

# **CADERNO DE ENSINO DE HISTÓRIA E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL:**



## **MUSEUS DE SERGIPE**

# **Caderno de Ensino de História e Educação Patrimonial: Museus de Sergipe**



**Volume 1 - Museu da Gente Sergipana**

## **CRÉDITOS**

### **REDAÇÃO**

Ana Silvia Conceição de Oliveira

### **ORIENTAÇÃO**

Claudefranklin Monteiro Santos

### **COLABORADORES**

Edna Maria Matos Antônio  
Eliana Dias Ferreira Oliveira  
Janaína Cardoso de Mello  
Lucas Miranda Pinheiro  
Valéria Maria Santana Oliveira

### **APOIO**

Universidade Federal de Sergipe  
Mestrado Profissional em Ensino de História

### **REVISÃO ORTOGRÁFICA**

Solange Melo Vilas - Boas Oliveira

### **PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO**

Bruno Rosa Santos  
Wanderson Gonçalves dos Santos

O48c

Oliveira, Ana Silvia Conceição de  
Caderno de ensino de História e educação patrimonial:  
museus de Sergipe: volume1 – Museu da Gente Sergipana /  
Ana Silvia Conceição de Oliveira; orientação [de]  
Claudefranklin Monteiro Santos. – São Cristóvão, 2018.  
76 f.: il.

Caderno apresentado como resultado final (Mestrado  
Profissional em Ensino de História) - Universidade Federal de  
Sergipe, 2018.

1. História – Estudo e ensino. 2. Museus – Sergipe (SE).  
Memória coletiva. 3. Patrimônio cultural. 4. Patrimônio  
cultural. 5. Museus e escolas. 6. Museus – Aspectos  
educacionais. I. Santos, Claudefranklin Monteiro. II. Título.

CDU: 94:069(813.7):37.035



*Eu vejo um museu de grandes novidades  
Cazuza (O tempo não para)*



# Sumário

Prefácio

1

Apresentação: aconchegue-se professo

6

2

Histórico da Instituição: situe-se professor(a)

11

3

Discussão conceitual: conheça professor(a)

18

4

Apontamentos e Sugestões: faça você mesmo professor(a)

31

4.1

Ensino de História a partir das histórias de vida: inspirados na gente

32

4.2

Para entender Patrimônio Cultural: exposição de objetos de memória em “Nossas Coisinhas”

36

4.3

Lançando novos olhares a partir das fotografias das praças locais: “Nossas Praças”

41

4.4

Brinquedos e brincadeiras - cultura popular e memórias afetivas da infância no macacão do museu

48

4.5

Indumentárias da alegria: “Nossos Trajes”

51

5

Experiências e Socialização: colha os resultados professor(a)

54

6

Isso já foi feito, e você?

57

7

Para além do e no Museu

59

8

Anexos

61

Fontes e Indicações Bibliográficas

74

# Prefácio

## PARA QUEM AMA ENSINAR HISTÓRIA

Qual é o lugar da memória? Onde habitam as lembranças? Onde elas resistem em existir? O que foi esquecido e porque foi esquecido? Eu lembro para não esquecer ou esqueço para proteger? Qual o papel do professor de história nessa malha de indagações?

Na obra infantil de Charles Lutwidge Dodgson, Alice no País das Maravilhas (1865), um diálogo entre o coelho e a personagem Alice chama muito a atenção. Ao perguntar ao coelho sobre a duração da eternidade, este lhe responde que às vezes apenas um segundo.

É da natureza humana, consciente ou inconscientemente, o desejo da eternidade. Se considerarmos a concepção cristã, o ser humano sente saudade do que foi no Éden e então inventou a cultura para ressignificar a imortalidade. Vencido pelo tempo, mas sem jamais ceder-se a ele, criou a história, também.

A relação entre a memória e a história, para além das assertivas do historiador francês Jacques Le Goff, tem se tornado uma máxima na profissão do docente, cuja missão é valer-se desse conhecimento para proteger a eternidade fabricada do homem: a cultura.

Inventivo, o ser humano não tardou para encontrar um lugar para a memória, que não ficasse restrito ao cérebro e ao coração. Guardar no coração, do italiano, *de cuore*, não deixar de ser lembrado.

Partindo dessa premissa, em grande medida, os museus seriam o lugar privilegiado da memória. Mas para Pierre Nora e até mesmo para Aleida Assman, ela pode residir em inúmeros outros espaços, dos espaços de recordação às conversas com a vovó e com o vovô. E até mesmo no cheiro do pão da padaria.

Essencialmente seletiva, a memória, na perspectiva de um lugar enquanto espaço físico, está no cerne do trabalho de Ana Sílvia Conceição de Oliveira. O caderno que ela nos apresenta aponta significativos caminhos para o professor de história, tendo como metodologia de ensino a educação patrimonial.

Resultado de uma experiência bem-sucedida de produto do Mestrado Profissional em Ensino de História da Universidade Federal de Sergipe, o Caderno de Ensino de História e Educação Patrimonial: Museus de Sergipe – Volume 1 (Museu da Gente Sergipana) é um convite sedutor para quem ama ensinar história e, sobretudo, para quem deseja fazê-lo com ferramentas que busquem dar respostas efetivas às demandas do nosso tempo.

Com a convicção de que o Ensino de História jamais será o mesmo após as respostas que nossos alunos vêm dando àquelas demandas, eu os convido a mergulhar no universo da ousadia criativa do professor de história, da liberdade didática e da oportunidade pedagógica, que, certamente, darão nos rumos e apontarão novas possibilidades para a memória fincar terreno. Ou melhor, lugares.



1

# Apresentação:

Aconchegue-se professor(a)



Caro(a) professor(a)!

O Caderno de Ensino de História e Educação Patrimonial: Museus de Sergipe, nasceu como um produto do Mestrado Profissional em Ensino de História da Universidade Federal de Sergipe e do desejo de auxiliar nas práticas pedagógicas que envolvem o ensinar da disciplina, atrelado aos conteúdos de educação patrimonial e cultura sergipana, sobretudo diante da percepção da escassez de materiais auxiliares às práticas do professor.

Sendo assim, querido(a) professor(a), pense neste Caderno como um mapa do tesouro, um local de inspiração, espaço de compartilhamento de ideias e sugestões de atividades educativas que podem ser realizadas por você, enquanto professor(a) de História, sendo que faremos uso dos conteúdos das exposições permanentes dos Museus de Sergipe, que são espaços de memória pulsantes de saberes históricos.

Você, professor(a), é o navegador e está diante de uma jornada que envolve dedicação diária, pois a lida da educação é repleta de obstáculos e o aprendizado dos nossos alunos não acontece de um dia para o outro, mas sim, impulsionado pela nossa mediação, ações e reflexões nos processos de aprendizagem. Esse Caderno se propõe a lhe oferecer caminhos possíveis, rotas prazerosas e repletas de possibilidades. Nele você encontrará importantes referências para apoiar seu trabalho.

Neste volume, será utilizado como espaço de aprendizagem e inspiração o Museu da Gente Sergipana. Aqui, você encontrará sugestões de atividades e práticas educativas, sempre voltadas às questões de patrimônio, memória, identidade, cultura e história do nosso lugar.

Como já citado, a ideia de escrita do Caderno surgiu no Mestrado Profissional em Ensino de História da Universidade Federal de Sergipe, a partir da intenção de elaboração de um produto que pudesse auxiliar os(as) professores(as) de História. E justamente com a vontade de produzir um material útil aos colegas, professores da Educação Básica, que foi utilizado como mote de aprendizagem, neste primeiro volume, o Museu da Gente Sergipana, primeiro museu de multimídia interativo do Norte e Nordeste, que carrega consigo a expressão multifacetada da cultura da gente sergipana.

Serão apresentadas reflexões e propostas, destrinchando esse importante espaço de preservação da memória cultural e da cultura que emana da gente do nosso Estado, tratando-o como um importante espaço de aprendizagem, na perspectiva de aproximar as suas exposições e instalações permanentes, que estão intimamente atreladas ao ensino de História, para assim auxiliar e sugerir, apresentar propostas que possam contribuir com as rotinas de aprendizagens dos nossos alunos.

## ACONCHEGUE-SE PROFESSOR(A)

O Caderno está organizado da seguinte forma: ele segue apresentando o histórico da instituição Museu da Gente Sergipana, para que o(a) professor(a) possa se situar, compreendendo de que espaço estamos falando, os processos de construção, criação, abordagens e formas nas quais o Museu está organizado, assim como importantes referências e vínculos históricos e afetivos que o Museu carrega.

O estudo realizado está referendado em alguns importantes conceitos como patrimônio cultural, memória, passado, presente, identidade cultural, pertencimento, os quais deverão ser assimilados pelos alunos por meio de propostas viáveis e simples, a partir da cultura local, de elementos que fazem parte do cotidiano de todos eles, permitindo-lhes reflexões sobre os conteúdos e interpretações acerca do espírito sergipano.

As discussões teóricas se fazem presentes em todos os tópicos e principalmente nas atividades educativas registradas, que seguem a metodologia da educação patrimonial e servem para que o(a) professor(a) prepare-se, conhecendo os autores que referendam as discussões e práticas que serão aqui apresentadas. Nessa perspectiva, julgamos primordiais algumas referências conceituais que, certamente, nortearão nosso “mapa do tesouro”, tais como: lugar de memória, verificado em Nora (1993); educação patrimonial, em Horta (1999), patrimônio cultural em Funari; Pelegrini (2008), memória, em Le Goff (1990), identidade cultural, em Hall (2005) e ensino de História e museus, em Ulpiano Bezerra (2002).

Outra metáfora que pode ser facilmente utilizada para esse material é a da bússola. E ficaremos lisonjeados se os(as) colegas professores(as) conseguirem associá-lo a uma bússola, uma vez que aqui encontraremos um levantamento e organização de sugestões que podem ser efetivamente realizadas pelos, professores(s) de História, construído para ser um instrumento viável, contendo práticas reais e possíveis, uma delas já efetivada e com bons resultados observados. Compartilhar nossa prática, auxiliar nossos pares, propor inovação nas abordagens históricas, orientar e indicar caminhos e possibilidades a partir dos conteúdos de História, é um desafio que está presente neste Caderno.



## ACONCHEGUE-SE PROFESSOR(A)

O Caderno segue com os tópicos Apontamentos e Sugestões; Experiências e Socialização, com a intenção de inspirar o professor(a) e fazer com que colha bons resultados em sua prática educativa, elencando possibilidades reais de aprendizagem, traçando algumas temáticas que podem ser abordadas, em uma visão simples de como o professor pode se apropriar dos conteúdos apresentados pelo Museu da Gente Sergipana para trabalhar com os conteúdos de História, Patrimônio, Cultura Sergipana com os seus alunos.

Além disso, compartilhamos um levantamento de ações de educação já realizado no MGS, que envolvem atividades na perspectiva, também, do ensino de História. Esse item, no espaço digital do Caderno, deverá ser alimentado por todos que desejarem contribuir com as suas práticas ou as de outros professores. O link interativo, estará aberto em meio virtual para que possam ser compartilhadas experiências, ações, atividades, propostas realizadas, que venham também servir de inspiração a outros professores de História e assim, o saber será multiplicado e daremos vida a este instrumento pedagógico. Nosso link interativo, abre a possibilidade deste Caderno se tornar algo vivo.

