições dessa espécie de peregrinação. Já o Auto da Paixão de Cristo é uma encenação que retrata a morte de Jesus Cristo e ocorre anualmente na Praça São José, no feriado da Páscoa. E as festas juninas são comemoradas nos meses de junho e julho, no dia atribuído a Santo Antônio, São Pedro e São João. Na sua origem, a festa tem caráter religioso, e essa religiosidade mistura-se em todo o Brasil, criando um cunho

caipira, em que existe a dança de quadrilha com passos devidamente ensaiados pelo grupo. Os principais pratos de festa junina são: pamonha, curau, bolo de milho, tapioca, paçoca, pipoca, cachorro-quente, vinho e quentão. Atualmente, no município, as Igrejas Católicas promovem festas juninas, assim como escolas, colégios e instituições.

O Patrimônio Material também foi relatado pelos(as) alunos(as). Dois lugares não foram elencados anteriormente, pelas turmas de Ensino Médio, mas foram citadas pelos 6º anos: a Universidade Estadual do Paraná – Campus Campo Mourão (UNESPAR) e a Estação Ecológica do Cerrado. A atual UNESPAR foi anteriormente a Faculdade Estadual de Ciências e Letras de Campo Mourão (FECILCAM), fundada em 24 de agosto de 1974, e é uma instituição de ensino superior mantida pelo governo do Estado do Paraná, no momento conta com 10 cursos de graduação: Administração, Ciências Contábeis, Ciências Econômicas, Engenharia de Produção Agroindustrial, Geografia, História, Letras, Matemática, Pedagogia e Turismo e Meio Ambiente. Já a Estação Ecológica do Cerrado foi criada em 1987 e funciona como um museu vivo desse tipo vegetação (cerrado), essa área encontra-se hoje dentro do perímetro urbano, para o funcionamento o local conta com a parceria com Universidade Estadual do Paraná, principalmente relacionado ao curso de Geografia, que cuidam e desenvolvem pesquisas na área.

Após este diagnóstico dos resultados e das contribuições das atividades desenvolvidas em sala de aula para os alunos e também para nossa pesquisa, apresentaremos na sequência uma abordagem metodológica a respeito dos usos da fotografia no Ensino de História, e em específico, dos seus usos no jogo “Campo Mourão em cartas”¹⁶.

2.2 Uso da fotografia como recurso pedagógico no Ensino de História: um aporte metodológico

A fotografia é a principal fonte histórica da nossa proposta de organização do jogo. Dessa forma, as fotografias servem de canal para o acesso imagético e suporte de memória para o debate sobre patrimônio material e imaterial do município de Campo Mourão. Elas representam lugares que foram transformados ou representados nas cartas. Além delas, o jogo conta, conforme já destacado, com um tipo de carta composta por fontes, que seriam imagens de diferentes tipos fontes, como fotografias de lugares e ou fenômenos passados, informações jornalísticas e fragmentos das leis orgânicas da cidade.

¹⁶ Foi realizada uma parceria com um professor da rede básica, mas devido aos desafios do ano letivo e de seu desenvolvimento remoto, percebeu-se que a participação dos(as) alunos(as) da rede pública de educação básica não atenderia ao objetivo desse trabalho, por medidas de segurança sanitária no ano de 2020 e 2021, pois não poderiam participar ativamente da produção de algumas cartas, tal como proposto inicialmente.

O jogo aqui proposto trabalha com a perspectiva de uso de fontes históricas, especificamente o uso de fotografias antigas e atuais de Campo Mourão, que abordem questões do patrimônio material e imaterial, para assim representar o município. Essas imagens constam em diferentes suportes, como acervos de instituições locais, acervos familiares e recortes de jornais, mas, na sua maioria, são compostas por fotografias da cidade retratadas com o intuito específico de produzir essas cartas.

A fotografia é uma forma de linguagem, é uma fonte imagética que retrata algum momento do passado. Ana Maria Mauad, em seu texto *Através da Imagem: Fotografia e História Interfaces*, pontua:

A fotografia surgiu na década de 1830 como resultado da feliz conjugação do engenho, da técnica e da oportunidade. Niépce e Daguerre - dois nomes que se ligaram por interesses comuns, mas com objetivos diversos - são exemplos claros desta união. Enquanto o primeiro preocupava-se com os meios técnicos de fixar a imagem num suporte concreto, resultado das pesquisas ligadas à litogravura, o segundo almejava o controle que a ilusão da imagem poderia oferecer em termos de entretenimento (afinal de contas, ele era um homem do ramo das diversões). É bem verdade que no século XIX a distinção entre técnica e magia não era tão clara quanto hoje, como bem ilustra o nome de uma das primeiras lojas de venda de material para eletricidade no Rio de Janeiro: “Ao Grande Mágico” (MAUAD, 1996, p. 2).

O texto de Mauad (1996) discute com estudos de Rudolf Arnheim relativos à teoria da percepção, para o qual a fotografia é sempre bidimensional ou plana, e suas cores não podem reproduzir a realidade, porque apenas isola um ponto determinado do tempo e do espaço e perde toda a dimensão processual relativa ao tempo vivido. Sendo assim, ela é apenas visual, não permite outras formas sensoriais, por exemplo, o olfato e o tato. Todavia, embora não demonstre a realidade completa das coisas, ela funciona como testemunha que conta a história a seu modo, pois, não se pode esquecer que a fotografia pode ser comparada, em termos de função, ao documento escrito, no qual as partes muitas vezes registram como lhe parece melhor naquele momento, no caso da fotografia por meio de um ângulo ou pela organização do lugar ao saber que será registrado por alguém.

Sobre o registro fotográfico, Mauad (1996, p. 8) destaca que:

A fotografia é uma fonte histórica que demanda por parte do historiador um novo tipo de crítica. O testemunho é válido, não importando se o registro fotográfico foi feito para documentar um fato ou representar um estilo de vida. No entanto, parafraseando Jacques Le Goff, há que se considerar a fotografia, simultaneamente como imagem/documento e como imagem/monumento. No primeiro caso, considera-se a fotografia como

índice, como marca de uma materialidade passada, na qual objetos, pessoas, lugares nos informam sobre determinados aspectos desse passado - condições de vida, moda, infra-estrutura urbana ou rural, condições de trabalho etc. No segundo caso, a fotografia é um símbolo, aquilo que, no passado, a sociedade estabeleceu como a única imagem a ser perenizada para o futuro. Sem esquecer jamais que todo documento é monumento, se a fotografia informa, ela também conforma uma determinada visão de mundo.

A autora trata, assim, de textos visuais, o que inclui a fotografia, espécie de resultado de um jogo entre expressão e conteúdo, composto de três componentes: o autor, o texto e o leitor. No caso específico da fotografia, o autor é o fotógrafo e o uso da câmera exige uma competência mínima. No século XIX, conforme Mauad (1996), apenas profissionais manipulavam aparelhos, mas na segunda década do século XXI já se constata que parte significativas dos(as) alunos(as) possui celular com câmera. É relevante o fato de a autora enfatizar que também está em jogo a competência de quem fornece significados à imagem, processo no qual se constata uma educação do olhar, que parte das representações culturais que esse indivíduo (fotógrafo) conhece.

A fotografia, como outros tipos de documentos, pode ser utilizada como fonte histórica, e existem inúmeras possibilidades para se trabalhar com em sala de aula sobre as diversas formas de pesquisa de um historiador. Eduardo Quadros e Alessandro Aguiar (2014, p. 93), por exemplo, enfatizam:

A fotografia utilizada como instrumento de pesquisa proporciona à descoberta, análise e interpretação da vida histórica. Dessa forma, o estudo prévio do conteúdo documental das fotografias tem o condão de recuperar informações importantes da vida passada de um país e possibilidade de resgate da memória visual do homem em seu aspecto sociocultural. O critério aceito pela história da fotografia utiliza a própria fotografia como objeto da pesquisa com interesse nos artefatos representativos das fases da tecnologia fotográfica, dos estilos e das tendências de representação em determinado período histórico de um país ou região com foco especial dirigido aos assuntos que foram objeto de registro e representam exemplos da utilização da fotografia em diferentes e diversas áreas e circunstâncias ligadas ao processo que originaram as imagens bem como o uso que delas se fez enquanto testemunho visual de certa situação ou fato.

Cabe destacar que a opção pelo uso da fotografia aproxima-se da própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC), entre suas orientações para o ensino de História, ao destacar que “é fundamental considerar a utilização de diferentes fontes e tipos de documentos (escritos, iconográficos, materiais e imateriais) capazes de facilitar a compreensão da relação tempo e espaço e das relações sociais que os geraram” (BRASIL,

(2018, p. 396). O documento ressalta ainda que “a utilização de objetos materiais pode auxiliar o professor e os alunos a colocar em questão o significado das coisas do mundo, estimulando a produção do conhecimento histórico em âmbito escolar” (BRASIL, 2018, p. 396). Desse modo, professores(as) e alunos(as) assumem uma atitude historiadora no processo de ensino e aprendizagem, sendo importante considerar também que “os processos de identificação, comparação, contextualização, interpretação e análise de um objeto estimulam o pensamento” (BRASIL, 2018, p. 396)¹⁷.

Com relação à “atitude historiadora” mencionada na BNCC, pode-se recorrer ao texto muito conhecido na área da História de Carlos Ginzburg, intitulado *Sinais: Raízes de um paradigma indiciário*. Nesta obra, Ginzburg (1989) traz três posturas possíveis com relação ao trabalho com indícios e seus prováveis significados. Elas são representadas por personagens profissionais e intelectuais Sigmund Freud, Sir Arthur Conan Doyle e Morelli: o método de Morelli, crítico de arte, se aproxima ao método investigativo de Sherlock Holmes, personagem de Conan Doyle, pois soluciona seus casos por meio da observação e dedução; de certa forma, também Freud, psicanalista, teria seu método centrado nos resíduos discursivos dos pacientes; e os três possuíam formação em medicina, que consiste em observar sintomas para se chegar à doença. Assim, o historiador teria o papel de investigar para compreender ou *chegar a* os fatos passados. Alguns elementos deste passado deixam resquícios para o presente e a inspiração no método indiciário ancora, em parte, as aspirações teóricas e metodológicas da pesquisa em tela, quando nos aproximamos do uso de fotografia como fonte histórica.

O que queremos dizer é que a fotografia, quando pensada a partir da investigação de seus sinais e como elemento composto de significados para a abordagem local, poderá provocar uma atitude ativa dos(as) alunos(as), aqui integrada ao uso do elemento lúdico. E, conforme mencionado anteriormente, a ideia deste trabalho passa pela construção conjunta com os(as) educandos(as), processo no qual eles(as) trariam fotografias de patrimônios materiais e imateriais, algo que envolveria a investigação, a atenção aos detalhes e, quiçá, a aventura – como a presente nas investigações de Sherlock Holmes. Assim, numa atividade

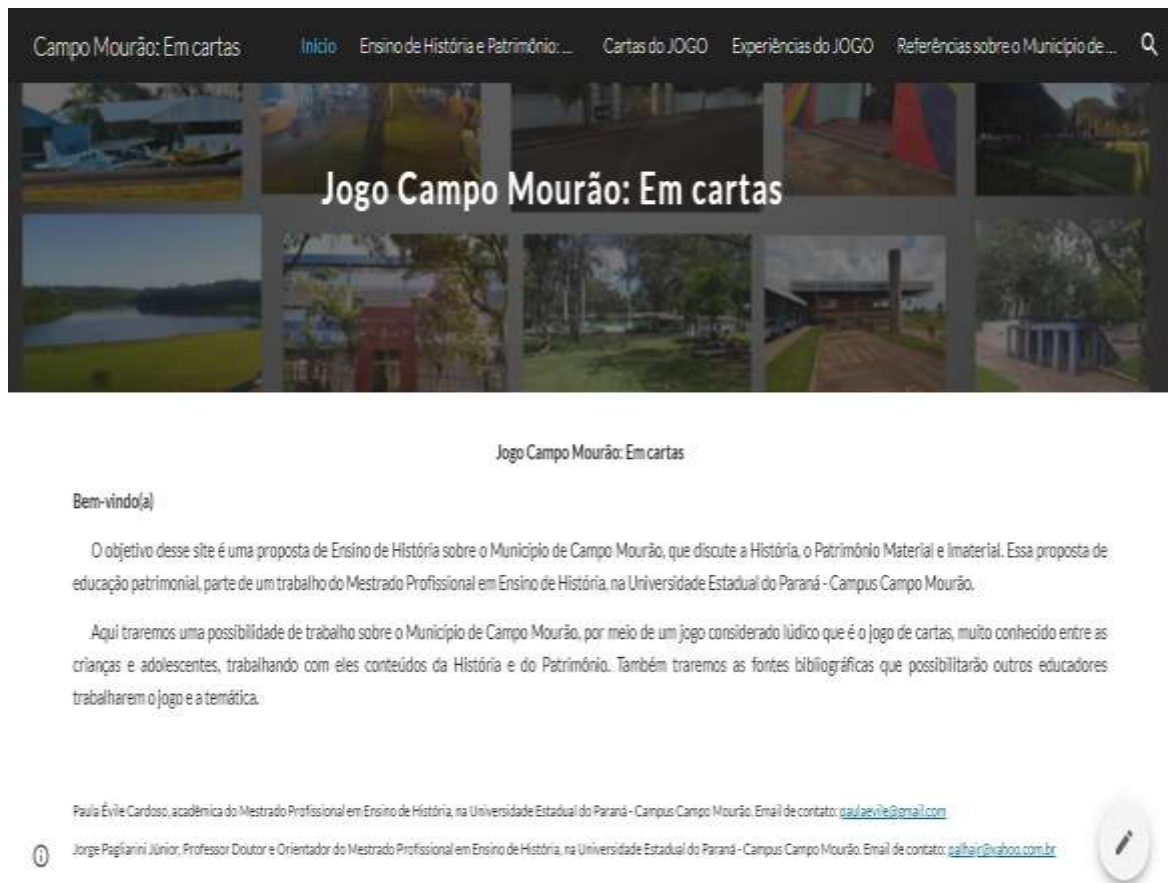
¹⁷ Cabe também ressaltar que constava no planejamento de nossa pesquisa o uso das fotografias referentes ao Município de Campo Mourão, produzidas a partir de um trabalho coletivo pautado na elaboração da atividade a partir da efetiva participação dos(as) alunos(as) e das respectivas discussões das fotografias por eles selecionadas para ilustrar as cartas do jogo. Todavia, conforme justificado anteriormente, o andamento da pesquisa e o momento atual dificultaram as garantias de realização da prática de discussão em sala de aula, e diante de tal contexto a metodologia teve de ser revista. Assim, as cartas apresentadas no primeiro capítulo foram fotografadas pela própria autora.

realizada em conjunto, escolheríamos quais fotografias seriam selecionadas e quais seriam as suas respectivas pontuações no jogo de cartas.

2.3 Jogo Campo Mourão em cartas - site de acesso aos professores e professoras da rede básica de ensino e maneiras de jogar e de produzir o jogo

Com os resultados da pesquisa desenvolvida no decorrer de dois anos, nada melhor que disponibilizar esse conteúdo para demais professores da rede básica. A proposta foi criar um *website* de livre acesso na plataforma do Google Sites®, o que resultou no domínio: <https://sites.google.com/view/campo-mourao-em-cartas/inicio>. Segue foto do *layout* inicial:

14. Modelo do site sobre o Jogo

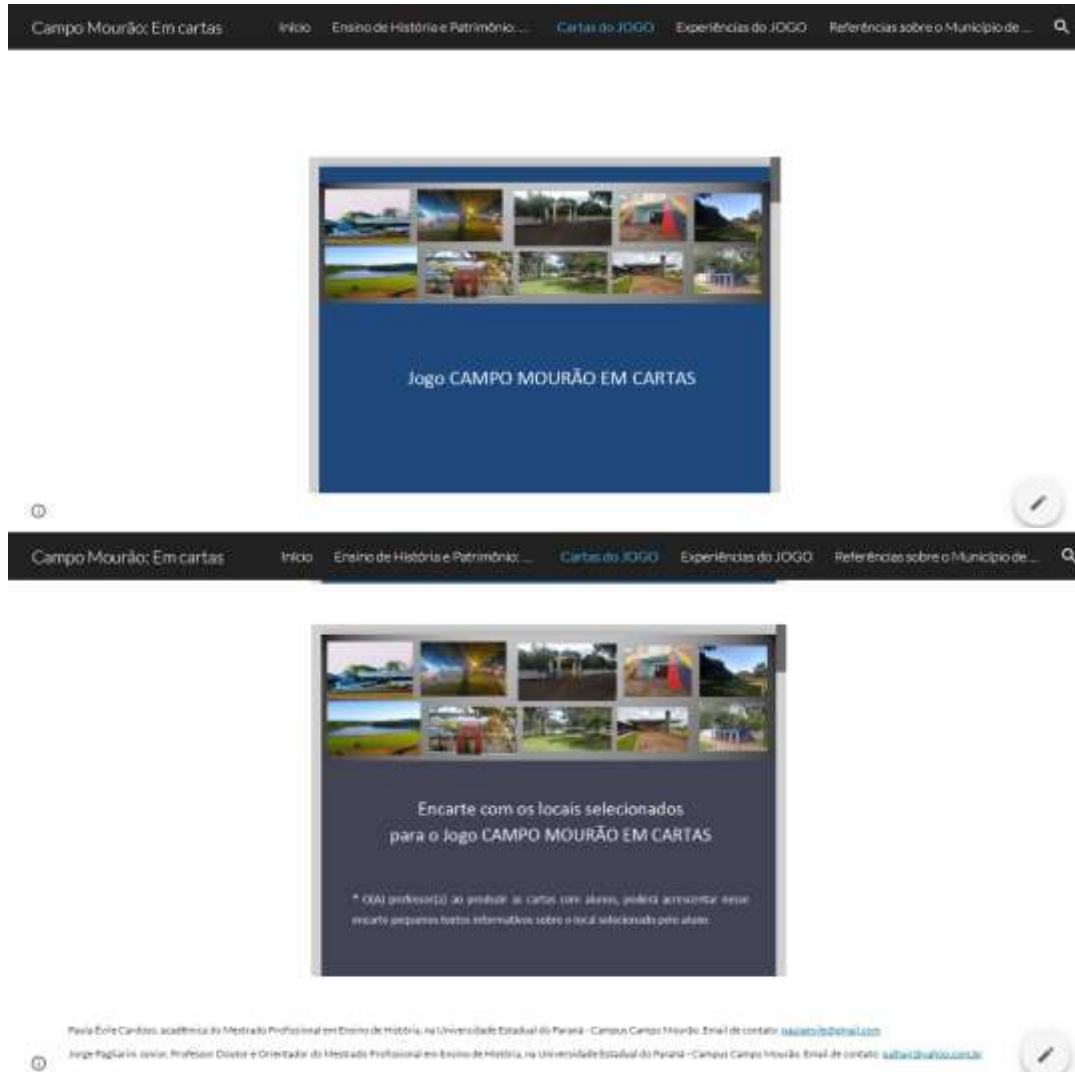


Fonte: site criado pela autora.

Seguindo uma organização típica de outros *websites*, foram criados ícones na barra superior intitulados: Ensino de História e Patrimônio: uma proposta de jogo de cartas, Cartas do Jogo, Experiências do Jogo e Referências sobre o Município de Campo Mourão. Todo o conteúdo produzido foi citado nos capítulos anteriores. Também são disponibilizados os arquivos do jogo e do encarte Campo Mourão em Cartas, ambos produzidos em arquivo de

Powerpoint®, o que facilita aos professores e professoras que forem trabalhar com esse material. Segue foto sobre como arquivo do jogo e do encarte estão disponibilizados:

15. Modelo da organização do site sobre o jogo



Fonte: site criado pela autora.

No *website* foram elencadas três possibilidades de trabalho com o Jogo Campo Mourão em Cartas. Antes da apresentação das formas de jogar, ressalta-se o fato de as cartas podem ser confeccionadas juntamente com os alunos em sala de aula, uma vez que a ideia da confecção do jogo nas turmas iniciais do Ensino Fundamental II se trata de uma forma de compreender e apresentar o Ensino de História como uma atividade lúdica, bastante presente nessa faixa etária. Assim, após a apresentação da atividade e a realização do jogo, o professor distribui as cartas para os(as) alunos(as) da turma e solicita que eles(as) identifiquem elementos do patrimônio material e/ou imaterial na carta selecionada. Essa atividade pode ocorrer por meio de um texto ou resposta dissertativa, no qual o(a) professor(a) faria uma roda de conversa e discutiria os patrimônios possíveis nas fotografias retratadas. Uma outra postura

parte da discussão do encarte (ver Apêndice) no qual há um histórico dos locais selecionados representados nas cartas do jogo, no sentido de incentivar a prática de um tipo de jogo em que o(a) professor(a) pode explorar o estudo dos lugares indicados. Essa postura pode incentivar a criação de mais cartas produzidas a partir da utilização de fotografias locais dos próprios alunos, como também do acervo pessoal e familiar. O(A) educador(a) poderá mostrar, utilizando-se do encarte, como o(a) aluno(a) poderá descrever o local selecionado por ele. E, ainda, pode-se com este material facilitar e motivar o estudo dos lugares, de maneira que o jogo não se limite à disputa de cartas, mas ao processo de produção de conhecimento pautado no estudo dos lugares, sendo o texto do encarte ponto de partida para novas leituras, pesquisas e interpretações.

Outra discussão necessária preocupa-se com as maneiras de jogar e de produzir o jogo, que seriam três: a comparação, o duelo estratégico, e a adivinhação. Conforme apresentamos no primeiro capítulo, os(as) alunos(as) colecionam diferentes jogos de cartas, divididas, grosso modo, entre o jogo Super Trunfo®, o qual tem por base do jogo a indicação de alguma característica da sua carta para eu ela seja comparada com a do adversário; e o Yu-Gi-Oh!®, no qual, além da disputa - duelo na linguagem do jogo - entre a pontuação das cartas exige-se à dinâmica do jogo o uso de estratégias, pois há monstros, habilidades, cartas mágicas e armadilhas, de maneira que este jogo ganha uma dinâmica e complexidade maior se comparado com uma mera disputa de pontuação. Uma terceira forma de jogar aproxima-se do jogo Perfil®, pautado na descrição e tentativas de adivinhação dos lugares. Mas, além destes modelos, os alunos reinventam formas de jogar, ou seja, criam suas regras para as disputas entre as cartas, que são colecionáveis e envolvem uma disputa pela conquista ou captura da carta do adversário.

Em seguida, seguem as sugestões de regras do Jogo “Campo Mourão em Cartas”, destacando-se o fato de que o(a) professor(a) poderá adaptar e criar as regras descritas no quadro da sala de aula antes de jogar, evidentemente, caso o(a) professor(a) altere alguma regra ela deverá ser apresentar de forma clara para os(as) alunos(as).

Primeira possibilidade de jogo

O jogo “Campo Mourão em Cartas” tem por objetivo discutir o patrimônio material, imaterial e o uso de fontes no Ensino de História, então as cartas pensadas para esse primeiro momento contém um ou mais tipos de características.

1. Os jogadores disputarão no “par ou ímpar” o direito de iniciar o jogo. Se houver mais de dois jogadores, deve-se assim organizar a ordem dos jogadores da rodada.

2. As cartas serão embaralhadas e depois distribuídas, uma a uma, entre todos os jogadores. Por exemplo: Se tiver 3 (três) jogadores, primeiro distribui a primeira carta, a segunda carta para o segundo jogador e a terceira para o terceiro jogador. No primeiro momento, serão distribuídas no mínimo 5 (cinco) cartas por pessoa.
3. As cartas contarão com uma pontuação para o jogo, bem como as características do patrimônio retratado.
4. O primeiro jogador escolhe uma das características (categorias) entre “Diversão”, “Política”, “Natureza” e “Tecnologia” e com ela desafia os demais jogadores, assim todos os jogadores devem mostrar a pontuação desta característica que consta em uma das suas cartas. Vence a carta que tiver a maior pontuação na característica indicada. Vence a rodada o jogador que ficar com todas as cartas da rodada.
5. Vence o jogador que conseguir formar o primeiro quarteto (Por exemplo: 1A, 1B, 1C e 1D).
6. As Cartas-Fontes contam com uma pontuação diferenciada, tendo o poder de aumentar a pontuação de alguma categoria (Diversão, Política, Natureza e Tecnologia), bem como de diminuir alguma característica dos adversários; os critérios estarão descritos na carta. Essas cartas ficarão à disposição dos jogadores para serem utilizadas em qualquer rodada, como forma de auxílio, e cada jogador poderá solicitar essa carta apenas 2 vezes no jogo. Outra possibilidade de uso de Carta-Fonte é distribuí-las em um segundo baralho, no início do jogo, junto com a divisão das demais cartas, e os jogadores poderão lançar mão dessas cartas em qualquer momento do jogo que considerarem útil.

Segunda possibilidade de jogo:

Esse formato do jogo aproxima-se do Yu-Gi-Oh!®, portanto os alunos disputam um contra o outro ou em grupo.

1. Cada jogador tem direito a 5 (cinco) cartas na mão, sendo uma delas uma Carta-Fonte, e cada jogador terá 5 (cinco) pontos de "vida". Em cada turno, o jogador coloca uma carta em campo, escolhe uma característica para com ela atacar os adversários e, ao final da rodada, a carta mais forte tiraria uma vida e, sendo que a vencedora, permanece em campo, retirando a(s) outra(s) carta(s) da mesa.
2. As Cartas-Fontes poderão ser utilizadas após o terceiro turno, como forma de deixar o jogo mais dinâmico ou reverter os ataques.
3. Para que o ataque ou a defesa sejam aceitos, será necessário que o jogador que acionou a carta ao colocá-la em campo apresente-a, ou seja, apresente os elementos dos lugares por ela

representados (patrimônio material e/ou imaterial e/o seu histórico), conforme informação do encarte que acompanha o jogo (ver Apêndice). Portanto, os oponentes poderão desconsiderar a carta que não for devidamente apresentada em suas características (e em caso de discordância, poderão recorrer ao encarte). Será eliminado o jogador que ficar sem cartas para o jogo, e será vencedor o último jogador que permanecer com carta(s).