No tópico Isso já foi feito, e você? são apresentadas algumas considerações e reflexões finais acerca da importância de materiais como esse Caderno, motivações e esperanças de uso. Belas imagens do Largo da Gente Sergipana estão presentes no item Para além do e no museu, no sentido de gerar inspirações outras nos (as) colegas professores (as), enxergando, também, possibilidade de visita às esculturas que compõe o Largo, sendo que o seu conteúdo conversa com a proposta do MGS.

Importante compartilhar algumas questões que motivaram esse trabalho e que encaminho como reflexão aos meus pares:

- Quais contribuições para o ensino de História estão presentes nos espaços museológicos?
- Como apresentá-las de forma clara, simples, reflexiva e dinâmica aos professores, para que possam se apropriar e mediar as aprendizagens junto aos alunos?
- Como utilizar melhor os espaços dos museus nos processos que envolvem a aprendizagem de História para os alunos?

## **ACONCHEGUE-SE PROFESSOR(A)**

Assim, o que justifica e motiva a construção e desenvolvimento deste Caderno é sobretudo, a necessidade de divulgação de ações específicas realizadas pelos Museus de Sergipe, que venham auxiliar os(as) professores(as) de História no desenvolvimento de temáticas da educação patrimonial voltadas para os conteúdos de História e de Cultura Sergipana em sala de aula.

Observa-se, também, a existência escassa de trabalhos específicos sobre os Museus de Sergipe na perspectiva da abordagem do ensino de História, em especial sobre o Museu da Gente Sergipana. Além do próprio catálogo de apresentação da instituição, as pesquisas e publicações sobre este Museu são muito poucas e pontuais - em sua maioria, realizadas através de monografias de graduação, artigos em anais de eventos ou artigos científicos - havendo a necessidade de um debate mais profundo que analise e desvende as possibilidades deste e de outros museus sergipanos, voltados para o ensino de História.

Por todas essas razões, as ideias aqui garimpadas são propostas a serem analisadas, ampliadas, contextualizadas, reinventadas e compartilhadas pelos professores e professoras que tiverem contato com o Caderno, para que possam se inspirar, inventar e reinventar sua prática. A partir de cada contexto escolar, da dinâmica de cada sala de aula, o fazer inédito surgirá numa soma de criatividade e liberdade, propondo momentos inspiradores de encontro e compartilhamento de saberes dos nossos atores. Sejam todos muito bem vindos professores(as), alunos(as), cidades, comunidades, sergipanos e quem mais quiser se inspirar.

Os convidamos, caros colegas, a embarcarem nessa viagem junto ao barco da reflexão, criação e co-criação de saberes, da abordagem da História a partir de novos olhares e práticas, do inovar dentro das possibilidades, pelo saber histórico, em um processo de valorização da memória e cultura sergipanas a partir do ensino de História e utilização dos nossos Museus.

Importante ressaltar que o objetivo deste material está alinhado ao objetivo da Educação Patrimonial; despertar um novo olhar para o cotidiano, despertar a possibilidade de vivenciar e refletir sobre a importância do que somos e do que construímos em nossa trajetória de vida, e a Educação Patrimonial é nossa aliada nesse processo pois, possibilita a você, professor(a) mediar a compreensão da cidadania em sala de aula, apoiado pelos museus, a partir dos valores afetivos e culturais. Agarrem seu mapa do tesouro, pois a aventura vai começar!!!



# 2

## Histórico da Instituição:

Situe-se professor(a)



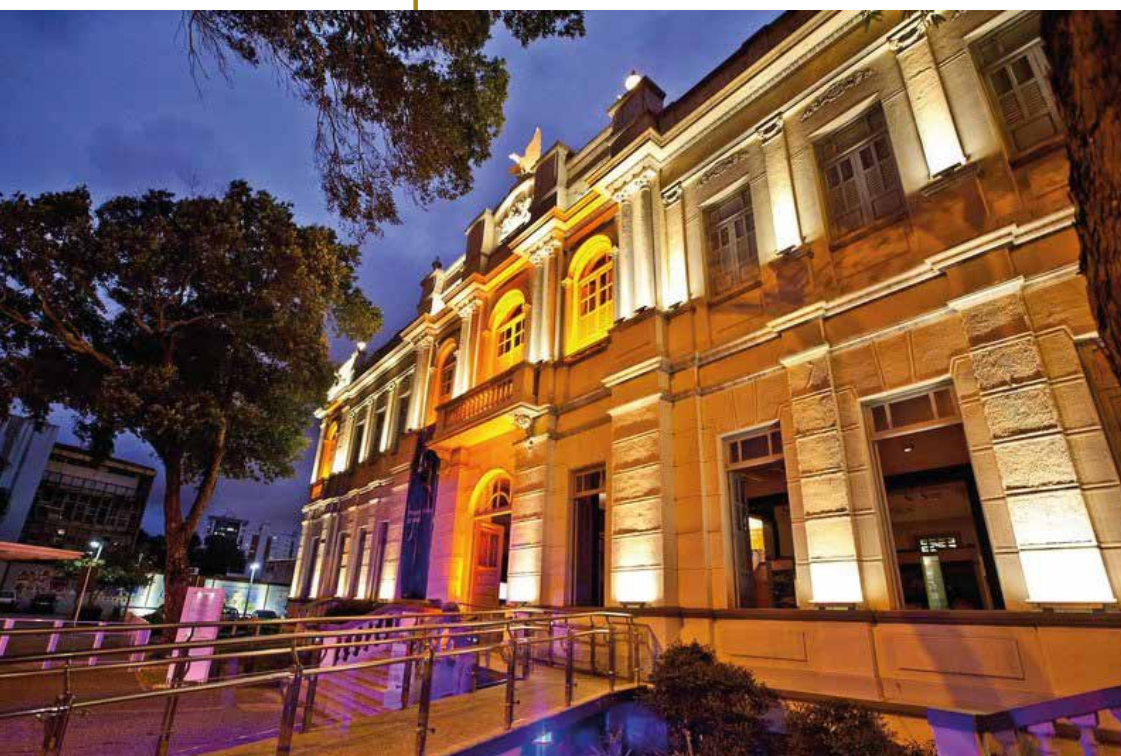
O Museu da Gente Sergipana, assim como tantos outros espaços museológicos, se apresenta, na perspectiva do ensino de História, como um guardião da memória, e é justamente a memória da gente sergipana que pulsa em seus espaços, instalações permanentes e exposições.

Apresenta características como a interatividade, uma vez que essa foi proposta na sua criação e é algo que o diferencia de outros museus em Sergipe, também se enquadra na definição do IPHAN/Minc 2005, sobre os museus, ao compreender estes como instituições abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento.

Para Scheinei (1998, p. 80),

(...) O museu trabalha com a totalidade, as interfaces, as interações. Já não se trata mais de coletar objetos do mundo para povoar os museus, mas de musealizar pequenas parcelas do mundo, onde tudo é documento: natureza, objetos fabricados, memórias, emoções(...) não cabendo mais aos museus inventariar objetos, mas o bairro, a aldeia, as paisagens, as histórias de vida. (SCHEINEI, 1998, p.80)

Uma questão importante que marca o Museu da Gente Sergipana é o seu espaço físico, possuidor de uma representatividade simbólica, desde a arquitetura às funções da construção. O prédio escolhido para sediar o Museu foi o antigo Atheneuzinho, um significativo lugar de memória da educação em Aracaju. A respeito disso, assim pronunciou Ézio Déda, atual Diretor Superintendente do Instituto Banese, mantenedor do lugar::



Chrisstty (Museu da Gente Sergipana)  
(Tratamento da Foto: Bruno Rosa)



A escolha do prédio do antigo Colégio Atheneuzinho para sediar o Museu da Gente Sergipana não se deu por acaso. Fundado pelo então presidente da Província de Sergipe D'el Rey, Graccho Cardoso, o Colégio Atheneu Dom Pedro II, iniciou as suas atividades em 1926 e ficou neste prédio até 1969, quando precisou mudar para um outro edifício. Depois dessa mudança, o Atheneuzinho recebeu diversas instituições e órgãos públicos até ser totalmente desativado em 1996. Em outubro de 2009, já sob a responsabilidade do Instituto Banese, foi iniciado o processo de restauração do prédio que apesar de seu completo estado de abandono, teve as suas memórias e seus elementos caracterizadores da sua arquitetura totalmente recuperados (DÉDA, Ezio [org.], 2013).

O Museu também foi construído na perspectiva de apresentar uma memória representativa da Sergipanidade, sendo que as discussões sobre o tema ganharam corpo ao longo das últimas décadas, sobretudo depois da necessidade de se dar a Sergipe uma narrativa identitária. Com as instituições museais mais recentes, a exemplo do Palácio Museu Olímpio Campos e principalmente o Museu da Gente Sergipana, essa narrativa ganhou força e consistência, sobre a qual, entendemos que o professor de História precisa estar atento.

O folclorista lagartense Luiz Antônio Barreto, em seu artigo “Sergipanidade, um conceito em construção” apresenta os sentidos com os quais o conceito de sergipanidade foi sendo trabalhado com o decorrer dos anos e como hoje é compreendido relacionando-se à cultura sergipana. Ele diz:

Desde Prado Sampaio, aluno no Recife e discípulo de Tobias Barreto, que entrou no vocabulário sergipano o termo SERGIPANIDADE, ainda que vagamente citado, como um louvor ao fazer cultural sergipano. Décadas depois, José Silvério Leite Fontes, professor de história, biógrafo de Jackson de Figueiredo, citou SERGIPANIDADE no contexto da formação de Sergipe. Somente nas últimas duas décadas a SERGIPANIDADE começou a ser tratada como um conceito cultural, capaz de inspirar artistas, escritores, pensadores, qualificando um sério e inarredável compromisso das manifestações da cultura. (BARRETO, 2011, p.1)



<http://www.museudagentesergipana.com.br/>  
(Tratamento da Foto: Bruno Rosa)



As narrativas históricas vão sendo construídas em relação às noções de sergipanidade a partir da primeira metade do século XX, visto que essa discussão está atrelada à compreensão das referências e de como o sergipano se percebe diante do seu Estado, da arte, das tradições e dos diversos símbolos que formam a cultura sergipana, suas raízes e bens culturais, que se expressam na culinária, nas festas, nas manifestações das culturas locais, nos artesanatos, na cultura material e imaterial, na forma de se expressar, de fazer e simbolizar, as chamadas marcas do orgulho do povo sergipano por sua terra.

Luiz Antônio Barreto define o conceito com propriedade ao afirmar que:

SERGIPANIDADE é o conjunto de traços típicos, a manifestação que distingue a identidade dos sergipanos, tornando-o diferente dos demais brasileiros, embora preservando as raízes da história comum. A SERGIPANIDADE inspira condutas e renova compromissos, na representação simbólica da relação dos sergipanos com a terra, e especialmente com a cultura, e tudo o que ela representa como mostruário da experiência e da sensibilidade. (BARRETO, 2011, p.1)

Quando se trata de sergipanidade, no singular, algumas questões podem vir à tona como: O que define o que é ser sergipano? O que representa Sergipe em sua cultura, tradições, marcas e referências? Quais as construções de narrativas sobre sergipanidade? Quais as construções históricas em relação a esse conceito? Contudo, devemos considerar a sergipanidade ou as sergipanidades?