Terceira possibilidade de jogo/

Neste caso, o jogo aproxima-se do Perfil®, e as cartas-fontes não serão utilizadas. Assim como na segunda maneira de se jogar, esta necessita do conhecimento das características das cartas, ou seja, necessita-se conhecer o conteúdo do encarte. Para essa possibilidade, a dinâmica foi pensada de forma a incluir o histórico dos lugares e notícias relacionadas aos locais selecionados, e o professor poderá, inicialmente, apresentar tais locais por meio de textos, apresentações, impressão ou leituras.

1. O jogo inicia com a apresentação das cartas, com a composição de no mínimo 3 (três) alunos(as) ou grupos, os quais receberão no mínimo 5 (cinco) cartas (podendo variar, mas sempre em um número ímpar de cartas).
2. O aluno ou grupo que está com a carta descreverá, por exemplo, 2 (dois) elementos do local retratado. O oponente terá 2 (duas) chances para descobrir qual lugar a carta representa. Dessa maneira, se o aluno/grupo não descobrir a carta ou lugar, terá a respectiva carta repassada para a equipe que estava fora da jogada. O Jogo termina quando a equipe conseguir conquistar as cartas dos adversários, ou até que uma das equipes consiga formar dois quartetos completos, por exemplo: 3A, 3B, 3C, 3D e 5A, 5B, 5C e 5D.

Concluindo, o jogo, independentemente da sua forma de jogar, almeja valorizar o patrimônio e a história local de maneira dialógica, considerando para tanto os conhecimentos advindos das aulas de História, contando ainda com as contribuições do(a) professor(a) da turma e com o conhecimento que os(as) próprios(as) alunos(as) possuem da cidade.

Inicialmente, é necessário que a turma tenha conhecimento sobre o objetivo do jogo e sobre a possibilidade de confecção de cartas¹⁸, pois também compõe o lúdico as habilidades de aprender a jogar e aprender a fazer suas cartas, pois assim participa-se ativamente da interpretação da regra do jogo.

¹⁸ Cabe destacar o feedback positivo advindo das contribuições dos alunos da graduação em História da Unespar, Vinícius Gabriel Lirio, Wendel Henrique Santos e Gabriel Henrique de Souza; e do professor Raphael Pagliarini e seu filho Vinicius Radis Pagliarini.

Além disso, o fato do jogo ser disponibilizado em um suporte digital, que é um *site* gratuito, significa uma forma de trazer aos professores da rede básica de ensino uma discussão sobre o lúdico em sala de aula. Nesse site também será disponibilizado um espaço para que o(a) docente entre em contato, tanto com a pesquisadora/mestranda como com o professor orientador, para que possam trocar experiências e, se possível, compartilhar relatos com outros(as) docentes.

2. 4 Considerações sobre o Jogo Campo Mourão em Cartas e a prática docente

Esse último momento do texto procura aproximar-se da relação entre o jogo e a relação ensino-aprendizagem. Cabe retomar inicialmente que a metodologia dessa pesquisa se amparou na concepção segundo a qual o aluno e a aluna devem ser sujeitos ativos no processo de ensino e aprendizagem, premissa estruturante constante em documentos norteadores da educação a nível nacional e estadual para o Ensino de História.

Por exemplo, a Base Nacional Comum Curricular explica que, “para se pensar o ensino de História é fundamental considerar a utilização de diferentes fontes e tipos de documento (escritos, iconográficos, materiais, imateriais) capazes de facilitar a compreensão da relação tempo e espaço e das relações sociais que os geraram” (BRASIL, 2018, p. 396). Mais adiante, no mesmo documento, lê-se que “os processos de identificação, comparação, contextualização, interpretação e análise de um objeto estimulam o pensamento” (BRASIL, 2018, p. 396), o que serve como justificativa para propor jogos no ensino.

Já outro documento, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) da área das Ciências Humanas, publicado no ano de 1997, destaca a importância de se trabalhar os conteúdos de forma interdisciplinar. Como o documento é voltado para o desenvolvimento de habilidades e competências, ressalta alguns pontos:

As competências de representação e comunicação apontam as linguagens como instrumentos de produção de sentido e, ainda, de acesso ao próprio conhecimento, sua organização e sistematização. As competências de investigação e compreensão apontam os conhecimentos científicos, seus diferentes procedimentos, métodos e conceitos, como instrumentos de intervenção no real e de solução de problemas. As competências de contextualização sócio-cultural apontam a relação da sociedade e da cultura, em sua diversidade, na constituição do significado para os diferentes saberes (BRASIL, 1997, p. 18).

A preocupação com fontes também norteia as Diretrizes Curriculares da Educação Básica (DCE) da disciplina de História no Estado do Paraná, especificamente ao citar elementos do trabalho com vestígios e fontes históricas:

Recorrer ao uso de vestígios e fontes históricas nas aulas de História pode favorecer o pensamento histórico e a iniciação aos métodos de trabalho do historiador. A intenção do trabalho com documentos em sala de aula é de desenvolver a autonomia intelectual adequada, que permita ao aluno realizar análises críticas da sociedade por meio de uma consciência histórica. Ao trabalhar com vestígios na aula de História, é indispensável ir além dos documentos escritos, trabalhando com os iconográficos, os registros orais, os testemunhos de história local, além de documentos contemporâneos, como: fotografia, cinema, quadrinhos, literatura e informática. Outro fator a ser observado é a identificação das especificidades do uso desses documentos, bem como entender a sua utilização para superar as meras ilustrações das aulas de História. Quanto à identificação do documento, a sugestão é determinar sua origem, natureza, autor ou autores, datação e pontos importantes do mesmo (PARANÁ, 2008, p. 69).

No caso das DCE, elas apresentam a incumbência do(a) professor(a), a partir do método histórico, de organizar o trabalho pedagógico para que a ele seja atribuída ênfase na construção do conhecimento histórico por meio “do trabalho com vestígios e fontes históricas diversas, da fundamentação da historiografia, da problematização do conteúdo, e essa organização deve ser estruturada por narrativas históricas produzidas” (PARANÁ, 2008, p. 69).

Ainda próximos do processo de construção de documentos e da valorização da utilização de fontes e suas respectivas metodologias, cabe destacar que, no ano de 2020, a Secretaria de Educação e do Esporte (SEED) do estado do Paraná apresentou um documento chamado Currículo da Rede Estadual Paranaense (CREP). Nele consta, entre os objetivos da aprendizagem a serem atingidos no 6º ano na disciplina de História, uma unidade temática intitulada “História: tempo, espaço e formas de registros”, item no qual consta como objetivo de conhecimento “As formas de registro da história e da produção do conhecimento histórico” (PARANÁ, 2019, p. 27), e como objetivos da aprendizagem:

Identificar a gênese da produção do saber histórico e analisar o significado das fontes que originaram determinadas formas de registro em sociedades e épocas distintas, compreendendo fontes e documentos como patrimônio histórico material e imaterial como fonte de pesquisa e de conhecimento científico. (PARANÁ, 2019, p. 27).

Quanto aos conteúdos, o documento evidencia:

Noção do conceito de fonte histórica, de suas origens, tipologias e formas de interpretação. Noção do conceito de patrimônio material e imaterial. Noção do conceito de memória. Usos da fonte histórica a partir da perspectiva da fonte documento/monumento e da fonte como evidência histórica. (PARANÁ, 2019, p. 27).

Assim, embora esses documentos norteadores possuam suas particularidades e possíveis divergências, acreditamos que a interdisciplinaridade, a preocupação com a pesquisa a partir do reconhecimento e utilização de fontes históricas pelos(as) alunos(as), e a própria participação do(a) professor(a) no processo de ensino aprendizagem, conforme também anunciamos nos momentos anteriores do texto, estruturam os elementos da pesquisa e do jogo Campo Mourão em cartas, nesse sentido, acreditamos que a proposta ora apresentada está em acordo com os documentos citados, suas expectativas e direcionamentos.

Outra possível leitura para o entendimento da importância de práticas de jogo pode ser reconhecida na leitura da discussão de currículo. Tomaz Tadeu da Silva (2010), em seu livro *O currículo como fetiche: a poética e a política do texto curricular*, problematiza como a política curricular define os papéis de professores, alunos e suas relações. O currículo seria o elemento central de reestruturações e reformas educacionais, no qual existem lutas de cunho social e político. O autor também pontua que “o currículo – tal como o conhecimento e a cultura – não pode ser pensado fora das relações de poder” (SILVA, 2010, p. 13).

Nesta perspectiva de cultura, o currículo pode ser compreendido como: “1) Uma prática de significação; 2) Uma prática produtiva; 3) Uma relação social; 4) Uma relação de poder; 5) Uma prática que produz identidades sociais” (SILVA, 2010, p. 14). Então, focando na disciplina de História, é importante pensar em um currículo que trabalhe com os elementos históricos da nação brasileira e de outros países, mas, principalmente, que faça com que o(a) aluno(a) em sala de aula se encontre e se identifique como sujeito histórico, entendendo que sua história e de sua família têm importância, que as relações sociais, políticas e econômicas, interferem na vida desse(a) aluno(a) e no local em que está inserido.

O debate pode ser potencializado com as contribuições de Ana Maria Monteiro com seu texto *A história ensinada: algumas configurações do saber escolar*, segundo o qual “professores e alunos são sujeitos, portadores de visões de mundo e interesses diferenciados, que estabelecem relações entre si com múltiplas possibilidades de apropriação e interpretação” (MONTEIRO, 2003, p. 10).

A sequência da leitura de Monteiro (2003) contribui ainda com a discussão de conceitos como: saber escolar¹⁹, disciplina escolar²⁰, transposição didática²¹ e mediação didática²², que fazem parte da cultura escolar. Um dos aspectos que queremos ressaltar é o de um currículo definindo como “um campo de criação simbólica e cultural, permeado por conflitos e contradições, de constituição complexa e híbrida” (MONTEIRO, 2003, p. 10), no qual ocorre em um ou mais currículos: formal, real, em ação e oculto.

Dessa forma, as relações que permeiam escola, cultura e currículo, trabalham e integram a construção de uma identidade social. E tudo isto demanda dos(as) professores(as) atenção ao conteúdo ministrado, ao trabalho de conhecimento da historiografia estruturante da pesquisa e das metodologias significativas, tipo de preocupação discutida no conteúdo da colonização ou ocupação da região do Município de Campo Mourão, presente no tópico anterior.

De maneira específica ao trabalho de sistematização dessas demandas e atitudes a partir do jogo, é possível afirmar que a não utilização de jogos ou atividades lúdicas em sala de aula, muitas das vezes parte de uma concepção de ensino na qual o próprio docente pode sentir dificuldade com a ferramenta, sendo assim utiliza a ideia de que o conhecimento escolar deve ser trabalhado apenas de forma normativa e sistematizada, assim como a própria escola tradicional²³ o faz.

¹⁹ Autores que discutem esse tema são Forquin (1992), Develay (1992) e Lopes (1997), sendo que o primeiro faz uma diferenciação entre exposição teórica e exposição didática, em que deve levar em consideração o conhecimento que está a aprender.

²⁰ Autores como Chervel (1990) entendem que as práticas sociais podem influir na formulação de saberes acadêmicos, conforme Monteiro (2003, p.18).

²¹ A transposição didática aparece em Chevallard (1991), Develay (1992) e Moniot (1993). Chevallard (1991) tem como ponto de partida a didática da matemática, no qual o “sistema didático” exige uma relação entre docente, aluno e saber, e define transposição didática como “passagem do saber acadêmico ao saber ensinado e, portanto, à distância eventual, obrigatória que os separa, que dá testemunho deste questionamento necessário, ao mesmo tempo em que se converte em sua primeira ferramenta” (p. 16). Monteiro (2003, p. 14) complementa que o campo científico da Didática “além de definir uma ruptura, cria um instrumento de inteligibilidade que possibilita a realização das investigações, abrindo caminho para que a caixa-preta em que tem estado inserido o ensino comece a ser desvendada”. Vários saberes constituem o processo de transposição didática: saber acadêmico, saber a ensinar, saber ensinado e saber aprendido.

²² Sobre a mediação didática, ver Lopes (1997, p. 106), que destaca “mediação em seu sentido dialético: um processo de constituição de uma realidade através de mediações contraditórias, de relações complexas, não imediatas, com um profundo senso de dialogia”.

²³ O artigo “Paradigmas Contemporâneos de educação: Escola tradicional e escola construtivista” de Denise Leão (1999, p. 2), destaca que “o paradigma de ensino tradicional foi um dos principais a influenciar a prática educacional formal”. Nos séculos XIX e XX houve a organização de sistemas de ensino na Europa e América do Norte nos quais se pregava que a educação é um dever do Estado. Leão (1999, p. 4) ressalta que “a escola tradicional tem caráter cumulativo, que deve ser adquirido pelo indivíduo pela transmissão dos conhecimentos a ser realizada na instituição escolar”, e nessa perspectiva o papel do indivíduo no processo de ensino aprendizagem é basicamente a passividade. A autora cita ainda que “atribui-se ao sujeito um papel irrelevante na elaboração e aquisição do conhecimento. Ao indivíduo que está adquirindo conhecimento compete memorizar definições, enunciados de leis, sínteses e resumos que lhe são oferecidos no processo de educação formal a partir de um esquema atomístico”.