Apontamos algumas reflexões: com que ou quais práticas, objetos, fazeres, representações, memórias e elementos se identifica o povo sergipano? Nosso território é diverso, então, como definir um registro material ou imaterial que represente essa diversidade cultural em seu todo? Dessa forma, entendemos ser muito mais apropriado o conceito de Sergipanidades, no plural, justamente para referendar a diversidade do nosso povo, dos seus fazeres e saberes, para que toda a gente sergipana possa se sentir representada em sua diversidade, pois os símbolos característicos e visões do ser sergipano variam a partir do local onde se vive, da maneira como se vive, dos contatos e práticas culturais aprendidas, da experiência de vida, das rotinas de trabalho, das rotinas sociais, do jeito de viver.

As sergipanidades também se expressam a partir da discussão da educação patrimonial, que está presente em lugares de memória, portanto, fica clara a tentativa de expor, a partir do Museu da Gente Sergipana, o orgulho da terra natal atrelado à valorização do patrimônio cultural e ambiental de Sergipe. Nesse sentido, o Governador do Estado à época e também considerado fundador do Museu, Marcelo Déda, em seu discurso na cerimônia de inauguração, deu ênfase a essa questão:



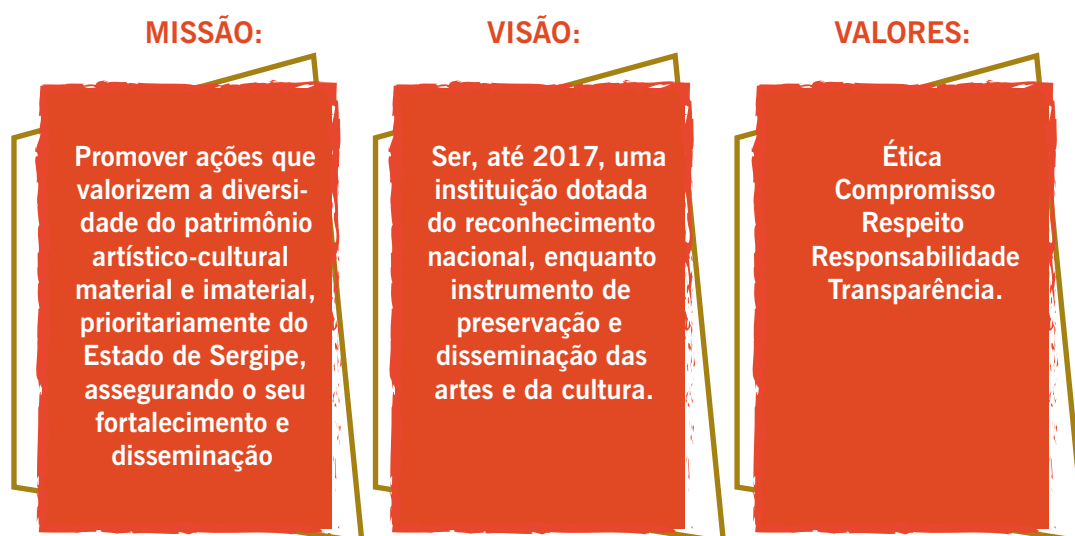
## SITUE-SE PROFESSOR(A)

Este museu foi criado para elevar a autoestima do povo sergipano, para que nós possamos ter orgulho da nossa terra e do nosso povo, para que possamos perceber a grandeza da contribuição que o menor Estado do Brasil ofereceu à nação brasileira (DÉDA, 2013, p. 9).

Reforçando a criação do Museu em torno da concepção de Sergipanidade, Ézio Déda afirma:

Sua idealização trouxe consigo a busca de se traduzir em um espaço o significado da sergipanidade – que são traços culturalmente fisionômicos caracterizadores da gente sergipana, seja através da diversidade de manifestações folclóricas e artístico-culturais, história, geografia, culinária, festas, patrimônio arquitetônico, hábitos, costumes e modos de vida. O Museu é um caleidoscópio multifacetado de onde se pode vislumbrar a nossa gente (DÉDA, 2013, p.12).

Nas definições da Missão, Visão e Valores divulgados no portal oficial da instituição, registra-se:



A partir da leitura dos objetivos estratégicos a serem alcançados, também disponíveis no portal oficial do museu,<sup>1</sup> percebemos as propostas inovadoras presentes na possibilidade de interatividade entre o visitante e o conteúdo exposto, sendo que essa inovação é um dos grandes diferenciais deste espaço museológico e enxergar os conteúdos que envolvem valorização e preservação do patrimônio artístico-cultural material e imaterial a partir da promoção de ações educativas e interativas, fazem a grande diferença nessa proposta.

Nada é morto, pelo contrário, o conteúdo dialoga com o sujeito visitante e o faz experimentar, construir, encontrar informações, reviver emoções e lembranças contidas em seu repertório histórico de memórias coletivas e individuais sobre Sergipe.

Vejamos:

<sup>1</sup> <http://www.museudagentesergipana.com.br/>

### OBJETIVOS ESTRATÉGICOS ATÉ 2017:

Utilizar os recursos de multimídia interativa do Museu como instrumentos sensoriais de apreensão dos diversos valores culturais, através dos conteúdos expositivos; - Referenciar o conhecimento e as pesquisas sobre as artes, suas manifestações e sobre a cultura sergipana; - Apresentar aos sergipanos e aos turistas as manifestações artístico-culturais, considerando suas diversidades; - Promover o intercâmbio entre o Museu e exposições nacionais e internacionais; - Estabelecer parcerias com organizações dos setores público, privado e não governamentais, com o propósito de promover ações culturais; - Assegurar a retroalimentação de conteúdos audiovisuais, para o acervo exposto; - Contribuir para o fomento educacional e o ensino, através da recepção monitorada a comunidade estudantil; - Recepcionar e promover cursos, palestras, seminários, exibição de filmes e outros produtos correlatos, afirmando seu papel disseminador das artes e da cultura; - Aumentar a estatística anual de visitantes, em até 20%, atingindo diferentes faixas etárias, de modo que o contato destes com as diversas exposições, permanentes e temporárias, possa contribuir com o crescimento intelectual das mesmas. - Garantir a capacitação continuada de seu quadro técnico, como forma de assegurar a qualidade do atendimento prestado.

(Fotos: Bruno Rosa)

Marcello Dantas, também registrou no portal oficial, suas impressões acerca da instituição afirmando:

O Museu da Gente Sergipana apresenta aquilo que Sergipe tem de mais essencial e perene usando tecnologias e linguagens inovadoras. Esse encontro entre a tradição e as novas linguagens tem o poder multiplicador de criar consciência e afetividade sobre identidade para as próximas gerações. Esse vínculo afetivo é o grande preservador de memória e patrimônio. O que mais me orgulha nesse museu é que ele não mumifica uma cultura mas, ao contrário, celebra sua vitalidade e sua latência na realidade. Tudo que está aqui é cultura viva, e ainda bastante pulsante nas ruas de Sergipe

## SITUE-SE PROFESSOR(A)

O grande diferencial do Museu da Gente Sergipana está, justamente, no uso das tecnologias para aproximar o visitante das obras, fazendo-o interagir com os espaços e conteúdos de aprendizagens propostos. Inspirado no Museu da Língua Portuguesa, em São Paulo – SP, é o primeiro do Norte e Nordeste que traz uma proposta de ludicidade e interatividade com o público a partir do uso de tecnologias. Fundado em novembro de 2011, ele surgiu como resultado de uma parceria entre o Governo do Estado e o Instituto Banese – Banco do Estado de Sergipe<sup>2</sup>. O Prêmio Rodrigo Melo Franco de Andrade foi concedido pelo Instituto do Patrimônio Artístico e Histórico – IPHAN ao Museu da Gente Sergipana em 2013, na categoria Responsabilidade Social.



Ao longo de sete anos de funcionamento, o Museu da Gente Sergipana se tornou um espaço em que foram e são realizadas numerosas práticas que tem a educação patrimonial como foco de aprendizagem. Assim, justifica-se a escolha desse espaço museológico para a construção do presente Caderno, que neste primeiro volume apresenta esse rico espaço como mote de aprendizagem para práticas educativas que envolvem a História e Cultura de Sergipe.

Fica clara a necessidade de um debate mais profundo que analise esta instituição e a aproxime dos professores de História na perspectiva de identificar, compreender e discorrer sobre as práticas de educação patrimonial promovidas pelo Museu no cenário do Ensino de História e de Cultura Sergipana do tempo presente, posto o desafio, aqui está a concretização.

As abordagens que serão apresentadas neste Caderno são um convite a inovar em sala de aula a partir das discussões que envolvem a educação patrimonial, na perspectiva de perceber e conceber o ensino de História diretamente atrelado às questões do patrimônio, de forma que possamos aguçar o nosso olhar, interpretar e reinterpretar e causar no aluno impactos e novos olhares. Seja no espaço convencional da escola, seja na visita ao museu ou em um passeio pelas praças da cidade, há uma busca pelo objetivo de gerar compromisso com o patrimônio, o que pode garantir uma maior compreensão dos conteúdos e interesse pela História por parte dos alunos. Essa é uma importante disposição deste material e esperamos poder contribuir com os colegas professores nesse sentido.

<sup>2</sup> O Instituto Banese é mantenedor do lugar.

3

# Discussão conceitual:

Conheça professor(a)





A escola é um espaço notadamente propício ao desenvolvimento de ações de Educação Patrimonial e essa precisa tornar-se, cada vez mais, dinâmica e inovadora em suas abordagens; tendo em vista que, na escola, a compreensão do patrimônio como algo importante e que faça sentido para vida do aluno é fundamental, e é nessa perspectiva que o patrimônio cultural pode e deve ser também um instrumento de empoderamento do aluno.

O trabalho de preservação do patrimônio cultural é de responsabilidade de todos e é na escola que ele deve emergir com ainda mais força. Educação patrimonial é um tema de extrema importância, que não é novo entre as instituições que trabalham com patrimônio cultural, mas infelizmente, surge, muitas vezes, como novo na escola, espaço onde deveria pulsar, pois gera reflexão e práticas de preservação dos bens culturais e desperta nos alunos a sensibilidade acerca da preservação do que lhes pertence.

Horta, no conhecido Guia Básico de Educação Patrimonial, ratifica que a Educação Patrimonial



Trata-se de um processo permanente e sistemático de trabalho educacional centrado no Patrimônio Cultural como fonte primária de conhecimento e enriquecimento individual e coletivo. A partir da experiência e do contato direto com as evidências e manifestações da cultura, em todos os seus múltiplos aspectos, sentidos e significados, o trabalho da Educação Patrimonial busca levar as crianças e adultos a um processo ativo de conhecimento, apropriação e valorização de sua herança cultural, capacitando-os para um melhor usufruto destes bens, e propiciando a geração e a produção de novos conhecimentos, num processo contínuo de criação cultural. (HORTA, 1999, p. 5)

(Foto: Bruno Rosa)

Essa metodologia auxilia justamente no estabelecimento de noções e ações de cidadania e protagonismo juvenil, sendo que essa é também a função do professor, notadamente, do professor de História.

Por exemplo, é preciso despertar nos alunos a compreensão de que a preservação de um bem cultural é uma prática social, pois existe a necessidade dos sujeitos e comunidades se reconhecerem nos bens que o Estado pretende preservar e a seleção destes bens culturais deve ser coletiva, em consequência, realizada pela comunidade na qual o aluno está inserido. Despertar a compreensão do papel do aluno enquanto comunidade parceira e organismo vivo desse processo, deve fazer parte da rotina das aulas do professor de História

## CONHEÇA PROFESSOR(A)

Gerar e despertar significados e valores simbólicos que os bens culturais à volta dos alunos possuem, são desafios que o profissional de História precisa suscitar em sua rotina pedagógica e esse material, apresenta propostas que caminhem nesse sentido, cujo fim, é o despertar da noção de preservação patrimonial, ou seja, instigar a reflexão do aluno acerca de si mesmo enquanto sujeito histórico, sujeito partícipe e não apático no seu local.

Portanto, está claro que o caminho para o envolvimento e apropriação dos alunos e em consequência, das comunidades onde vivem, acerca da importância da preservação dos bens culturais, passa necessariamente pela educação e suscita a responsabilidade de todos nós, professores de História na promoção de uma educação voltada à valorização da diversidade cultural do nosso Estado.

Assim como a educação, o patrimônio cultural é o referencial básico de ações que envolvem o uso dos museus, em especial, o uso do Museu da Gente Sergipana, para gerar ações de educação em torno do ensino de História. É perceptível, então, que o processo museológico é um processo educativo que deve colocar no centro das suas questões a identidade dos sujeitos, gerando reflexões, comunicação e sensações para as possibilidades que envolvem as aprendizagens a partir da educação patrimonial.

Longe de apresentar-se como um espaço estático, o Museu da Gente Sergipana é apresentado como um lugar de conhecimento e reconhecimento, assumindo, dessa forma, um caráter significativo para o ensino de História e da Cultura Sergipana. Como ressalta Caetano,

O museu por muito tempo carregou a ideia de lugar de velharias, esperando por visitantes curiosos de ver ou rever objetos obsoletos e há muito sem utilidade. Hoje os museus são entendidos como um ambiente dinamizador de memórias, e se tornou um ambiente de conhecimento e de aprendizagem (CAETANO, 2012, p. 1).

O Museu da Gente Sergipana se apresenta como representante desse processo, gerando possibilidades diversas de leituras acerca da gente sergipana e de tantas outras questões que envolvem as aprendizagens que vão além do que está posto nos livros didáticos e definido como conteúdos da disciplina História, tornando-se um ambiente de conhecimento e não de salvaguarda. Aproveitar-se de um espaço que está, muitas vezes, distanciado de um papel educativo voltado para a celebração de personagens ou classificação da natureza, deve ser o foco dos professores de História, promovendo junto aos seus alunos a reflexão crítica sobre o que está apresentado no museu e despertando reflexões acerca da cultura do nosso lugar.

Para que isso se efetive e o professor de História consiga, junto aos seus alunos, interpretar a linguagem museológica posta neste espaço, e para que a visita atinja os objetivos educacionais, ela deve ser preparada na sala de aula, com os devidos direcionamentos feitos pelo professor, sensibilizando aqueles sobre o que vai ser visto e percebido na visita. Desta forma, as propostas que se seguirão neste Caderno, sempre apresentam um processo de preparação em sala de aula, utilizando-se de reflexões do cotidiano e históricas, apresentando conceitos que pretende-se compreender com propriedade, refletindo antecipadamente para que as visitas não tornem-se um ato mecânico.

Infelizmente, ainda é muito comum o professor de História exigir dos alunos o famigerado relatório da visita ao museu. Esse tipo de solicitação, sem qualquer prévia ou discussão e direcionamento acerca das pretensões da visita, causa desespero nos alunos que partem copiando as legendas presentes nos objetos em exposição, para simplesmente fazer a tarefa exigida.

Nesse tipo de atividade, que está claramente baseada no reflexo e não na reflexão, o aluno perde informações, pois focam seu interesse em apenas transcrever rapidamente, sem qualquer possibilidade de construção crítica ou ação reflexiva. O museu, qualquer que seja sua proposta, não pode ser transformado em fornecedor de dados, pelo contrário, deve gerar a construção de dados, informações, conhecimentos, reflexões, saberes, aprendizagens.

Como afirma Ulpiano Bezerra de Meneses, historiador de grande influência na museologia, definindo o papel do museu na sociedade,

[...] para estar inteiramente a serviço da comunidade [...] o museu não pode abdicar de seu papel como instrumento crítico de recuperação, acesso e entendimento da extraordinária diversidade da experiência humana e do mundo em que vivemos. (MENESES, 2002, p.7).

Sendo assim, esses ricos espaços, que se apresentam como fontes de experiência humana, devem apropriados pelos professores de História. Em suas exposições, estão presentes os diversos vieses de experiências e leituras possíveis e, por isso mesmo, nunca podem assumir a condição de conhecimento acabado, elas são postas e serão apreendidas de diversas maneiras, sempre mediadas pelas intenções do professor, pelo aprofundamento que ele dará e indicações de olhares reflexivos que despertarão nos seus alunos.

## CONHEÇA PROFESSOR(A)

Postas, então, estas reflexões acerca dos museus como espaços de aprendizagem e da importância do professor de História direcionar as ações que pretende realizar junto a seus alunos no espaço museal, partimos para uma análise dos percursos que envolvem o ensino, a disciplina escolar e a formação do professor de História, para que possamos compreender os processos históricos que envolvem a nossa disciplina e a formação desse docente.

Sabe-se que o ensino de História, ao longo dos anos, foi sendo completamente transformado. Os conteúdos não estavam reunidos em uma disciplina escolar e eram ministrados a partir de outras disciplinas; no ensino secundário, as interferências do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro como produtor da história nacional, refletiam nas práticas do ensino; no período republicano, o projeto de unificação do ensino escolar no país a partir da ideologia varguista foi implementado.

Com a ditadura militar e a criação da disciplina Estudos Sociais, unindo a História e a Geografia, a Educação Moral e Cívica - EMC e a Organização Social e Política Brasileira - OSPB, houve um retrocesso no ensino de História. Com o processo de redemocratização, esse quadro começou a ser alterado e o ensino de História passa a sofrer influências da Nova História, com um viés cultural permeando as discussões sobre as mudanças que seriam operadas na disciplina nos anos posteriores, através de documentos como os Parâmetros Curriculares Nacionais. - PCN.

Não ficou de fora desse processo de transformação a formação dos professores de História. Na década de 1930, foram criados os primeiros cursos de formação de professores no Brasil. Durante a Ditadura Militar, as Licenciaturas Curtas imprimiram o boicote às discussões históricas e ao poder transformador que a nossa disciplina possui. Já na década de 80, as discussões promovidas pela Associação Nacional de História - ANPUH e a Associação dos Geógrafos Brasileiros - AGB, culminaram com as transformações operadas na atualidade, através de documentos como os PCN e o conjunto de ações que visam a melhoria tanto da formação do professor de História, quanto do ensino de História.



Este documento vem auxiliar o professor nas reflexões sobre os pressupostos históricos e pedagógicos do ensino de História

Por ser um documento de âmbito nacional, esta proposta contempla a pluralidade de posturas teórico-epistemológicas do campo do conhecimento histórico. Ao valorizar professor e aluno com suas respectivas inserções históricas, como sujeitos críticos da realidade social e como sujeitos ativos no processo de ensino e de aprendizagem, ela assume a objetividade metodológica de como ensinar História. (PCN, 1998, p. 15)

Esclarecemos que este Caderno também está alinhado com a Base Nacional Comum Curricular - BNCC, documento de caráter normativo que compreende os direitos de aprendizagem que os alunos possuem, em todo o território nacional, assim, as propostas que serão apresentadas podem servir de estímulo ao desenvolvimento da autonomia do pensamento, já que contribuirão para que os alunos construam suas próprias interpretações, diante dos conteúdos que serão trabalhados. Para tanto, terceira competência geral da BNCC, que trata do desenvolvimento do repertório cultural, através da “valorização de diversas manifestações artísticas e culturais” para “fruir e participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural”, está presente e estimulada nas propostas pedagógicas presentes no Caderno.

É sabido que tanto alunos, quanto professores, devem assumir uma atitude historiadora, como sujeitos históricos e partícipes do processo de ensino aprendizagem, ao identificarem-se como possuidores de saberes históricos e culturais. O nosso Caderno vem corroborar com essa possibilidade, na qual alunos e professores podem, juntos, construir saberes e desvendar novas aprendizagens a partir do fazer e refletir sobre a história do seu lugar, de suas vidas, de sua comunidade. Estarão, dessa forma, estudando e desvendando saberes históricos e culturais, assim como ensinando e aprendendo história.





## CONHEÇA PROFESSOR(A)

Destarte, esse conhecimento histórico precisa ser apreendido pelo aluno para que ele consiga superar a imagem de um ensino considerado como “chato e enfadonho”, com uma gama de conteúdos a ser memorizada mecanicamente. A história factual e cronológica deve ser substituída por uma história crítica e questionadora dos fatos, que propõe análises dos acontecimentos. Para isso, considerar os conteúdos que serão ministrados e a forma como serão ministrados é extremamente importante e os museus apresentam-se como aliados nesse processo.

Sobre a questão dos conteúdos no ensino de História, Fonseca e Guimarães alertam que:

[...] os conteúdos priorizados e transmitidos durante anos foram, basicamente, os fatos políticos, as datas cívicas e os nomes de heróis. Esses eram, de modo geral, memorizados de forma mecânica pelos alunos. O papel do professor limitava-se ao de mero reprodutor de conteúdos, e o dos alunos ao de espectadores passivos de determinados “conteúdos”, o que acabava legitimando e perpetuando a “memória dos vencedores”, a chamada “História Oficial”. E, ao mesmo tempo em que se dificultava a compreensão da História, como experiência humana de diversos sujeitos e grupos, constituía-se um limite ao desenvolvimento de novas práticas pedagógicas que visavam romper com a forma tradicional de ensinar História na sala de aula. [...] (FONSECA E GUIMARÃES, 2010, p. 27)

Colaborar com um ensino mais significativo deve ser um dos objetivos dos professores de História em suas rotinas pedagógicas, justamente para promover o afastamento das concepções da História como narrativa, que privilegiavam um conjunto de fatos, nomes e datas, seguindo uma cronologia linear. O professor de História é o profissional que possui os saberes para propiciar aos educandos condições, ou mesmo um espaço de reflexão, ele sendo o grande mediador desse processo. De acordo com Maria Auxiliadora Schmidt o professor:

(...) é o responsável por ensinar o aluno a captar e a valorizar a diversidade dos pontos de vista. Ao professor cabe ensinar o aluno a levantar problemas e a reintegrá-los num conjunto mais vasto de outros problemas, procurando transformar, em cada aula de História, temas em problemáticas (SCHMIDT, 2010, p. 67).

Assim, a disciplina História não é informativa ou decorativa, como costumemente se pensa, mas formativa. Ela é responsável por gerar reflexões nos educandos sobre relação entre o passado e presente, dos problemas vivenciados em seu tempo, criando, inclusive, novas problemáticas de reflexão que os possibilite intervir na sociedade na qual estão inseridos.

Ainda, de acordo com a autora, ensinar História passa a ser, então, dar condições para que o aluno possa participar do processo do fazer, do construir a história. Promovendo condições para a emancipação do aluno de forma que esse possa se perceber como um sujeito histórico.



Nessa perspectiva, Schmidt afirma:

A aula de História é o momento em que, ciente do conhecimento que possui, o professor pode oferecer a seu aluno a apropriação do conhecimento histórico existente, através de uma atividade com a qual ele retome a atividade que edificou esse conhecimento. (SCHMIDT, 2010, p. 57).

Afinal, para Schmidt, na sala de aula - e acrescentamos também nos museus - o professor, ciente de seu papel como sujeito histórico, trava “um espetáculo impregnado de tensões em que se torna inseparável o significado da relação teoria e prática, ensino e pesquisa” (2010, p. 57).