O professor Alfredo Matta (2006, p.67) aborda a importância do(a) estudante encarar a aprendizagem como seu interesse particular, pois “a autenticidade do problema dado provoca auto iniciativa, produz responsabilidade, e possibilita a autoaprendizagem, autocrítica e auto avaliação”. Partindo de uma ideia de metodologia ativa no Ensino de História, o autor destaca que:

Ao desenvolver essas atitudes e concepções metodológicas, o estudante estará realizando um trabalho de historiador, problematizando questões sociais e sua relação temporal, mas, principalmente, atuando e refletindo no sentido de criar uma solução interpretativa própria. A aprendizagem do pensar histórico é, portanto, ativa e construtiva, gerando espaço para a criação de significados (MATTA, 2006, p. 151).

Dessa forma, evitando-se a repetição da perspectiva histórica que limitava a História a grandes feitos e fatos, a intenção da construção de uma ferramenta de jogo analógico deve-se ao propósito de se trabalhar com o(a) aluno(a) para que ele se sinta sujeito da história, especificamente a partir do conteúdo da História Local. Não apenas valorizando patrimônios ou de destaque municipal, entendidos na oficialidade enquanto lugares institucionalizados, mas aqueles identificados e valorizados também pelos próprios moradores.

Portanto, o desafio desse trabalho residiu na proposta ser uma ferramenta para professores da Educação Básica, pensada na potencialidade do estudo do Patrimônio pela História do município de Campo Mourão – PR, a partir de uma abordagem do conteúdo ancorada no contato com especificidades elencadas no currículo paranaense e nacional. Para isso, o material foi pensado com o objetivo de contribuir de maneira significativa ao estudo do conteúdo da História Local para os alunos do Ensino Fundamental I, II, ou mesmo, mediante possíveis adaptações, para o Ensino Médio.

Cabe retomar o fato de que o jogo Campo Mourão em cartas possui potencial de uso interdisciplinar, por exemplo, com parceria com a Geografia, Artes e Língua Portuguesa, no estudo sobre a História da constituição da cidade, do patrimônio cultural material e imaterial. Conforme Parâmetros Curriculares Nacionais da disciplina de História:

O trabalho e a produção, a organização e o convívio sociais, a construção do “eu” e do “outro” são temas clássicos e permanentes das Ciências Humanas e da Filosofia. Constituem objetivos de conhecimentos de caráter histórico, geográfico, econômico, político, jurídico, sociológico, antropológico, psicológico e, sobretudo, filosófico. Já apontam, por sua própria natureza, uma organização interdisciplinar. Agrupados e reagrupados, a critério da escola, em disciplinas específicas ou em projetos, programas e atividades que superem a fragmentação disciplinar, tais temas e objetivos, ao invés de

uma lista infindável de conteúdo a serem transmitidos e memorizados (BRASIL, 1997, p. 9).

Assim, os temas trabalhados no jogo de cartas, tendo por foco o Patrimônio ou Bem Cultural - material e imaterial, ou os seus usos pelos moradores entendidos de maneira dialógica, possuem um potencial de abordagens, entre elas: a geografia local, a história de constituição da cidade, a relação entre locais centrais e não centrais, entre outros. Todas essas dimensões, analisadas pelo olhar histórico e suas metodologias, servem de base para o necessário aprofundamento acerca das discussões teóricas do jogo como ferramenta pedagógica no ensino e aprendizagem.

Após apresentadas algumas possibilidades de como jogar o Campo Mourão em Cartas, sua estrutura e elementos metodológicos, ressaltamos o significado da atenção às múltiplas realidades do trabalho do(a) professor(a) em sala de aula, às diferentes realidades dos lugares onde suas escolas estão inseridas e suas condições, como no acesso à internet e à dispositivos tecnológicos. Isso interfere na dinâmica e nos usos do jogo. Por exemplo, em uma realidade sem muitas condições econômicas, o(a) educador(a) pode levar as cartas do jogo já impressas e também poderá solicitar aos estudantes para que criem mais cartas em papel sulfite ou cartolina. Mas em todos os casos o importante é o jogar, é a relação professor-aluno e aluno-aluno.

Concluindo, é interessante lembrar que a escola é o local do conhecimento científico sistematizado, mas também é o local em que crianças e adolescentes aprendem a conviver, no geral uma criança passa 11 anos na escola, somando-se assim o período de Ensino Fundamental e Médio. Sabe-se que nessa relação do dia a dia surgem conflitos entre os alunos que convivem normalmente 4 (quatro) horas diárias em 5 (cinco) dias da semana. E com todo esse panorama que temos da vivência do aluno ou aluna em sala de aula, o jogo seria uma forma de interação, mas sem deixar de ser um trabalho com regras, uma vez que escolhida a forma de jogar, as pessoas têm que segui-las para que haja respeito entre os participantes.

Sendo assim, tanto a preocupação da professora pesquisadora quanto a do professor orientador desta dissertação, foi pensar uma prática diferente para a sala de aula, que tivesse uma linguagem acessível tanto na escrita a ser disponibilizada aos professores, como também nos arquivos de Word e Power Point que são de fácil acesso para qualquer computador. Nosso objetivo foi, portanto, o da valorização da prática docente e de uma possibilidade diferente de trabalho em sala de aula. Esperamos que a pesquisa e seu material propositivo contribuam de alguma forma com a realidade apresentada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A intenção da construção de uma ferramenta de jogo educativo analógico que viesse a ser trabalhado por professores e professoras da Educação Básica, construída nas discussões do Patrimônio do Município de Campo Mourão – PR, conforme já discutimos, entra em contato com especificidades elencadas no currículo paranaense. Para isso, o material foi montado com base no estudo do patrimônio e da história de Campo Mourão, e o seu objetivo foi o de trazer de maneira didática e significativa esse conteúdo da História Local para os alunos do Ensino Fundamental I, II, ou até mesmo no Ensino Médio.

Os temas trabalhados no jogo basicamente permeiam o conceito de Patrimônio Material e Imaterial, abordando a geografia local e a história do município de Campo Mourão, e foram confeccionadas para esse jogo piloto 26 cartas, das quais 6 são consideradas Carta-Fonte e dão mais dinâmica ao jogo. Seria possível confeccionarmos mais cartas, mas a nossa proposta é a de que esse jogo seja desenvolvido em sala de aula e que os alunos tenham liberdade, com a mediação do(a) professor(a), para trazer o seu olhar sobre a cidade.

A História deve promover a aprendizagem histórica por meio de uma postura problematizadora e contextualizada, com base no entendimento do contexto social e econômico dos estudantes. As metodologias do Ensino de História necessitam atentar ao conteúdo e as formas das fontes históricas, propondo, para sua análise, uma postura crítica diante do objetivo da compreensão do passado. Os conteúdos devem ser analisados criticamente, pois em todas as fontes existem as relações de poder, tempo e espaço.

O jogo “Campo Mourão em Cartas” teve por objetivo organizar uma possibilidade de trabalho de sala de aula baseada em uma metodologia ou aprendizagem ativa. Embora a discussão sobre esse tema seja relativamente nova, as metodologias ativas apresentam aportes para o desenvolvimento de uma educação pautada na investigação, no levantamento de hipóteses e no trabalho em grupo, e assim buscam trazer para os alunos e alunas o pensamento crítico, os elementos centrais da comunicação, o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, além da criatividade e da colaboração. Em muitos momentos da vida escolar observa-se que existe uma postura de hierarquização de conteúdos e das formas de se avaliar, como é o caso da divisão por notas boas e ruins, prêmios e concursos. As metodologias ativas possibilitam, num movimento contrário, pensar em uma educação pautada no indivíduo, nas potencialidades que esse indivíduo pode desenvolver ao se sentir ativo no processo de ensino e aprendizagem.

Desta forma, o exercício de ser professor ou professora e pensar a educação pode ser apresentado como uma atividade contínua, desafiadora e complexa, uma vez que cada conteúdo traz as suas particularidades e suas possibilidades.

No caso da dissertação proposta voltada para o Patrimônio, História Local e Ensino de História, a partir da construção de um jogo de história do município de Campo Mourão – PR, pode-se destacar o objetivo de se pensar o Ensino de História para o público de alunos(as) das séries iniciais do Ensino Fundamental II, mas que também pode ser utilizado em outros públicos, como o Ensino Fundamental I e o Ensino Médio, mas, para cada faixa etária é importante perceber as diferentes oportunidades de trabalho e envolvimento dos estudantes e propor as discussões adequadas. Dessa forma, a proposta final para conclusão do Mestrado Profissional em Ensino de História (PROFHISTÓRIA) só tem a enriquecer o currículo dessa disciplina, pois são professores e professoras de diferentes regiões, com salas de aulas díspares, e com realidades e turmas diversas, que pensam, escrevem e refletem sobre variadas metodologias para se trabalhar o Ensino de História.

O jogo analógico ou digital oferece uma possibilidade significativa, e a proposta de trabalho em sala de aula, para além do conteúdo a ser aplicado, considera a importância da interação entre os(as) alunos(as). O jogo traz suas regras e suas condições, o que coloca todos(as) em posição de igualdade, e essas regras de convivência possibilitam um trabalho com o coletivo da turma. Sendo assim, a proposta do jogo de cartas é em si, grupal, dialógica, uma vez que não é possível jogar esse tipo de jogo sozinho.

REFERÊNCIAS

- AGIER, Michel. **Antropologia da cidade**. São Paulo, Editora Terceiro Nome, 2011.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.
- ARANTES JUNIOR, Edson; ROSA, Gilson Soares. Espaços da morte e os usos da memória. **Religião e Cultura**, v 7, n. 1, p. 13-21, 2018.
- BACICH, Lilian. Metodologias ativas e a educação do futuro, hoje!. **Revista Faber-Castell**, São Paulo, 22 set. 2019.
- BARBOSA, Vilma. Ensino de História local: Redescobrimos sentidos. **Saeculum: Revista de História**. João Pessoa, jul./dez. 2006.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Ensino Fundamental**. Brasília: Secretaria Da Educação Básica, 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais: História**. Parte IV: Ciências Humanas e suas Tecnologias. Brasília: MEC/SEF (Secretaria de Educação Média e Tecnológica), 1997. pp. 12-28.
- BRASIL. **Constituição Federal de 1988**. Brasília, 1988.
- CAINELLI, Marlene. ALEGRO, Regina Célia. Jogando e aprendendo: ensinando História no Ensino Fundamental. **His. Ensino**, Londrina, v. 4, p. 77-88, out. 1998.
- CAMPO MOURÃO. **CEEBJACAM, Centro Estadual de Educação Básica para Jovens e Adultos de Campo Mourão-PR: Projeto Político Pedagógico 2011-2012**. Campo Mourão: SEED, 2012. Disponível em: <<https://bit.ly/31Vd43z>>. Acesso em 06 de novembro de 2021.
- CANDAU, Joel. **Memória e Identidade**. 1º reimpressão. São Paulo: Contexto, 2012.
- CERTEAU, Michel de. **A cultura no plural**. 7 ed. Campinas/SP: Papirus, 2011.

CHERVEL, A. História das disciplinas escolares: reflexões sobre um campo de pesquisa. **Teoria&Educação**, n. 2. Porto Alegre: Pannonica Editora, 1990. pp. 177-229.

CHEVALLARD, Y. **La transposición didáctica**. Del saber sabio ai saber enseÍado. Buenos Aires: Aique Grupo Editor, 1991.

CHOAY, F. **A alegoria do patrimônio**. São Paulo: UNESP, 2006.

COLASANTE, Tatiana. CALVENTE, Maria Del Carmen. Patrimônio, espaço e memória em cidades novas. **Revista Eletrônica Geoaraguaia**. Barra do Garças-MT. v. 2, n. 2, p. 16-32. ago./dez. 2012.

DEVELAY, M. **De l'Apprentissage à l'enseignement. Pour une épistémologie scolaire**. Paris: ESF Éditeur, 1992.

FAZENDA, Ivani. **O desafio de formar pesquisadores interdisciplinares**. EDUCERE – XII Congresso Nacional de Educação. PUCPR 26 a 29/10/2015. Disponível em: <<https://bit.ly/3qwWvVT>>. Acesso em: 16 de dezembro de 2020.

FORQUIN, Jean-Claude. Saberes escolares, imperativos didáticos e dinâmicas sociais. **Teoria&Educação**, n. 5. Porto Alegre: Pannonica Editora, 1992. pp. 28-49.

GINZBURG, Carlo. Sinais: raízes de um paradigma indiciário. In: **Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989. pp. 143-179.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. O mal-estar no patrimônio: identidade, tempo e destruição. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 28, n. 55, p. 211-228, jan./jun. 2015.

HARTOG, François. **Régimes d'historicité: présentisme et expériences du temps**. Paris: Seuil, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **IBGE Cidades e Estados: Campo Mourão**. Rio de Janeiro: IBGE, 2020. Disponível em: <<https://bit.ly/30bCxoV>>. Acesso em 17 de dezembro de 2020.

IPHAN, Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. **Patrimônio Cultural**. Brasília: Iphan, 2014. Disponível em: <<https://bit.ly/3n299K6>>. Acesso em 10 de Junho de 2019.

LARAIA, Roque de Barros. Índios do Brasil. **REVISTA USP**, São Paulo, n.79, p. 216-220, setembro/novembro 2008. Disponível em: www.revista.usp.br. Acesso em 20 de Dezembro de 2019.

LARAIA, Roque de Barros. Novas tendências do indigenismo brasileiro. **Anuário Antropológico**, v. 8, n. 1, p. 245-253, 2018.

LE GOFF, Jacques, 1924. **História e memória**. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1990.

LEÃO, Denise Maria Maciel. Paradigmas contemporâneos de educação: Escola tradicional e escola construtivista. **Cadernos de Pesquisa**, n. 107, p. 187-206, jul. 1999.

LOPES, Ar. C. Conhecimento escolar: processos de seleção cultural e mediação didática. **Educação&Realidade**, v. 22, n. 1, p. 95-112, jan-jun. 1997.

MACHADO, Valéria. BOVO, Marcos. **Análise comparativa entre os aspectos socioambientais do Parque Municipal Joaquim Teodoro de Oliveira e Parque das Torres em Campo Mourão-PR (re)discutindo algumas propostas de revitalização**. 2009. 59 f. Monografia (Bacharel em Geografia). Universidade Estadual do Paraná, Campo Mourão, 2009.

MAKARENKO, L. P. **Natação: seleção de talentos e iniciação desportiva**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **Tecnologia de aprendizagem em rede e ensino de História - utilizando comunidades de aprendizagem e hipercomposição**. Brasília: Líber Livro Editora. 2006.

MAUAD, Ana Maria. Através da Imagem: Fotografia e História Interfaces. **Tempo**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 73-98, 1996.

MONIOT, H. **Didactique de L'Histoire**. Paris: Edition Nathan, 1993.

MONTEIRO, Ana Maria. A história ensinada: algumas configurações do saber escolar. **História e Ensino**, Londrina, v. 9, p. 37-62, out. 2003.

MORANTE, Bruna. Do modo de saber-fazer à celebração do Carneiro no Buraco de Campo Mourão – Paraná. **Revista Memória em Rede**, Pelotas, v. 12, n. 22, jan./jun. 2020.

MOTA, Lúcio Tadeu. Campo Mourão: Os territórios do Cacique Kuaracibera dos Guarani, ou os Pahy-Ke-Rê dos Kaingang, ou os Campos do Mourão dos Conquistadores Portugueses. In: **Constituição de Territórios Paranaenses: Olhares da história**. Assis: Triunfal Gráfica e Editora Fecilcam, 2012.

NEVES, Joana. História local e construção da identidade social. **Saeculum - Revista de História**, João Pessoa, Departamento de História da Universidade Federal da Paraíba, n. 3, jan./dez. 1997, p. 27.

OLIVEIRA, Francismara Neves. BAZON, Fernanda Vilhena Mafra. **(Re)significando o lúdico: jogar e brincar como espaço de reflexão**. Londrina: EDUEL, 2009.

ONOFRE, Gisele Ramos. **Campo Mourão: Colonização, uso do solo e impactos socioambientais**. 2005. 206 f. Dissertação (Geografia). Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2005.

PARANÁ, Secretaria de Educação e do Esporte. **Currículo da Rede Estadual Paranaense (CREP)**. Curitiba: SEED-PR, 2019.

PARANÁ, Secretaria de Educação e do Esporte, Departamento de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica (DCE): História**. Curitiba: SEED-PR, 2008.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Educação Escolar Indígena**. Departamento de Ensino Fundamental. Coordenação da Educação Escolar Indígena. Curitiba: SEED-PR, 2006.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Livros técnicos e Científicos, 1990.

PINSKY, Carla Bassanezi (Org.). **Fontes Históricas**. São Paulo: Contexto, 2019.

QUADROS, Eduardo. AGUIAR, Alessandro. Semiótica e História: Um exercício metodológico para a análise de fotografias. **Revista Mosaico**, v. 7, n. 1, p. 83-101, jan./jun. 2014.

RIOS, Fabio. Memória coletiva e lembranças individuais a partir das perspectivas de Maurice Halbwachs, Michael Pollak e Beatriz Sarlo. **Revista Intratextos**, v. 5, n. 1, p. 1-22, 2013.

ROCHA, Arléto Pereira. **Os Caminhos de Peabiru: História e memória**. Maringá, PR: UEM, 2017.

RÜSEN, Jörn. Aprendizado histórico. In: RÜSEN, J. et al. **Jörn Rüsen e o ensino de história**. Curitiba: Ed. UFPR, 2011. p. 41-49.

SANTOS JÚNIOR, Jair Elias dos. **Campo Mourão: a construção de uma cidade**. Campo Mourão, PR: Midiograf, 2018.

SANTOS JÚNIOR, Jair Elias dos. **Patrimônio Cultural: um retrato de Campo Mourão**. Campo Mourão, PR: Edição do Autor, 2010.

SILVA, Roberto Rafael Dias da. Estetização Pedagógica, Aprendizagens Ativas e Práticas Curriculares no Brasil. **Educação & Realidade**, v. 43, n. 2, p. 551-568, Jun. 2018.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **O currículo como fetiche: a poética e política do texto curricular**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

VIGOTSKY, Lev. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7ª Edição. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WEBER, Astor; PAGLIARINI JUNIOR, Jorge. Narrativas sobre a ação do Estado na história da colonização de Campo Mourão (1900-1950). **Fronteiras: Revista de História**, Dourados-MS, v. 21, n. 37, p. 58-80, jan./jun. 2019.

APÊNDICE

1 Material propositivo

Usos e representações do Patrimônio e História Local na composição do jogo: O Jogo “Campo Mourão em Cartas” completo e o “Encarte do jogo Campo Mourão em cartas”

Pôde-se observar anteriormente como seria a organização do jogo modelo/piloto que trata sobre o patrimônio e história local. Pensando na questão que nas cartas apenas existem as fotografias e as pontuações referentes ao tipo de local retratado- sendo que essas cartas, seguindo o modelo de jogo do Super Trunfo® e o Yu-Gi-OH® são objetivas, formulamos um encarte, espécie de um folheto contendo mais informações sobre os diferentes locais retratados no Município de Campo Mourão (uma vez que é difícil incluir muitas informações sobre os locais e nem fazer uma discussão de forma descritiva na carta sobre o patrimônio material e imaterial). Esse mesmo material estará disponível no site criado pela pesquisadora, para que demais profissionais da educação possam utilizar o material. Segue abaixo a organização do Encarte do Jogo Campo Mourão em Cartas:



Primeiro slide trata-se de uma apresentação inicial.

Fonte: organizado pela autora.



Primeira possibilidade de jogo

1. O jogo "Campo Mourão em Cartas" tem por objetivo discutir o patrimônio material, imaterial e o uso de fontes no Ensino de História. Então as cartas pensadas para esse primeiro momento com um ou mais tipos de características.
2. Os jogadores disputarão no "par ou ímpar" o direito de iniciar o jogo. Se houver mais de jogadores, deve-se assim organizar a ordem dos jogadores da rodada.
3. As cartas serão embaralhadas e depois distribuídas uma a uma, entre todos os jogadores. Por exemplo: Se tiver 3 jogadores, primeiro distribui a primeira carta, a segunda carta para o segundo jogador e a terceira para o terceiro jogador. No primeiro momento serão distribuídas no mínimo de 5 cartas por pessoa.
4. As cartas contarão com uma pontuação para o jogo, tem como as características do patrimônio retratado.
5. O primeiro jogador escolhe uma das características entre: "Diversão", "Política", "Natureza" e "Tecnologia". Vence a carta que tiver a maior pontuação na característica indicada. Vence a rodada o jogador que ficar com todas as cartas da rodada.
6. Vence o jogador que conseguir formar o primeiro quarteto (Por exemplo: 1A, 1B, 1C e 1D).
7. As Cartas "Fontes" contarão com uma pontuação diferenciada, terão o poder de aumentar a pontuação e algumas categorias ("Diversão", "Política", "Natureza" e "Tecnologia"), bem como o poder de diminuir alguma característica dos adversários; os critérios estarão descritos na carta. Essas cartas ficarão à disposição dos jogadores para serem utilizadas em qualquer rodada, como forma de auxílio, sendo assim, cada jogador poderá solicitar essa carta apenas 2 vezes no jogo. Outra possibilidade de uso de Carta Fonte, elas serão distribuídas de um segundo baralho, no início do jogo, junto com a divisão das demais cartas, e os jogadores poderão lançar mão dessas cartas em qualquer momento do jogo que considerarem útil.

Segundo slide comenta sobre a primeira possibilidade de jogo.
Fonte: organizado pela autora.



Segunda possibilidade de jogo

1. Esse formato do jogo aproxima-se do Y-U-GUI-OH!®. Aqui, os alunos disputam um contra o outro ou em grupo.
2. Quanto ao modo de jogar, cada jogador tem direito a 5 (cinco) cartas na mão, sendo uma delas uma Carta Fonte, e cada jogador terá 5 (cinco) pontos de "vida". Em cada turno, o jogador coloca uma carta em campo, escolhe uma característica para com ela atacar os adversários, e ao final da rodada, a carta mais forte tiraria uma vida, e a carta vencedora, permanece em campo, retirando a(s) outra(s) carta(s) da mesa.
3. As Cartas Fontes poderão ser utilizadas após o terceiro turno, como forma de deixar o jogo mais dinâmico ou reverter os ataques.
4. Para que o ataque ou a defesa seja aceito, será necessário que o jogador que acionou a carta ao colocá-la em campo apresente a carta, ou seja, apresente os elementos dos lugares por ela representados (patrimônio material e/ou imaterial e o seu histórico) conforme informação do encarte que acompanha o jogo (em anexo). Portanto, os oponentes poderão desconsiderar a carta que não for devidamente apresentada a partir de suas características (e em caso de discordância poderão recorrer ao encarte). Será eliminado o jogador que não ficar sem cartas para o jogo e será o vencedor o último jogador que permanecer com carta(s).

Terceiro slide comenta sobre a segunda possibilidade de jogo.
Fonte: organizado pela autora.



Terceira possibilidade de jogo

Neste caso o jogo aproxima-se do jogo Perifó, e as cartas fontes não serão utilizadas.

Assim como na segunda maneira de se jogar, este jogo necessita do conhecimento das características das cartas, ou seja, necessita-se conhecer o conteúdo do encarte. Para essa possibilidade foi pensado no uso do jogo da seguinte maneira: o encarte conta com um histórico dos lugares e notícias relacionadas aos locais selecionados para esse jogo e o professor poderá no primeiro momento apresentar esses locais com o textos aos alunos (por meio de uma apresentação, impressão ou leitura sobre esses locais).

- 1- O jogo inicia com a apresentação das cartas, com a composição de no mínimo 3 (três) alunos(as) ou grupos, os quais receberão no mínimo 5 (cinco) cartas (número ímpar de cartas).
- 2- O aluno ou grupo que está com a carta descreverá, por exemplo, 2 (dois) elementos do local retratado na carta. O aluno oponente terá 2 (duas) chances para descobrir qual o lugar a carta representa. Dessa maneira se o aluno/grupo não descobrir a carta ou lugar nela representado, terá a respectiva carta repassada para equipe que estava fora da jogada. O jogo termina quando a equipe conseguir conquistar as cartas dos adversário, ou até que uma das equipes consiga formar com as cartas utilizadas dois quartetos completos, por exemplo: 3A, 3B, 3C, 3D e 5A, 5B, 5C e 5D.

Concluindo, o jogo almeja valorizar o patrimônio e a história local de maneira dialógica, considerando para tanto os conhecimentos advindos das aulas de História, cotando tanto com a contribuição da professora da turma, quanto com o conhecimento que os próprios alunos(as) possuem da cidade. No primeiro momento seria apresentado em sala de aula o objetivo do jogo e da sua confecção de cartas.

Aprender a jogar, aprender a fazer sua carta e assim participar ativamente da interpretação da própria regra do jogo. O fato do jogo disponibilizado em um suporte digital, que é um site gratuito no Google sites®, significa uma forma de trazer aos professores da rede básica de ensino uma discussão lúdica em sala de aula por meio do jogo. Nesse site também será disponibilizado um espaço para que o(a) docente entrem em contato, tanto com a pesquisadora do Mestrado, como também o Professor Orientador, para que possamos trocar experiências e se possível compartilharmos experiência com outros docentes.

Quarto slide comenta sobre a terceira possibilidade de jogo.

Fonte: organizado pela autora.

Histórico dos locais selecionados para o Jogo CAMPO MOURÃO EM CARTAS



Você conhece o Parque Municipal Joaquim Teodoro de Oliveira?

O Parque Municipal Joaquim Teodoro de Oliveira surgiu em 1971, com uma área de 60 mil quadrados. Em 1987 o parque foi criado oficialmente pela lei 568/87 com uma área de quase 230.000 m², recebendo uma nova revitalização no ano de 1993. (Machado & Bovo, 2009). Esse patrimônio ambiental é o local onde muitos mourãoenses praticam exercícios físicos, passeiam com família e amigos, local que muitas memórias individuais e coletivas são construídas.

Fonte: Fotografia da pesquisadora.



Já visitou o Parque Estadual Lago Azul?