Assim, os conceitos históricos que serão estudados estão imbricados nessa perspectiva de ensinar História, relacionando a todo tempo teoria e prática, ensino e pesquisa, com a possibilidade, a partir do uso da educação patrimonial, de sempre articular o conhecimento histórico às observações e percepções que nascem a partir dos espaços dos museus.

Seguindo nesse olhar sobre os museus e suas práticas de educação patrimonial atreladas ao ensino de História, Jacques Le Goff, apresenta algumas importantes percepções, ao trabalhar os conceitos de memória e também de documento/monumento. Em História e Memória, o autor, a partir de suas reflexões e ideias, abre a possibilidade de questionamentos, da organização das exposições e instalações permanentes do Museu da Gente Sergipana e de tantos outros museus, de uma perspectiva de escolha do que fará parte ou não do acervo e sobre isso Le Goff (1990) nos alerta que o que sobrevive é “escolha efetuada quer pelas forças que operam no desenvolvimento temporal do mundo e da humanidade, quer pelas que se dedicam à ciência do passado e do tempo que passa os historiadores”.

Sendo assim, pode-se introduzir algumas importantes reflexões: Estará em jogo o sentido de identidade individual e coletiva nessas escolhas? Para a constituição de espaços de memória, como elas são feitas? No caso do Museu da Gente Sergipana, quais os critérios utilizados na construção de suas exposições e instalações permanentes? Essas são reflexões que também precisamos fazer na tentativa de perceber o espaço como um indicador poderoso dos registros e da construção da história.

Como nos alerta José Reginaldo Santos Gonçalves, em Antropologia dos Objetos:

[...] um patrimônio não depende apenas da vontade e decisão políticas de uma agência de Estado. Nem depende exclusivamente de uma atividade consciente e deliberada de indivíduos ou grupos. Os objetos que compõem um patrimônio precisam encontrar “ressonância” junto a seu público (GONÇALVES, 2007, p.214-215).

E a ressonância junto ao público gera significado. As escolhas feitas para o Museu da Gente Sergipana, foram realizadas pelos que o conceberam e participaram dos processos de construção, criação, concepção na perspectiva de promover impacto e identificação, noção de pertencimento nos indivíduos que o visitam. E está claro que, existiram esquecimentos e silenciamentos, por exemplo, em relação aos grupos indígenas e negros.

No entanto, também está claro que não cabe aqui julgamentos a essas escolhas, mas sim problematização, compreensão e utilização das reflexões que os silenciamentos geram junto aos alunos possibilitando ressonância a partir das aprendizagens que deseja-se alcançar, sendo mais um item gerador e promotor de reflexão. Cabendo, também, a cada indivíduo, ao visitar o museu, estar atento a reconhecer o que nele é apresentado, identificando-se ou não com o que está posto.

Importante ressaltar que tal “reconhecimento” pode ocorrer, também, pela crítica da narrativa museal, quando se percebe que a memória de seu grupo, classe social, etnia, religião, sexo, não estão representados, isso gera reflexões acerca das escolhas.

Chagas (2006) faz referência aos museus e às ausências, a partir das seleções de memória, ao afirmar que:

[...] Toda a instituição museal apresenta um determinado discurso sobre a realidade. Este discurso, como é natural, não é natural e compõe-se de som e de silêncio, de cheio e de vazio, de presença e de ausência, de lembrança e de esquecimento (CHAGAS, 2006, p.30).

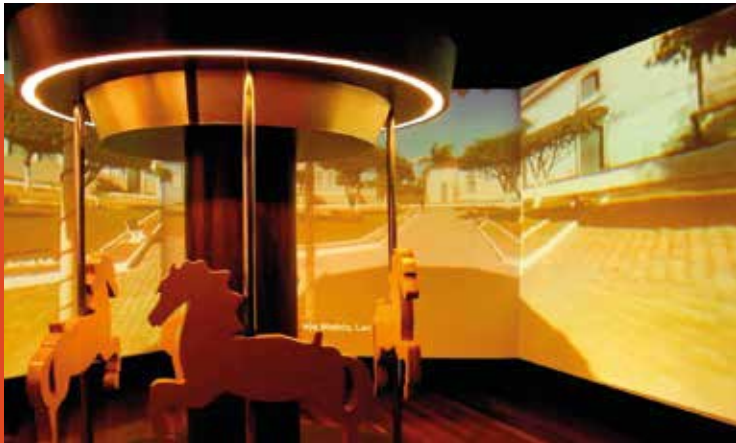
Outro importante autor que referenda este trabalho é Pierre Nora, que discute no seu clássico “Entre História e Memória: a problemática dos lugares”, os conceitos de história e memória. Nora entende que a História cria uma identidade universal que precisa ser compreendida e dialoga com as diversas identidades existentes, e essas com suas memórias específicas. O autor afirma, dessa forma, que “a memória se enraíza no concreto, no espaço, no gesto, na imagem, no objeto. A história só se liga a continuidades temporais, às evoluções, e às relações das coisas”. (NORA, 1993: 9)

A partir disso, pode-se compreender que a memória existente é então história, “tudo o que é chamado de clarão de memória é a finalização de seu desaparecimento no fogo da história. A necessidade de memória é uma necessidade da história.”(NORA, 1993: 14) Existe um apelo social acerca da preservação da memória e isso reflete uma necessidade de reconstituição da mesma. Preservar está relacionado a manter as referências, tanto históricas quanto de memória. O ser humano precisa da História como instrumento de encontro consigo mesmo, de percepção dos significados de si mesmo.

Nora apresenta sua categoria de “Lugares de Memória” justamente como resposta a esta necessidade de identificação do homem contemporâneo com a sua história. Assim, se dá a observação do espaço físico (material) como suporte para a formação de uma memória coletiva (imaterial) e esta percepção muito nos auxilia na análise das exposições e instalações permanentes do Museu da Gente Sergipana e na compreensão das suas propostas de difusão dos lugares e saberes de Sergipe na ênfase às memórias e identidades do povo sergipano.

As exposições e instalações permanentes do MGS, fazem referência ao nosso patrimônio oral, a partir do ambiente “Nossos falares”; à cultura cotidiana, a partir do ambiente do “Jereré”, que simula uma pesca de elementos da cultura sergipana como a indumentária junina; a partir do ambiente “Josevende”, que representa os espaços de sociabilidade das feiras livres com seus costumes e tradições; ainda os ambientes “Nossos Trajes”, “Seu repente e Seu cordel”, que promovem o experienciar dos trajes e construção do repente e do cordel a partir da arte do improviso pelos visitantes; do ambiente “Nossos Leitões” que promove o conhecimento da flora e da fauna sergipana simulando o encontro com a exuberância de paisagens dos ecossistemas da nossa terra; do ambiente “Nossos Pratos” promovendo o contato com os sabores de Sergipe, temperos e ingredientes utilizados nos principais pratos da nossa culinária; do ambiente “Nossas Roças” que gera o contato com a agricultura e pecuária; do ambiente “Nossas Praças”, que rememora as praças de alguns municípios do Estado, espaços de sociabilidade local; ainda dos ambientes “Nossos Marcos”, “Nossas Festas”, “Nossos Cabras”, “Nossas Histórias” e “Nossas Coisinhas”, que apresentam personalidades históricas e artísticas de Sergipe, danças e cantos, fé, rituais religiosos, instrumentos, objetos e elementos da infância e do cotidiano sergipano. Assim:





Chrisstty (Museu da Gente Sergipana)  
(Tratamento da Foto: Bruno Rosa)

Os lugares de memória nascem e vivem do sentimento que não existe memória espontânea, que é preciso criar arquivos, que é preciso manter os aniversários, organizar as celebrações, pronunciar as honras fúnebres, estabelecer contratos, porque estas operações não são naturais (...). Se vivêssemos verdadeiramente as lembranças que eles envolvem, eles seriam inúteis. E se em compensação, a história não se apoderasse deles para deformá-los, transformá-los, sová-los e petrificá-los eles não se tornariam lugares de memória. É este vai-e-vem que os constitui: momentos de história arrancados do movimento de história, mas que lhe são devolvidos (...) (NORA, 1993, p.13).

Finalizando nossa discussão conceitual, sugerimos outros textos que trouxeram significativas reflexões para a construção deste Caderno e que deixo como indicação de leitura, a você, professor, que pretende realizar as práticas que serão apresentadas a seguir. O significativo artigo da professora Janaína Mello, “A Festa no Museu, o Museu em Festa: sergipanidade, etnia negra e comemoração no Museu da Gente Sergipana”, acerca do espaço de memória MGS. O texto apresenta discussões sobre sergipanidade, sendo que a criação do Museu, como dito anteriormente, é pensada a partir da concepção deste como um espaço de estabelecimento das sergipanidades, de salvaguarda da identidade cultural do povo sergipano, da perspectiva de orgulho e estabelecimento da noção de pertencimento a Sergipe.

A autora apresenta elementos que discorrem e vão de encontro a uma imposição ou indicação por parte do Estado dessas sergipanidades, ainda levanta esquecimentos e silenciamentos no museu em relação aos grupos indígenas e negros, algo latente e que nos faz refletir novamente sobre as escolhas que foram feitas na constituição das instalações e exposições.

Mirtes Conceição (2014), em sua dissertação de mestrado intitulada “Construindo uma identidade: um download do Museu da Gente Sergipana”, discute os motivos que levaram a criação de uma instituição que objetiva auxiliar na construção de uma identidade local.

A partir dos conceitos de representação, memória, patrimônio e identidade cultural, entre outros que envolvem também a sociologia, a autora, destrincha os espaços e ambientes do Museu percebendo suas intenções, representatividades postas pelos visitantes, silenciamentos e ausências, verificando ainda o consumo cultural produzido com a visita aos ambientes do museu. Apresenta uma importante reflexão sobre os usos desses espaços e interpretações que os diversos públicos de visitantes fazem dos mesmos, inclusive, professores e alunos.

Também Stuart Hall (2005), ao trabalhar com a identidade cultural na pós-modernidade, ao discutir o fato das identidades aparentemente fixas, tornarem-se cada vez mais incompletas e instáveis, nos auxilia na compreensão da existência, nesse espaço museológico, de uma tentativa de identidade em exposição. E seria isso possível, já que a identidade é algo abstrato? Sendo ela abstrata, como fazer para materializá-la? Através do uso do patrimônio, do uso das práticas de educação patrimonial? Deixamos tais reflexões esperando instigá-los.



## CONHEÇA PROFESSOR(A)

Por fim, apresentamos aqui o conceito de patrimônio cultural de uma forma bastante simples e que faz sentido para nós profissionais da educação e principalmente para os nossos alunos. Utilizando a metáfora do lar para conceituar cultura, pode-se entender que patrimônio cultural seriam os lugares, sensações e objetivos que dentro dele - espaço que possui significado e identificação - que o indivíduo mais valoriza. Lugares, cantinhos, sensações, cheiros, objetos mais valorizados e que despertam sentimentos de estima e carinho, de identificação.

Longe da concepção de lugares privilegiados e históricos por excelência, com ênfase apenas ao seu sentido material, consequentemente elitista e excludente, hoje o patrimônio cultural abriga grupos e manifestações locais com a mesma relevância que possuem. A metáfora acima vem corroborar com a ideia de que patrimônio está presente na relação ser humano e bem cultural. É através dessa relação de identificação que ocorre a valorização. Sendo assim, é o sujeito que atribui significados ao bem cultural.

Despertar nos nossos alunos essas sensações e percepções para que possam atribuir significado ao que está ao seu redor, é função educacional nossa enquanto professores de História.

Ser  
Girapa  
nil da  
de.





# 4

## Apontamentos e Sugestões:

Faça você mesmo professor(a)



Doravante, apresentamos propostas de ensino, construções e reflexões que podem ser levadas para suas salas de aula e que causarão impactos positivos nos processos de aprendizagem dos alunos a partir da visita ao Museu da Gente Sergipana e da utilização das perspectivas e metodologia da educação patrimonial. Esse é um espaço de inspiração, que não deve ser engessado, pelo contrário, apresenta-se como uma largada a outras possibilidades e ações, a outras formas de promover aprendizagens no ensino de História.

A utilização do Museu da Gente Sergipana nessas propostas, visa promover a participação dos alunos na elaboração e execução de projetos e atividades que farão sentido para a construção e apreensão de conceitos, sempre trazendo como referência suas histórias de vida, capacitando-os a executar e formular projetos de vida próprios a partir do contexto histórico no qual estão inseridos, contribuindo para a construção do conhecimento e reflexão cidadã e em consequência, promoção da construção de uma nova prática social.

Não adianta falarmos de museu e memória como patrimônio, se não for compreendida a vida do aluno como o patrimônio maior. A partir das histórias de vida, todo o patrimônio apresentado fará sentido. E é justamente o que pulsa no museu escolhido para esse primeiro volume: nossa gente, nossas vidas.

#### ***4.1- Ensino de História a partir das histórias de vida: inspirados na gente***

Inspirados na gente sergipana, sugere-se uma proposta de aprendizagem em que o(a) professor(a) possa oportunizar aos alunos, falarem sobre suas histórias de vida, parece simples, e é justamente isso que faz com que a proposta se efetive e seja carregada de significados.

O processo de preparação para a visita ao MGS será realizado, inicialmente, em sala, tem como um dos objetivos direcionar o olhar dos alunos para as personalidades históricas e artísticas de Sergipe na instalação permanente “Nossos Cabras” e fazer com que eles compreendam a importância dessas pessoas para a arte, cultura, economia, política, educação de Sergipe. Nesse momento de preparação, os alunos terão a oportunidade de fazer um registro, não sobre os “Nossos Cabras” expostos no Museu, que são: João Ribeiro, Arthur Bispo do Rosário, Maria Thétis Nunes, Silvio Romero, Virgulino Ferreira da Silva - Lampião e Tobias Barreto, mas, sobre suas próprias histórias de vida, percebendo o quanto é importante realizar escritos sobre sua trajetória, assim como foi feito na exposição na qual poderão se debruçar na visita ao Museu. Além do escrito, assim como os personagens contam fatos e curiosidades sobre suas trajetórias, os alunos também o farão.

## **INSPIRE-SE PROFESSOR(A)**

No processo que antecede a visita, ainda em sala, devem ser distribuídos para os alunos folhas A4, revistas, canetas hidrográficas, lápis de cor, giz de cera, tesoura e cola. Um desenho da carteira de identidade deve ser feito individualmente. De forma comparada, pede-se para os alunos construírem a sua “identidade cultural”, respondendo três perguntas básicas:

**QUEM SOU EU?**

**COMO É O LUGAR ONDE EU VIVO?**

**COMO EU ESTOU INSERIDO NO MEU LUGAR?**

Questões geradoras promoverão reflexões sobre a trajetória individual de cada um.

Chrisley (Museu da Gente Sergipana)



A proposta leva em consideração a realização de uma leitura das identidades socioculturais do grupo de alunos. Pede-se então, que eles construam com os recursos que estão disponíveis, algo que os represente e possam se apresentar ao grupo a partir desse objeto construído. Assim, ficará exposto na fala dos alunos questões que envolvem as suas realidades locais, passando pelas suas vivências particulares e de família. As respostas às questões também devem ser compartilhadas. Realizada essa ação preparatória em sala de aula, o professor apresentará o Museu da Gente Sergipana por meios virtuais, para que todos tenham uma noção do espaço que será visitado e da forma interativa como o museu apresenta os conteúdos.

## INSPIRE-SE PROFESSOR(A)

A visita deve ser realizada de forma coletiva e o professor deve orientar acerca da atenção especial à instalação “Nossos Cabras” e a forma como as informações chegam até o visitante, fazendo referências à história de vida dos sergipanos e sergipana representados, suas trajetórias, as marcas e contribuições que eles deixaram para nossa gente. Pede-se, então, que os alunos escolham um deles a partir do que podemos chamar de identificação, rememorando os registros pessoais feitos em sala de aula na preparação para a visita, para que em momento pós visita, possam compartilhar informações sobre a personalidade escolhida e a justificativa da escolha, caso consigam realizar uma escolha. Trabalha-se aqui também com escolhas e os sentidos que elas trazem, se o aluno não conseguir identificar-se com as representações postas, ele também justificará a não escolha.

Por fim, realiza-se uma exposição do registro inicial sobre as histórias de vida produzidas por cada aluno, em área aberta da escola. A exposição se dará, para que eles possam compartilhar a experiência da visita ao museu com outros colegas e possam comunicar os saberes e percepções que foram construídos, assim como, os significados que o objeto criado possui.

O caminho metodológico escolhido é o da educação patrimonial e são propostas as seguintes etapas metodológicas

■ **Observação:** através das atividades de preparação à visita, em sala de aula no desenvolvimento da percepção visual e simbólica para a construção de um objeto que os represente a partir dos materiais disponíveis, gerando significados comparativos com o ser aluno. Assim, promove-se a escolha dos diferentes registros de memória focando nos que são considerados mais significativos para ele.

■ **Registro:** realizado no momento de preparação à visita, em construção às respostas das questões - Quem sou eu? Como é o lugar onde eu vivo? Como eu estou inserido no meu lugar? - também, através dos aprendizados gerados na visita ao Museu da Gente Sergipana, em especial atenção ao espaço “Nossos Cabras”, e discussão da importância desse espaço como contributivo à compreensão da vida e interferência das personalidades em diversos campos no nosso Estado. Sondagem do que fez cada um identificar-se com a personalidade escolhida, ou a não escolha dos que lá estão representados. Aqui outras aprendizagens e descobertas vem à tona a partir da vida dos cabras e das relações que os alunos conseguirem fazer com suas vidas, identificando-se ou não.

■ Exploração: Audição em sala do compartilhar das tarefas preparatórias, construções e produções que foram feitas individualmente pelos alunos. Aqui há um momento de valorização da fala do outro, da escolha feita e das percepções construídas sobre si mesmos. Essa audição atenta ocorre também no pós visita, quando os alunos apresentarão suas percepções acerca dos cabras, suas escolhas e informações que as justificam, em um processo de análise crítica dos significados que a vida dos cabras podem ter despertado em cada aluno

■ Apropriação: realização da exposição do registro inicial sobre as histórias de vida dos alunos, na perspectiva de apropriarem-se e compartilharem os saberes construídos a partir da proposta, gerando valorização de suas histórias de vida.

Os resultados esperados passam pela possibilidade de transformação do olhar por parte dos alunos, de perceberem que sua história de vida se relaciona se identifica com a história de vida de outros sergipanos, indivíduos que talvez pensava-se distantes da sua realidade mas que carregam histórias e ações que apresentam contribuição em diversos campos no nosso Estado, os quais se destacaram em diversas áreas e servem como referências históricas.



A avaliação possui um caráter qualitativo, a partir da observação do envolvimento e participação dos alunos em todos os processos, desde os registros e reflexões em sala até a visita ao Museu, construções de reflexões e compartilhamento de suas percepções.

Ainda, a presença em todas as etapas e o envolvimento dos alunos, serão considerados critérios de avaliação, compreendendo que esta não mensurará em termos objetivos o que cada um aprendeu, mas a percepção de transformação do olhar sobre os personagens e principalmente, sobre sua própria história.

#### 4.2 Para entender Patrimônio Cultural: exposição de objetos de memória em “Nossas coisinhas”

Com o intuito de gerar nos alunos a compreensão do conceito de patrimônio cultural, essa proposta visa aproximá-los do conceito e despertar-lhes sensações que envolvem os lugares e objetos pessoais valorizados por eles e seus familiares.

Compreender que o patrimônio está presente na relação que os sujeitos possuem com os objetos e que é justamente através dessa relação que ocorre a valorização, que atribui significados aos objetos ou bens culturais, é um dos objetivos da proposta, afinal “os objetos não falam por si, mas, na verdade, falam por nós, por cada um de nós que os usamos e percebemos de diferentes maneiras” (HORTA, 1994: 23).

Dessa forma, será pedido que os alunos conversem com os seus pais ou responsáveis e tragam para a classe objetos de estima: a primeira roupinha guardada com carinho pela mãe, as fotografias antigas, a panela de barro da vó, um brinquedo da infância, enfim, objetos carregados de lembranças pessoais e significados para suas vidas e de seus familiares.

**INSPIRE-SE PROFESSOR(A)**

A partir desses objetos, uma roda de conversa será aberta na sala de aula para que todos possam compartilhar o que trouxeram e suas afeições, histórias, relações que possuem com o objeto trazido e assim, abre-se para o professor a possibilidade de expor o conceito de Patrimônio Cultural de maneira muito própria, simples e personalizada, fazendo-os compreender que patrimônio significa uma seleção especial dentro de um universo mais amplo. Assim, poderão exercitar, na escolha de objetos que possuem significado pessoal, reflexão sobre qual objeto levar para a sala de aula, no momento das escolhas desses. Poderão, então, fazer relação com as definições do que é patrimônio a partir das escolhas e dos significados que os bens possuem no âmbito individual e familiar.

É possível despertar o interesse pela preservação do patrimônio cultural a partir da compreensão simples e realizada através dessa proposta de reflexão inicial, pois relaciona-se o conceito a algo que é do aluno, que suscita nele referências de memória e o faz identificar-se com o objeto.

Além disso, é importante o professor apresentar um embasamento teórico, com uma linguagem simples, apresentando os conceitos de cultura, bens culturais, materiais e imateriais, móveis e imóveis, assim como os princípios que fundamentam a educação patrimonial, preparando-os para a visita ao MGS, onde deverão lançar um olhar cuidadoso sobre as “Nossas Coisinhas”. A explicação do professor sobre o que trata a instalação, associando o que verão nas coisinhas aos objetos do cotidiano que trouxeram para a sala é uma importante preparação para visita.

Feito isso, chegado o momento da visita, o aluno deve conseguir comparar e rememorar os itens escolhidos por eles com os objetos presentes: as “Coisinhas”. Lá, os alunos terão contato com um grande jogo da memória, no qual objetos que estão ou estiveram no cotidiano dos sergipanos estão organizados em cubos que, girados, podem se tornar um grande jogo. Os alunos serão orientados a identificar os objetos pouco conhecidos, que apenas ouviram falar, os objetos muito conhecidos, que fazem parte do seu cotidiano, e os objetos desconhecidos, estão tendo contato pela primeira vez.