Conforme a Secretaria do Desenvolvimento Sustentável e do Turismo do Paraná (2020), o Parque Estadual do Lago Azul é área de proteção ambiental, idealizado em 1997, nos limites dos municípios de Campo Mourão e Luiziana. Sua origem data o ano de 1949 quando o Governo do Estado solicitou ao Governo Federal a concessão para o aproveitamento da energia hidráulica do Rio Mourão. Essa solicitação era para promover um aproveitamento progressivo da potencialidade do Rio Mourão. Mesmo com os prejuízos ao meio ambiente decorrentes da instalação da Usina Hidrelétrica Mourão, passaram a constituir-se em um patrimônio natural e potencial turístico. Nessa região predominam espécies como perobas, cedros e ipês, e a floresta ombrófila mista, reino da araucária e além da conversação de parte da biodiversidade da região.

Fonte: Fotografia da pesquisadora.

Quinto slide trata-se do histórico do Parque Municipal Joaquim Teodoro de Oliveira e do Parque Estadual Lago Azul.

Fonte: organizado pela autora.

Você conhece a história da Biblioteca Municipal Prof. Egydio Martello?



Fonte: Fotografia da pesquisadora

A Biblioteca Municipal nos anos 50 houve um evento no Clube Social e Recreativo 10 de Outubro, chamado o Baile do Livro. A biblioteca foi aberta pouco tempo depois, com um acervo de aproximadamente 500 livros. Por quase dois anos funcionou uma sala alugada pelo grupo na avenida Capitão Índio Bandeira. Em razão da dificuldade enfrentado para pagar o aluguel, o **acervo** foi levado para uma residência, onde os usuários passaram a ser atendidos.

Em 1957, três vereadores apresentaram projeto de lei para que o Município encampasse a biblioteca. O acervo foi então transferido para o prédio da prefeitura. Posteriormente a biblioteca funcionou nas dependências da FECILCAM/UNESPAR e também na Casa da Cultura. Atualmente está instalada na Estação da Luz Dom Eliseu Simões Mendes, no centro da cidade, na primeira rodoviária da cidade. A escolha do nome do professor Egydio Martello foi uma homenagem a um dos diretores do Colégio Estadual de Campo Mourão.

Você conhece a história da Catedral São José?



Fonte: Fotografia da pesquisadora



Fonte: Revista Metrópole

Criada em 8 de Dezembro de 1942, em 19 de Março de 1943 deu-se a instauração da Paróquia São José, o território da Paróquia abrangia toda a área compreendida entre os rios Corumbataí, Ivaí, Piquiri e Paraná. O historiador Jair Elias dos Santos Júnior relata que em 19 de março de 1944, data consagrada a São José, foi celebrada a primeira missa na Igreja. Pe. João iniciou a construção da igreja matriz, em 1954, cópia da Igreja de São Bento do Sul – Santa Catarina. Em 1960, com apenas metade da igreja construída, passou a ser Catedral São José, com a instalação da Diocese. A construção da Catedral ficou concluída no final da década de 1970. A Catedral representa uma forma de religiosidade, que se expressa na forma de cultos, no modo de viver e tradições de muitos fiéis.

Sexto slide trata-se do histórico da Biblioteca Municipal Prof^o Egydio Martello e da Catedral São José.
Fonte: organizado pela autora.

Você conhece a história da Igreja Congregação Cristã no Brasil?



Fonte: Fotografia da pesquisadora

Se você observar em vários bairros de Campo Mourão é possível ver uma Igreja da Congregação Cristã. Conforme o site oficial da Igreja Congregação do Brasil, começa sua primeira organização de 1910, sem ser de denominação nenhuma, inicia em Santo Antônio do Platina - PR. Em 1928, foi escolhido o nome Congregação Cristã do Brasil, oficializado nosso Estatuto em 1931. Basicamente todos os templos seguem uma mesma estrutura arquitetônica. Desde a década de 1960 começou a expansão das igrejas em todo o país. Segundo o Google Maps no Município de Campo Mourão, existem 9 igrejas da Congregação Cristã no Brasil.

Você sabe a história do Museu Municipal Deolindo Mendes Pereira?



Fonte: Fotografia da pesquisadora



Fonte: Edna Simonato

O lugar onde está localizado o Museu Municipal foi o primeiro prédio de alvenaria do município. Abrigou um centro de saúde até a década de 1990, e em 2004 a construção se tornou o Museu Municipal. O nome Deolindo Mendes Pereira é uma homenagem a um dos pioneiros do município. Hoje o museu é dividido em salas temáticas que retratam parte da história da cidade.

Sétimo slide trata-se do histórico da Igreja Congregação Cristã no Brasil e foto de seus templos em Campo Mourão e sobre o Museu Municipal Deolindo Mendes Pereira.
Fonte: organizado pela autora.

Você conhece a história do Mercado Municipal?

O historiador Jair Elias em uma reportagem a Revista Metrópole relata que lançamento do projeto do Mercado Municipal, ou Mercado, ocorreu em 1968 pelo prefeito Augustinho Vecchi. A construção teve início em 1969 na gestão de Horácio Amaral. A inauguração ocorreu no dia 19 de dezembro de 1971, domingo, data que se comemora a emancipação do Paraná. No mercado até hoje é possível encontrar produtos de pequenos produtores rurais, produção de artesanato de muitas mulheres da região. É um mercado que traz em um único espaço um pouco da cultura local.

Fonte: Revista Metrópole

Fonte: Fotografia da pesquisadora

Você sabia que em Campo Mourão existe um espaço para jovens e adultos que não conseguiram estudar em idade própria?

Esse lugar onde passaram vários moradores da cidade se chama **CEEBJACAM (Centro Estadual de Educação Básica para Jovens e Adultos de Campo Mourão)**. Segundo o PPP do CEEBJACAM, foi fundado em 1995 e iniciou suas atividades em 1996, oferece duas modalidades de ensino: Fundamental – FASE I e II e Ensino Médio. Atende alunos com necessidades educacionais especiais (NEE) com Deficiências Auditiva, Visual, Mental e Física, em todas as modalidades ofertadas, com profissionais habilitados nas áreas específicas. A comunidade escolar é composta de alunos que não tiveram oportunidade ou, não haviam despertado para a necessidade de escolarização, devido ao ingresso antecipado no mundo do trabalho, a evasão ou a repetência escolar.

Oitavo slide trata-se do histórico do Mercado Municipal e do Centro Estadual de Educação Básica para Jovens e Adultos de Campo Mourão.

Fonte: organizado pela autora.

Fonte: Fotografia da pesquisadora

Você conhece o Terminal rodoviário de Campo Mourão?

O atual Terminal Rodoviário de Campo Mourão foi construído no ano de 2000. Ele fica localizado na Rodovia Perimetral Tancredo Almeida Neves, próximo as principais rodovias de saída e entrada da cidade. Esta é a segunda rodoviária, a primeira foi inaugurada em 1953, e ficava localizada no centro, no prédio onde hoje é a Biblioteca Municipal. Pode-se dizer que o terminal rodoviário é um local em que muitos munícipes possuem muitas lembranças e memórias como encontros e despedidas.

Fonte: Fotografia da pesquisadora

Você conhece o Aeroporto Coronel Geraldo Guia de Aquino?

O Aeroporto Municipal "Coronel Geraldo Guia de Aquino" foi aberto em 1947. Foi uma das primeiras providências do prefeito Pedro Vinato de Souza Filho, o primeiro eleito em 1947, depois pediu ao Coronel Geraldo Guia de Aquino a inclusão de Campo Mourão na rota do correio aéreo. Ainda hoje é um aeroporto considerado pequeno, por um certo ficou sem uso para voos comerciais. Atualmente existe uma escola de aviação para pessoas que querem começar na direção de pequenos aviões, principalmente utilizado para produção agrícola. É muito comum, portanto, moradores do bairro onde se localiza o Aeroporto Municipal conviverem com o movimento das aeronaves.

Nono slide trata-se do histórico do Terminal Rodoviário de Campo Mourão e do Aeroporto Coronel Geraldo Guia de Aquino.

Fonte: organizado pela autora.

Você conhece a história do Cemitério São Judas Tadeu?



Fonte: Fotografia da pesquisadora.

Conforme reportagem de Walter Pereira ao Jornal Tribuna do Interior, o início das atividades do cemitério em Março de 1958, com o sepultamento de uma mulher. Em 2005, outros "campos santos" foram desativados eram localizados no São Benedito, Piquirivaí e comunidades do KM 28 e 32. Em Campo Mourão, o primeiro cemitério a ser instalado no município foi no Lar Paraná. Ainda na década de 80, os corpos haviam sido todos removidos ao cemitério atual. O cemitério por si só é um lugar em que é possível perceber as diferentes memórias em que familiares e amigos tem das pessoas que já não vivem mais, é um local que envolve um sentimento de perda, mas é local em que se homenageia as pessoas que não estão mais presentes.

Você já ouviu falar do Clube de mães em Campo Mourão?



Fonte: Fotografia da pesquisadora.

O projeto do Clube de Mães é um projeto da Secretaria Municipal de Ação Social, em que no Município de Campo Mourão contam com 9 unidades. É uma forma que muitas mães, que em sua grande maioria são donas de casa encontram de aprender novas atividades artesanais, que podem ser comercializadas pelas próprias alunas, como também existem algumas feiras locais onde esses produtos são vendidos, além dos cursos de costura, pintura e artesanatos, em muitos momentos essas mulheres recebem diferentes palestras com diferentes temáticas. Assim nesses espaços as mulheres que participam dessas atividades criam suas memórias individuais e coletivas. Essa foto no caso é do Clube de Mães localizado na Vila Urupês.

Décimo slide trata-se do histórico do Cemitério Municipal São Judas Tadeu e um Clube de Mães.
Fonte: organizado pela autora.

Você já foi no Estádio Juscelino Kubitschek (JK)?



Fonte: Fotografia da pesquisadora.

O Estádio Juscelino Kubitschek, conhecido como JK, está localizado em uma região central do Município de Campo Mourão, ao lado do estádio tem uma praça de skate no qual é possível ver vários jovens de diferentes regiões da cidade para praticar esse esporte. Sendo assim é um local onde parte da juventude tem a construção das suas memórias individuais e coletivas.

E no seu bairro você costuma utilizar a Praça de Lazer e Recreação?



Fonte: Fotografia da pesquisadora.

Praças de lazer e recreação nos diversos bairros do município, são um espaço que os moradores encontram para realizar suas atividades físicas, para as crianças brincarem, um ponto de encontro para conversar. Assim as pessoas que vivem naquele bairro constroem as memórias individuais e coletivas sobre os espaços de convivência. No caso a praça retratada é do Jardim Cidade Alta II.

Décimo primeiro slide trata-se do histórico do Estádio Juscelino Kubitschek, conhecido na cidade como JK, e sobre uma praça de lazer e recreação, no caso na fotografada é um bairro chamado Cidade Alta II.
Fonte: organizado pela autora.

Fonte: Fotografia da pesquisadora.

Você conhece a história da Paróquia Santíssima Trindade Rito Ucrainiano Católico?

Conforme o site oficial Metrópolia Católica Ucrainiana, a Paróquia foi fundada no dia 14 de março de 1959. A 1ª igreja, em madeira, data do ano de 1956. A 2ª e atual, em alvenaria, do ano 1965. As atividades realizadas na igreja levam em consideração as tradições dos descendentes de Ucrainianos no Brasil, mas principalmente em regiões do Paraná, como Prudentópolis. Normalmente as festas da igreja, há danças, comidas típicas ucranianas e até mesmo expressão e da língua ucraniana em suas celebrações.

Fonte: Fotografia da pesquisadora.

Você já passou em frente ou conhece o Fórum de Campo Mourão?

O Fórum de Campo Mourão é uma instituição onde fica os tribunais judiciais no município e da região. Em que as pessoas resolvem diversos conflitos judiciais. Um local de estrutura ampla que pode trazer formas de memórias. Inclusive memórias de momentos difíceis de suas vidas.

Décimo segundo slide trata-se do histórico da Paróquia Santíssima Trindade Rito Ucrainiano Católico e do Fórum de Campo Mourão.

Fonte: organizado pela autora.

Fonte: Fotografia da pesquisadora.

E no seu bairro tem algum Campo de Futebol?

O campo de futebol nos diversos lugares do município, é um espaço de socialização de crianças, jovens e adultos. No qual ocorrem atividades físicas, mas também construção de memórias individuais e coletivas. O campo retratado nessa foto é o da Vila Urupês.

Fonte: Fotografia da pesquisadora.

E você frequenta as feiras do produtor?

A feira do produtor é um espaço para que a produção de pequenos proprietários rurais possam mostrar seus produtos e venderem diretamente para as pessoas que frequentam as feiras. Para alguns jovens a feira se torna um ponto de encontro e socialização. Um local que se torna uma referência na cultura local. A feira do produtor funciona de terça a domingo: Terça na Vila Urupês, Quarta no Jardim Isabel, Quinta no Lar Paraná e no Jardim Santa Nilce I, Na sexta no Jardim Laura e no Jardim Tropical I e no sábado no COHAPAR. Início da feira começa 17h e termina as 21h, em cada local planejado durante a semana. A feira conta com diversos produtos, mas na questão gastronômica é composta por barracas como: de espetinhos, de caldo de cana, de pastel, tapioca, crepe e de café torrado na hora.

Décimo terceiro slide trata-se do breve histórico do Campo de Futebol, no caso do retratado na foto é da Vila Urupês e também um histórico da feira do produtor no município.

Fonte: organizado pela autora.

Fonte: Fotografia da pesquisadora.

Você conhece a história do Teatro Municipal de Campo Mourão?

O Teatro Municipal de Campo Mourão foi inaugurado em 13 de Fevereiro de 1995. Contou a presença do Presidente da República na época Fernando Henrique Cardoso e com a presença do ator Stepan Nercessian. Durante todos esses anos o local foi o palco de inúmeros apresentações teatrais, festivais, palestras e até mesmo eventos políticos.

Fonte: Fotografia da pesquisadora.

Você conhece a Praça do Lar Paraná?

A Praça Alvorada é um dos principais espaços de recreação dos moradores do Lar Paraná, nesse local está localizada o templo da Paróquia Nossa Senhora do Caravaggio. Também tem a Defensoria Pública do Paraná, em prédio do município e às quintas-feiras funciona a Feira do Produtor, que também é um ponto de encontro e confraternização da população local.

Décimo quarto slide trata-se do histórico do Teatro Municipal e uma Praça no Lar Paraná.
Fonte: organizado pela autora.

Elementos destacados nas cartas fontes

O que você sabe sobre o Carneiro no Buraco?

Fonte: Fotografia Jornal Tribuna do Interior. Em <https://www.tribunadointerior.com.br/noticia/lei-reconhece-oficialmente-a-festa-do-carneiro-no-buraco-de-campo-mourao>

Se tornou um prato típico do Município de Campo Mourão em 1990, considerado um patrimônio cultural imaterial. Normalmente o evento conta com o espetáculo Guardiã do Fogo e o Ritual do Fogo em que se acende o buraco número 1 no espetáculo. Morante (2020, p.18) "O surgimento do Carneiro no Buraco ocorreu em 1962, a partir de algumas experiências culinárias de quatro residentes da cidade de Campo Mourão - PR: Adelaide Teodoro de Oliveira, Ênio Camargo Queiroz, Joaquim Teodoro de Oliveira e Saul Caldas que se reuniam esporadicamente para confraternizações com amigos e com a família." Conforme autora cada um deles teve um papel durante este processo de invenção da receita. O senhor Ênio, deu a sugestão de cozinhar carne de carneiro, inspirado por um filme de faroeste americano; Joaquim e Saul ofereceram os carneiros na tentativa de cozinhá-los. Adelaide e Ênio testaram algumas receitas a partir do que sugeria o filme. E em 14 de Julho de 1991, com a inauguração do Parque Exposições Getúlio Ferrari, foi realizada a primeira edição do Carneiro no Buraco.

O que você sabe sobre a História do Município de Campo Mourão?

Fonte: Fotografia da pesquisadora.

O município de Campo Mourão foi emancipado em 1947, entretanto já existem indícios de povoação na região desde o século XVI pelos colonizadores de origem europeia. Mas se tratava de terras onde os indígenas, como: Guaranis, Xetás, Kaingang e os Xokleng habitavam e viviam tranquilamente antes da colonização espanhola e portuguesa. Gisele Onofre em sua dissertação (2005, p.44-45), destaca sua entrevista que realizou com o pioneiro Francisco Irineu Brezezinski, a região de Campo Mourão era habitada por duas tribos de indígenas: uma chefiada pelo índio Gembre e outra pelo cognominado Índio Bandeira. Localizavam-se uma às margens do rio Quilometro Cento e dezenove, nas proximidades da atual estação aeroviária Cel. Geraldo Guia de Aquino e a outra no chamado Campo Bandeira, onde existia a fazenda com a mesma denominação. Mas as duas tribos foram conduzidas para outra localidade por uma expedição composta de vinte e um homens, comandados pelo Comendador Norberto Marcondes, que levou a tribo do Índio Bandeira para Pitanga e a do Gembre para o Mato Grosso.

Décimo quinto slide trata-se do histórico do Carneiro no Buraco e sobre a presença indígena no Município.
Fonte: organizado pela autora.

Fonte: Domínio público

Você já ouviu falar de Dom Luiz Antônio de Souza e Botelho?

Nasceu em Portugal, em 1721. Em 1965 se tornou Governador e Capitão Geral da Capitania de São Paulo. Com a conquista de novas terras, que possibilitava a conquista do sertão do Tibagi, essa bandeiras eram chefiadas por Afonso Botelho, e essas terras ficaram denominadas de Campos do Mourão, ele nunca veio para essas terras, mas assim ficou conhecido. No livro da Edina Simionato intitulado Campo Mourão: Sua gente e sua história, traz o histórico do Dom Luiz Antônio de Souza Botelho e Mourão, assim como sua atuação política no que hoje é o atual Estado de São Paulo.

Você sabia que o Município de Campo Mourão tem Lei Orgânica?

São normas que organizam a vida política na cidade, sempre respeitando as leis maiores no país como Constituição Federal e a Constituição do Estado. No caso das leis selecionadas para o jogo uma fala sobre a preservação do patrimônio público e outra sobre proteção do meio ambiente. Como uma das formas de Carta Fonte, destacamos uma das leis orgânicas do Município.

Décimo sexto slide trata-se do histórico das narrativas que envolvem a figura histórica no qual deu origem ao nome Campos do Mourão e sobre o que é a Lei Orgânica.

Fonte: organizado pela autora.

Fonte: Tribuna do Interior

Você sabia que uma reportagem pode ser uma fonte histórica?

No caso, aproveitou-se uma notícia que trata sobre uma questão de saúde pública, que é a questão da dengue, pois a falta de cuidados nos quintais muitas vezes permitem a proliferação do mosquito da dengue. O município de Campo Mourão já teve altos índices de pessoas com dengue, mas é sempre necessário ficar atento, pois em alguns momentos o índice diminui e outros aumenta, por isso é necessário o cuidado tanto do poder público, como da população em geral.

Fonte: Agência I44News

Você sabia que existe um grupo de índios que vive em Campo Mourão?

A Agência de Notícias I44News, relata a situação de pobreza dos índios guaranis que vivem no Barreiro das Frutas, em Campo Mourão. Uma propriedade comprada com recursos da Petrobras, em 2011. Conforme notícia em 2019, os índios ainda não tinham saneamento básico e energia elétrica. Vale lembrar que mesmo com as políticas de proteção da cultura indígena, muitas vezes essas políticas demoram a ser implementadas.

Décimo sétimo slide trata-se do histórico do uso dos jornais como fonte e sobre a condição de alguns indígenas que algumas terras em 2011, com recursos da Petrobras.

Fonte: organizado pela autora.

Na sequência, as cartas do jogo “Campo Mourão em cartas” nas dimensões sugeridas para o jogo de 10cmX8cm, assim como os slides selecionados estão com esse tamanho no arquivo de PowerPoint. E outra sugestão é que a impressão das cartas seja realizada em papel sulfite e depois colada em uma cartolina ou papel cartão, afim de que fique um papel um pouco mais grosso para o manuseio em sala de aula. Segue a disposição das cartas.



Apresentação do Jogo Campo Mourão em Cartas.

Fonte: organizado pela autora.



Primeira possibilidade de jogo

1. O jogo "Campo Mourão em Cartas" tem por objetivo discutir o patrimônio material, imaterial e o uso de fontes no Ensino de História. Então as cartas pensadas para esse primeiro momento com um ou mais tipos de características.
2. Os jogadores disputarão no "par ou ímpar" o direito de iniciar o jogo. Se houver mais de jogadores, deve-se assim organizar à ordem dos jogadores da rodada.
3. As cartas serão embaralhadas e depois distribuídas uma a uma, entre todos os jogadores. Por exemplo: Se tiver 3 jogadores, primeiro distribui a primeira carta, a segunda carta para o segundo jogador e a terceira para o terceiro jogador. No primeiro momento serão distribuídas no mínimo de 5 cartas por pessoa.
4. As cartas contarão com uma pontuação para o jogo, bem como as características do patrimônio retratado.
5. O primeiro jogador escolhe uma das características entre: "Diversão", "Política", "Natureza" e "Tecnologia". Vence a carta que tiver a maior pontuação na característica indicada. Vence a rodada o jogador que ficar com todas as cartas da rodada.
6. Vence o jogador que conseguir formar o primeiro quarteto (Por exemplo: 1A, 1B, 1C e 1D).
7. As Cartas "Fontes" contarão com uma pontuação diferenciada, terão o poder de aumentar a pontuação e algumas categorias ("Diversão", "Política", "Natureza" e "Tecnologia"), bem como o poder de diminuir alguma característica dos adversários, os critérios estarão descritos na carta. Essas cartas ficarão à disposição dos jogadores para serem utilizadas em qualquer rodada, como forma de auxílio, sendo assim, cada jogador poderá solicitar essa carta apenas 2 vezes no jogo. Outra possibilidade de uso de Carta Fonte, elas serão distribuídas de um segundo baralho, no início do jogo, junto com a divisão das demais cartas, e os jogadores poderão lançar mão dessas cartas em qualquer momento do jogo que considerarem útil.

Apresentação da primeira possibilidade de jogo.
Fonte: organizado pela autora.



Segunda possibilidade de jogo

1. Esse formato do jogo aproxima-se do Y.U.GUI-OH!®. Aqui, os alunos disputam um contra o outro ou em grupo.
2. Quanto ao modo de jogar, cada jogador tem direito a 5 (cinco) cartas na mão, sendo uma delas uma Carta Fonte, e cada jogador terá 5 (cinco) pontos de "vida". Em cada turno, o jogador coloca uma carta em campo, escolhe uma característica para com ela atacar os adversários, e ao final da rodada, a carta mais forte tiraria uma vida, ela, a carta vencedora, permanece em campo, retirando a(s) outra(s) carta(s) da mesa.
3. As Cartas Fontes poderão ser utilizadas após o terceiro turno, como forma de deixar o jogo mais dinâmico ou reverter os ataques.
4. Para que o ataque ou a defesa seja aceito, será necessário que o jogador que acionou a carta ao colocá-la em campo apresente a carta, ou seja, apresente os elementos dos lugares por ela representados (patrimônio material e/ou imaterial e o seu histórico) conforme informação do encarte que acompanha o jogo (em anexo). Portanto, os oponentes poderão desconsiderar a carta que não for devidamente apresentada a partir de suas características (e em caso de discordância poderão recorrer ao encarte). Será eliminado o jogador que não ficar sem cartas para o jogo e será o vencedor o último jogador que permanecer com carta(s).

Apresentação da segunda possibilidade de jogo.
Fonte: organizado pela autora.



Terceira possibilidade de jogo

Neste caso o jogo aproxima-se do jogo Perfil®, e as cartas fontes não serão utilizadas.

Assim como na segunda maneira de se jogar, este jogo necessita do conhecimento das características das cartas, ou seja, necessita-se conhecer o conteúdo do encarte. Para essa possibilidade foi pensado no uso do jogo da seguinte maneira: o encarte contém com um histórico dos lugares e notícias relacionadas aos locais selecionados para esse jogo e o professor poderá no primeiro momento apresentar esses locais com o textos aos alunos (por meio de uma apresentação, impressão ou leitura sobre esses locais).

- 1- O jogo inicia com a apresentação das cartas, com a composição de no mínimo 3 (três) alunos(as) ou grupos, os quais receberão no mínimo 5 (cinco) cartas (número ímpar de cartas).
- 2- O aluno ou grupo que está com a carta descreverá, por exemplo, 2 (dois) elementos do local retratado na carta. O aluno oponente terá 2 (duas) chances para descobrir qual o lugar a carta representa. Dessa maneira se o aluno/grupo não descobrir a carta ou lugar nela representado, terá a respectiva carta repassada para equipe que estava fora da jogada. O Jogo termina quando a equipe conseguir conquistar as cartas dos adversário, ou até que uma das equipes consiga formar com as cartas utilizadas dois quartetos completos, por exemplo: 3A, 3B, 3C, 3D e 5A, 5B, 5C e 5D.


Concluindo, o jogo almeja valorizar o patrimônio e a história local de maneira dialógica, considerando para tanto os conhecimentos advindos das aulas de História, cotando tanto com a contribuição da professora da turma, quanto com o conhecimento que os próprios alunos(as) possuem da cidade. No primeiro momento seria apresentado em sala de aula o objetivo do jogo e da sua confecção de cartas.

Aprender a jogar, aprender a fazer sua carta e assim participar ativamente da interpretação da própria regra do jogo. O fato do jogo disponibilizado em um suporte digital, que é um site gratuito no Google sites®, implica uma forma de trazer aos professores da rede básica de ensino uma discussão lúdica em sala de aula por meio do jogo. Nesse site também será disponibilizado um espaço para que o(a) docente entrem em contato, tanto com a pesquisadora do Mestrado, como também o Professor Orientador, para que possamos trocar experiências e se possível compartilharmos experiência com outros docentes.

Apresentação da terceira possibilidade de jogo.
Fonte: organizado pela autora.