Organizarão posteriormente uma produção livre sobre os objetos: música, poesia, texto narrativo, descritivo, paródia, sobre as “coisinhas”. Um exemplo interessante de objeto talvez desconhecido por alguns alunos é o pirulito de mel, doce artesanal feito de açúcar queimado e enrolado no papel manteiga, muito difícil de encontrar atualmente. Quantos o conhecem? Quantos já ouviram falar desse doce? Quantos tem deliciosas lembranças dele? Talvez lembranças compartilhadas pelos pais ou responsáveis, por ser um doce tradicional mas que hoje em dia é bastante difícil de encontrar quem ainda o produza. Questões como essas virão à tona nos registros dos alunos promovendo espaço de reflexão e entendimento acerca do conceito de patrimônio cultural a partir de objetos do cotidiano com os quais estabelecemos algum tipo de relação. Partir da compreensão simples, cotidiana, que traz relações de identificação e pertencimento para as mais complexas que envolvem escolhas sobre o patrimônio está presente nessa proposta.

[www.museudagentesergipana.com.br/](http://www.museudagentesergipana.com.br/)



**INSPIRE-SE PROFESSOR(A)**

Organizar uma mesa expositora com os objetos trazidos pelos alunos no primeiro dia de aula, após a visita. Além de compartilhar as apresentações das produções sobre “as coisinhas” é a ação que fecha a proposta, aqui a comunidade pode ser convidada, oportunidade de ouvir seus alunos e ver seus objetos e os diversos significados que os mesmos possuem, agora compartilhados, podem ter sentidos únicos e diversificados, pois a vó da aluna Júlia pode ter também uma panela de barro como a do aluno Pedro, a mãe da aluna Cecília, também pode ter guardado a primeira roupinha, assim como o fez a mãe do aluno Athos, e assim, os significados vão sendo trabalhados e os conceitos fixados e compartilhados de maneira prática.

■ **Observação:** escolha dos objetos que possuem significado pessoal e análise das referências que os mesmos trazem para o aluno e seus familiares.

■ **Registro:** através do compartilhamento da importância dos objetos que trouxeram para sala de aula e compreensão do conceito de Patrimônio Cultural em roda de conversa com os professores e colegas. Entendimento de outros conceitos que sugerimos que o professor apresente em sala.

■ **Exploração:** visita ao Museu da Gente Sergipana, em especial atenção ao espaço “Nossas Coisinhas”, e percepção dos objetos dispostos no jogo da memória como pertencentes à memória individual e coletiva sergipana, trazendo referências familiares, comunitárias e indicativos de similaridades entre os alunos. Produção livre sobre “as coisinhas” que tiveram contato.

■ **Apropriação:** realização da exposição dos objetos trazidos pelos alunos em um movimento de compartilhar e gerar significados no outro. Ao relatar seus sentimentos e referências de memórias presentes nos objetos, ele terá a oportunidade de transformar o olhar do outro, ainda, compartilhar sua produção livre com toda a escola, que pode ser aberta a visita da mesa de exposição.

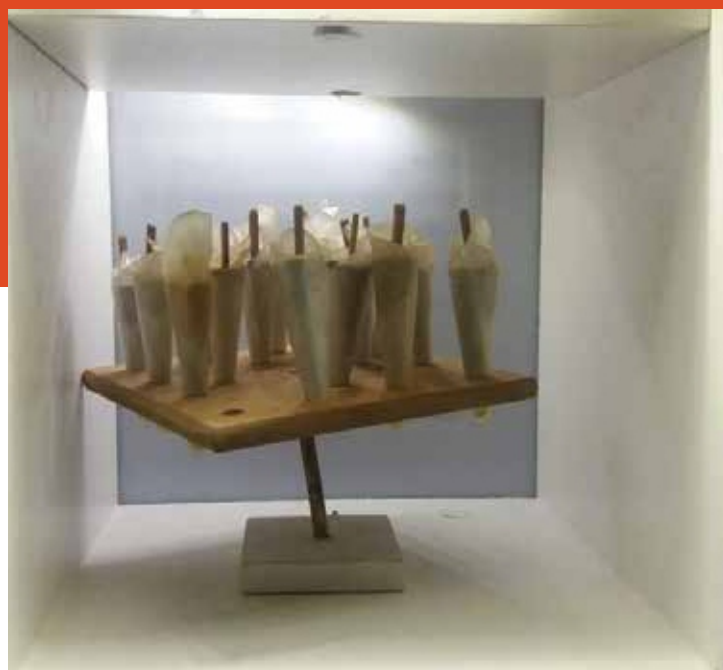
## INSPIRE-SE PROFESSOR(A)

40

Os resultados esperados passam pela possibilidade de compreensão, inicialmente do conceito de Patrimônio Cultural de forma simples e significativa, fazendo-os perceberem-se como protagonistas dos processos de preservação, pois preservamos aquilo que gera significados para nós e para nossos pares.

A avaliação possui um caráter qualitativo, a partir da observação do envolvimento e participação dos alunos em todo o processo, desde a escolha dos objetos e compartilhamento dos seus significados até a visita ao Museu, percepção dos objetos dispostos no jogo da memória e produção livre sobre os mesmos na intenção de estabelecer associação entre objetos conhecidos, desconhecidos, desvendando casos como o do pirulito de mel, que não faz mais parte do cotidiano das crianças na contemporaneidade sergipana. A importância dada à realização da proposta como um todo, a partir da atividade de exposição e apresentação oral das referências pessoais e memórias relacionadas aos objetos na atividade de culminância, além da produção livre apresentada.

Ainda, a presença em todas as etapas e o envolvimento dos alunos, serão considerados critérios de avaliação, sendo que esta não mensurará em termos objetivos o que cada um aprendeu, mas a percepção de compreensão do conceito de Patrimônio Cultural e mudança no olhar acerca da preservação dos objetos. Dessa forma, está posta a oportunidade para realizar reflexões, em especial, sobre o conceito de Patrimônio Cultural, deixando clara a necessidade da identificação coletiva com o bens culturais por parte da comunidade para que o mesmo torne-se patrimônio cultural.



(Foto: Bruno Rosa)



**INSPIRE-SE PROFESSOR(A)****4.3- Lançando novos olhares a partir das fotografias das praças locais: “Nossas Praças”**

No Museu da Gente Sergipana existe uma instalação permanente chamada “Nossas Praças” que tem como objeto central um carrossel, fazendo alusão ao conhecido Carrossel do Tobias, que era instalado todos os anos no período do Natal na Praça da Catedral de Aracaju, em meados do Século passado.

Este carrossel foi encontrado em estado de avançada deterioração, teve alguns poucos cavalos restaurados e foi remontado para exposição no MGS, juntamente com o boneco do Tobias. Hoje, esse importante símbolo da cultura popular da cidade de Aracaju encontra-se no Centro Cultural de Aracaju que fica localizado na Praça General Valadão, fazendo parte do seu acervo permanente.

No espaço “Nossas Praças” existe uma réplica de carrossel com cavalos de madeira, que, ao ser girado pelos visitantes, são apresentadas na sala de exposição imagens de diversas praças dos municípios sergipanos.

Em praticamente todas as cidades do nosso Estado existem praças, importante espaço de sociabilidade, de contato cultural, de convivência; elas são utilizadas por todas as gerações nas comunidades e é justamente nesse espaço que toda a movimentação local ocorre, sejam feiras, festejos, encontros, celebrações religiosas, brincadeiras, negócios, entre outras. Dar sentido a esse espaço é um dos objetivos dessa proposta, impulsionando algumas reflexões que envolvem a história local junto aos alunos da educação básica.

Tenho observado que na realidade cotidiana de grande parte dos alunos, fica clara uma desvalorização e falta de reconhecimento e identificação com os espaços de convivência, o que gera o esquecimento acerca das referências positivas que esses locais carregam, a exemplo das praças. Sendo assim, o desafio de reconstruir e trazer à tona memórias que proporcionem referências históricas e culturais positivas experienciadas nas praças, está posto.

Na perspectiva de valorização das praças, a estratégia desencadeada por esta prática é a utilização da fotografia, recurso imagético presente na realidade digital na qual os nossos alunos se encontram, para construção de novos olhares sobre os espaços de praças que são conhecidos e utilizados cotidianamente por eles e retomada da referência de memória desses lugares e em consequência, a construção de uma relação de pertencimento ao local a partir das vivências pessoais e coletivas estabelecidas nas praças.



<http://www.museudagentesergipana.com.br/>  
(Tratamento da Foto: Bruno Rosa)



**INSPIRE-SE PROFESSOR(A)**

É a partir da memória, que se dá a preservação do passado, o combate ao esquecimento e a possibilidade de compartilhar, permitindo que a história permaneça “viva” nas comunidades. E estando a memória, seja individual ou coletiva, intimamente ligada à identidade do indivíduo, precisa ser trabalhada nos espaços educacionais e principalmente na disciplina História. Sendo essa constituída por pessoas, personagens, acontecimentos e lugares; são justamente esses lugares que causam interesse e podem gerar lembrança das vivências constituídas nelas, gerando sentimento de identidade.

Lógico que existem memórias afetivas e importantes registros, tanto pessoais quanto coletivos por parte dos alunos, nas praças de suas comunidades. No entanto, as referências positivas, presentes nesse importante espaço de socialização, são muitas vezes ofuscadas pela dura realidade dos bairros onde vivem, mas que poderão vir à tona a partir da efetivação dessa proposta. Nesse sentido, a realização da atividade contribuirá para a aplicação da metodologia da educação patrimonial e, sobretudo, para a transformação do olhar dos alunos sobre um lugar que é notadamente seu e de todos, precisa ser valorizado e protegido.

Sondando os gostos e observado as práticas cotidianas do alunado, todos usuários de aparelhos tecnológicos, em especial das redes sociais e conteúdos da internet através dos aparelhos celulares, observa-se que a fotografia é um dos recursos mais explorados por eles. Também as postagens das imagens, a escrita e aguardo dos comentários e curtidas são assuntos constantes nas conversas informais.

Atrelada a essa realidade, percebemos que a fotografia guarda grande potencial pedagógico, já que a imagem remete à memória, à leitura do espaço, a expressão e escolha que o sujeito faz para construção de sua interpretação sobre o local registrado. A base do campo de estudos da história da imagem ou história visual, segundo a definição Ulpiano Bezerra de Meneses (2003) - que considera fundamental deslocar a atenção das fontes visuais para o campo da visualidade como objeto detentor de elevado interesse cognitivo - apresenta-se como referência à presente proposta, que tem como eixo principal a utilização dos registros fotográficos que os alunos realizarão nas praças das localidades onde residem.

## INSPIRE-SE PROFESSOR(A)

Transformar o olhar e valorizar o local é um dos objetivos, ainda a valorização do espaço onde vivem na percepção do mesmo enquanto espaço de memória e consequente relação identitária entre o local e a história de vida dos alunos, suas relações afetivas.

Ao registrar e trazer ao debate em sala os significados das praças fotografadas, poderão emergir lembranças que reforçarão a ligação de suas vivências cotidianas com o espaço, proporcionando uma explosão de memórias, na qual os alunos possam se conhecer enquanto pertencentes ao local, enquanto indivíduos que constroem esse espaço dando vida e sentido a ele. Também em uma perspectiva de autoestima, na promoção da valorização pessoal, a partir do momento que os alunos se perceberem produtores do espaço onde vivem, se reconhecendo e valorizando sua imagem e do seu lugar.