Cartas sobre o Patrimônio do Município de Campo Mourão


1A



Parque Municipal Joaquim Teodoro de Oliveira

Diversão: 31
Política: 19
Natureza: 38
Tecnologia: 12

1B



Parque Estadual Lago Azul

Diversão: 38
Política: 14
Natureza: 45
Tecnologia: 03

Cartas 1A e 1B.
Fonte: organizado pela autora.

Cartas sobre o Patrimônio do Município de Campo Mourão


1C



Biblioteca Municipal Prof. Egydio Martello

Diversão: 23
Política: 47
Natureza: 4
Tecnologia: 20

1D




Catedral São José

Diversão: 24
Política: 34
Natureza: 7
Tecnologia: 35

Cartas 1C e 1D.
Fonte: organizado pela autora.

Cartas sobre o Patrimônio do Município de Campo Mourão


2A



Igreja Congregação no Brasil – Em um dos bairros de Campo Mourão

Diversão: 30
Política: 20
Natureza: 10
Tecnologia: 40

2B



Museu Municipal Deolindo Mendes Pereira

Diversão: 20
Política: 40
Natureza: 10
Tecnologia: 30

Cartas 2A e 2B.
Fonte: organizado pela autora.

Cartas sobre o Patrimônio do Município de Campo Mourão

2C



Mercadão Municipal

Diversão: 24
Política: 36
Natureza: 06
Tecnologia: 34

2D




CEEBJACAM - Centro Estadual de Educação Básica para Jovens e Adultos de campo mourão

Diversão: 15
Política: 40
Natureza: 08
Tecnologia: 37

Cartas 2C e 2D.
Fonte: organizado pela autora.

Cartas sobre o Patrimônio do Município de Campo Mourão


3A



Terminal rodoviário de Campo Mourão

Diversão: 33
Política: 17
Natureza: 4
Tecnologia: 46

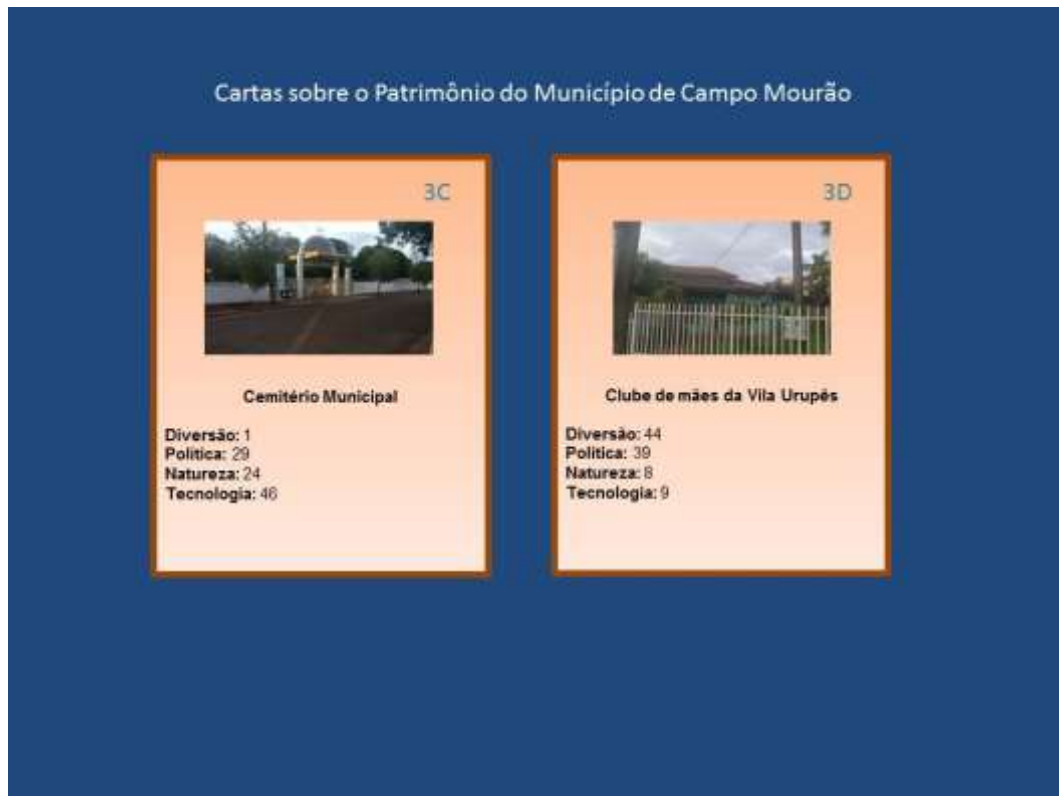
3B



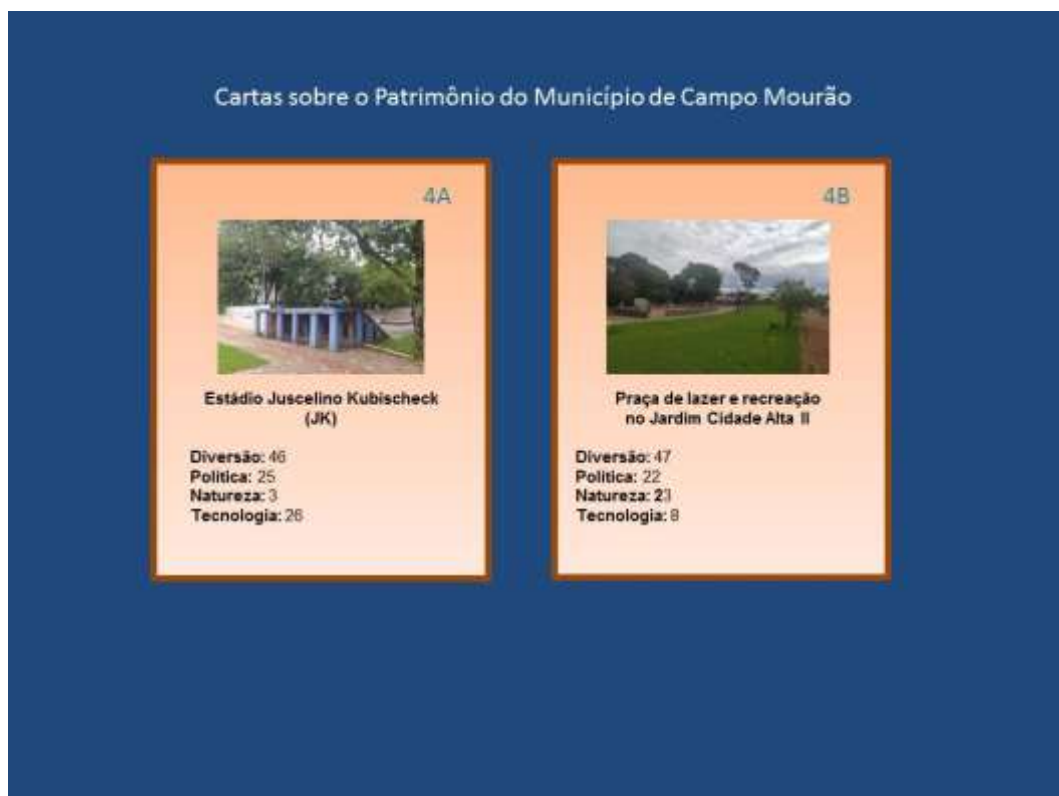
Aeroporto Coronel Geraldo Guila de Aquino

Diversão: 31
Política: 19
Natureza: 7
Tecnologia: 43

Cartas 3A e 3B.
Fonte: organizado pela autora.




Cartas 3C e 3D.
Fonte: organizado pela autora.



Cartas 4A e 4B.
Fonte: organizado pela autora.

Cartas sobre o Patrimônio do Município de Campo Mourão


4C



**Paróquia Santíssima Trindade
Rito Ucrainiano Católico**

Diversão: 36
Política: 24
Natureza: 11
Tecnologia: 29

4D




Fórum de Campo Mourão

Diversão: 3
Política: 47
Natureza: 14
Tecnologia: 36

Cartas 4C e 4D.
Fonte: organizado pela autora.

Cartas sobre o Patrimônio do Município de Campo Mourão


5A



Campo de Futebol na Vila Urupês

Diversão: 42
Política: 22
Natureza: 28
Tecnologia: 8

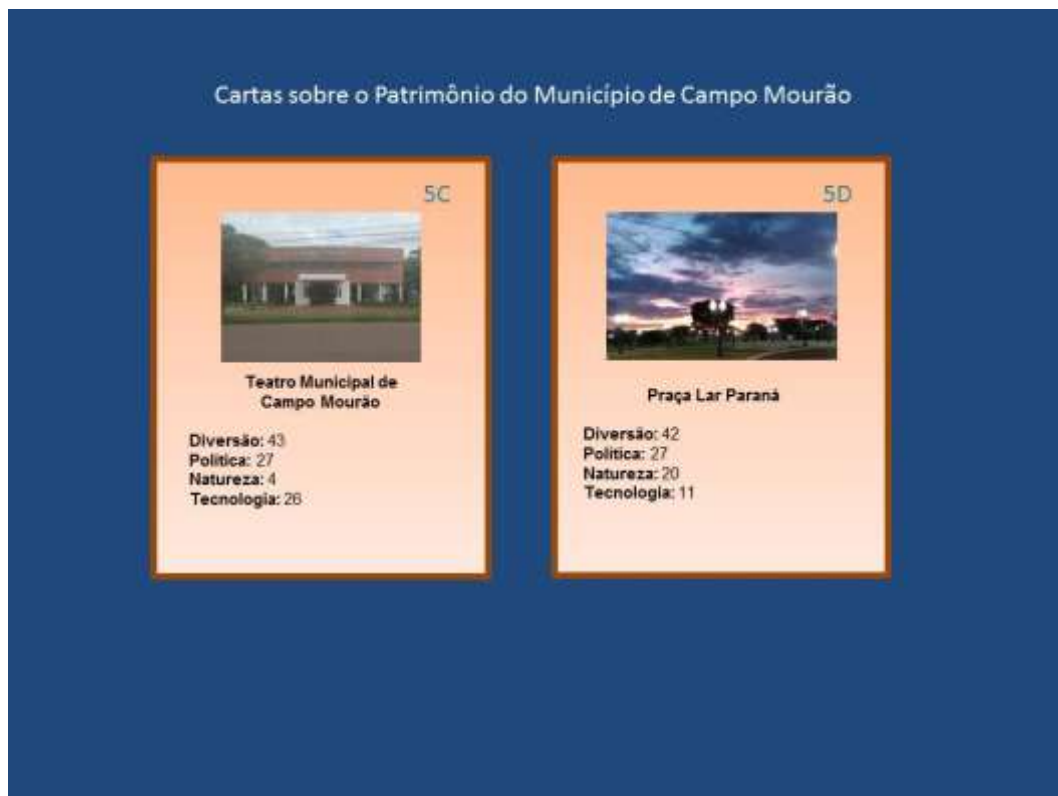
5B



Feira do produtor

Diversão: 41
Política: 27
Natureza: 18
Tecnologia: 14

Cartas 5A e 5B.
Fonte: organizado pela autora.



Cartas 5C e 5D.
Fonte: organizado pela autora.



Modelos de Carta – Fonte.
Fonte: organizado pela autora.

Cartas – Fontes



CARTA FONTE

O Carneiro no Buraco se tornou um prato típico do Município de Campo Mourão em 1990. Normalmente o evento conta com o espetáculo Guardiã do Fogo e o Ritual do Fogo, em que se acende o buraco número 1 no espetáculo.
*Fonte: Fotografia Jornal Tribuna do Interior. Em: <https://www.tribunadointerior.com.br/noticia/lei-reconhece-oficialmente-a-festa-do-carneiro-no-buraco-de-campo-mourao>
* **Aumente 30 pontos no quesito DIVERSÃO.**



CARTA FONTE

O município de Campo Mourão foi emancipado em 1947, entretanto já existem indícios de povoação na região desde o século XVI pelos colonizadores de origem europeia. Mas se tratava de terras onde os indígenas, como: Guaranis, Xetás, Kangang e os Xokleng habitavam e viviam tranquilamente antes da colonização espanhola e portuguesa.
* Fonte: Fotografia da pesquisadora
* **Diminua 20 pontos no quesito POLÍTICA.**

Modelos de Carta – Fonte.
Fonte: organizado pela autora.

Cartas – Fontes

CARTA FONTE

Na Lei Orgânica do Município de Campo Mourão:

Art. 10 É competência do Município de Campo Mourão, em conjunto com a União e o Estado do Paraná:

[...]

VI - proteger o meio ambiente e combater a poluição em qualquer de suas formas;

VII - preservar as florestas, a fauna e a flora;

* **Aumente 15 pontos no quesito NATUREZA do jogador seguinte.**




Foto: Domínio público.

CARTA FONTE

Dom Luiz Antônio de Souza Botelho e Mourão, nasceu em Portugal, em 1721. Em 1765 se tornou Governador e Capitão Geral da Capitania de São Paulo. Com a conquista de novas terras, que possibilitava a conquista do sertão do Tibagi, essa bandeiras eram chefiadas por Afonso Botelho, e essas terras ficaram denominadas de Campos do Mourão, ele nunca veio para essas terras, mas assim ficou conhecida região desde esse período.
* **Aumente 5 pontos no quesito política.**

Modelos de Carta – Fonte.
Fonte: organizado pela autora.