As escolhas fotográficas que os alunos farão, tendo em vista que a fotografia é o produto das escolhas de quem a realizou, muito revelará das suas percepções dos lugares. Kossoy registra muito bem essa questão ao afirmar que,

A fotografia é, pois, arte e documento a um só tempo. É criação e testemunho amalgamados; binômio indivisível, revelador e unívoco, cuja terrível ambiguidade nos informa e confunde, também, a um só tempo. Por maior que seja a “fidelidade” da fotografia em relação ao assunto, ela nunca escapará do fato de ser uma representação do real. Uma representação selecionada através de um filtro cultural que é seu autor: o fotógrafo. A fotografia é, portanto, o resultado de uma leitura particular do real, ou melhor, de uma interpretação pessoal aprioristicamente carregada de pré-conceitos e pré-juízos acerca do mundo e da vida. (KOS-SOY, 1988, p.161 – 2)

A proposta é prática, possível, instigante, motivadora e possibilita o processo de construção do saber - saber fazer e aprender como se faz, na consequente mudança do olhar sobre o local, assim como possibilitar o despertar da noção de relação identitária de pertencimento ao espaço onde convivem, poderão ser promovidos.

O caminho metodológico da educação patrimonial nos auxiliará e pode-se acompanhar o seu passo a passo de desenvolvimento ao longo das etapas metodológicas



Praça de São Cristóvão - Sergipe (Foto: Bruno Rosa)



**INSPIRE-SE PROFESSOR(A)**

Praça de Capela- Sergipe (Foto: Bruno Rosa)



Praça de Estância - Sergipe (Foto: Bruno Rosa)





## INSPIRE-SE PROFESSOR(A)

■ **Observação:** através da identificação do objeto - escolha da praça ou das praças por parte dos alunos. Orienta-se que esse espaço possua uma identificação com o aluno. Os motivos prévios da escolha devem ser compartilhados com o grupo, aqui poderemos sondar os diversos usos que os alunos fazem do espaço, as relações de memória que possuem com os lugares, se existe alguma ação de preservação do local ou se, ao contrário, encontra-se em estado de desprezo e precarização.

■ **Registro:** serão realizados desenhos dos locais escolhidos, gerando a percepção dos detalhes do local e ainda fotografias. Orientar que essas fotografias devem conter o que considerarem como cantinhos especiais por qualquer motivo, cada fotografia deve revelar algo, não deve ser feita de maneira aleatória, mas deve trazer um significado que serão compartilhado no grupo após visita ao MGS. O professor deve apresentar a partir de meio digital o Museu, em especial, falar sobre a instalação “Nossas Praças”, descrevendo o que verão e como o olhar dos alunos devem estar atentos às várias imagens de praças que serão apresentadas, na tentativa de identificar semelhanças e diferenças nesses espaços.

■ **Exploração:** realização da visita ao MGS com atenção especial à instalação “Nossas Praças”, na perspectiva do desenvolvimento das capacidades de análise comparativa das praças que fazem parte da realidade dos alunos, com as praças das imagens, interpretação dos significados que esse espaço possui a partir da figura do carrossel.

■ **Apropriação:** realização de uma exposição das fotografias e registros feitos pelos alunos das praças escolhidas, as imagens serão impressas e penduradas no pátio da escola em caixas e haverá um momento de partilha com toda a escola sobre os significados que as praças escolhidas possuem, proporcionando um momento de apropriação e disseminação do saber construído. Espera-se um despertar do envolvimento afetivo, internalização, apropriação e participação criativa valorizando o bem cultural que é o seu local de vivência. Propor uma relação entre os espaços fotografados e o cotidiano, abordagem da história de vida dos alunos, também faz parte da proposta metodológica a ser realizada.

Importante também se faz essa culminância da proposta, que pode se efetivar com a exposição das fotografias na área aberta da escola. Sugerimos ampliar o convite à comunidade para que essa possa apreciar a produção dos alunos e compartilhar das memórias e referências que eles carregam sobre esses espaços, que podem ser também, referências e memórias das pessoas da comunidade.

Assim, além da exposição, os alunos terão oportunidade de relatar seus sentimentos, referências de memórias presentes nos espaços fotografados, na perspectiva de também transformar o olhar do outro, em uma noção de que as memórias individuais e coletivas se apresentam como um fenômeno coletivo e social e estão relacionadas.

Os resultados esperados passam pela possibilidade de transformação do olhar por parte dos alunos, de perceber o espaço de vivência como histórico, valioso e carregado de sentidos que promovam o registro e reconhecimento de novas percepções acerca do lugar, essas positivas e carregadas de significados, estimulando, dessa forma, a preservação desses espaços, entendendo que o jovem, ao se identificar com o espaço, passa a protegê-lo. Suscitar a noção de preservação também é um dos objetivos da proposta.

A avaliação possui um caráter qualitativo, a partir da observação do envolvimento e participação dos alunos em todo o processo, desde a visita ao Museu, ao registro das fotografias, até o compartilhar das informações sobre as praças fotografadas. A fala e o poder de interpretação por parte dos alunos, na relação do espaço com suas memórias, também serão observados. A importância dada à realização da proposta como um todo, a partir da atividade de exposição e apresentação oral das referências pessoais e memórias relacionadas aos locais fotografados na atividade de culminância complementarão a avaliação.

Ainda, a presença em todas as etapas e o envolvimento dos alunos, serão considerados critérios de avaliação, sendo que esta não mensurará em termos objetivos o que cada um aprendeu, mas a percepção de transformação do olhar sobre os espaços de vivência e valorização, assim como o sentido de preservação.

### 4.4 Brinquedos e brincadeiras - cultura popular e memórias afetivas da infância no macacão do museu

Entendendo que a cultura popular é tema privilegiado para trabalhar os conceitos de brinquedos e brincadeiras, apresenta-se essa proposta. Os brinquedos e brincadeiras estão presentes na vida de todos, existem relações de memória individuais e coletivas ligadas intimamente às temáticas, e são justamente essas memórias que iremos suscitar aqui, a partir da compreensão do conceito de cultura, já que “O brinquedo é dotado de um forte valor cultural, se definirmos cultura como conjunto de significações produzidas pelo homem” (BROUGÈRE, 1995: 8).

Promover as relações de sociabilidade, trocar experiências, compartilhar, criar, exercitar a criatividade, inventar, enfim, isso é brincar.

A proposta se inicia com um bate papo com os alunos a partir de algumas questões geradoras. Devem ser postas no quadro as perguntas e as respostas, construídas de maneira colaborativa pela turma, as quais farão com que o grupo rememore brinquedos e brincadeiras que conhecem e que já ouviram falar. O professor fará todo o processo de mediação, instigando as memórias, compartilhando suas experiências de infância, fazendo comparativos entre os brinquedos e brincadeiras de antigamente e os de hoje, promovendo reflexões sobre as formas de brincar na atualidade, pois envolvem questões não apenas culturais, mas também sociais.

**Para você, o que é um brinquedo e o que é uma brincadeira?**

**O que você considera como brinquedos e brincadeiras populares?**

**Quais os brinquedos e brincadeiras que fazem ou fizeram parte da sua infância?**

**Esses brinquedos e brincadeiras são comuns de se ver hoje em dia?**

**Você tem ou teve oportunidade de produzir os seus próprios brinquedos?**

**Você acha que existem muitas diferenças entre os brinquedos e brincadeiras de hoje e de antigamente? Quais seriam essas diferenças?**

**Cite exemplos de brinquedos e brincadeiras que você classificaria como de ontem e de hoje.**

## INSPIRE-SE PROFESSOR(A)

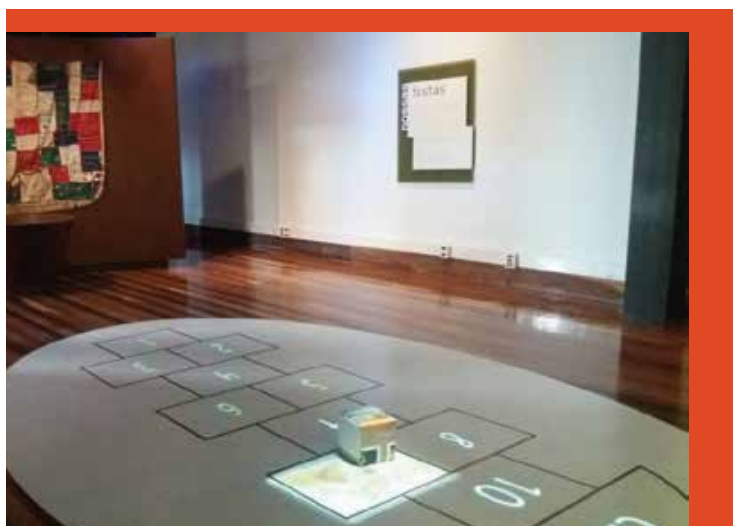
No passo seguinte, os alunos devem aplicar as mesmas perguntas com os pais ou responsáveis, ou pessoas mais velhas da família. Essa tarefa será realizada individualmente pelos alunos, em entrevista a uma ou duas pessoas escolhidas por eles. Ao completarem a tarefa, mais uma roda de conversa se abre e agora, poderemos socializar brinquedos e brincadeiras que os alunos tiveram oportunidade de conhecer a partir da entrevista. Eram até então desconhecidos, pois fizeram parte da experiência de infância dos mais velhos e entraram em desuso. Curiosidades podem ser compartilhadas, além de reflexões sobre a extinção de alguns brinquedos e formas de brincar.

Todo esse processo de preparação servirá para estimular os alunos a transformarem o olhar para a visita ao MGS. No museu, terão a oportunidade de observar parte da memória da cultura que permanece viva e em transformação em seus espaços, em especial, a instalação “Nossas Festas” que tem no centro do salão um grande macacão ou amarelinha, onde os alunos poderão brincar e acionar algumas festas populares do nosso Estado e verão os brincantes, que animam e enriquecem a vida de suas comunidades através da cultura popular.

Seja pelos brinquedos populares que foram conhecidos, ou pelas histórias contadas pelos pais ou responsáveis ou pessoas mais velhas entrevistados; com essa proposta, é possível trabalhar uma visita ao museu em uma perspectiva mais afetiva, em que o brincar, o aprender, o ensinar, o compartilhar, se misturam e promovem saberes.

Está posta a compreensão de que

A nossa cultura popular (...) produz brinquedos lindos, coloridos, simples no seu material e riquíssimos em suas possibilidades de brincar gostoso. Ah, as bonecas de sisal, os cavaleiros de corda, as bonecas todas feitas de palha de milho, os carrinhos feitos com canudos e aproveitando latas e madeira, os guarda-chuvas trançados de lã coloridas, os caminhões e os carros de lata e toda sucata sobrando, os carrinhos de rolimã, as pipas de seda imensas e pequeninas cheias de graça e de imaginação, as bruxinhas de pano... Um repertório imenso, um painel diversificadíssimo de materiais e de respeito ao brincar... (ABRAMOVICH, 1983, p. 145).



(Foto: Bruno Rosa)

Assim, a visita se tornará um momento prazeroso de investigação e aprendizagem.

Cada aluno produzirá um brinquedo a partir das memórias dos pais ou responsáveis ou pessoas mais velhas entrevistadas e das experiências suscitadas no MGS, pois também visualizaram brinquedos nas instalações Josevende, ao rememorar a atmosfera descontraída das feiras sergipanas com seus diversos objetos e utensílios reais, entre eles, diversos brinquedos; no Jereré, que apresenta alguns objetos que fazem parte do cotidiano dos sergipanos, alguns brinquedos como o estilingue ou badogue, muito utilizado por crianças, principalmente nas zonas rurais.

Construídos seus brinquedos, compartilharão a experiência dessas produção em sala e será realizada a exposição dos brinquedos na escola, em área aberta, para que todos tenham a oportunidade de conhecer suas produções, além das memórias e emoções que vieram a tona no ato de fazer, de aprender fazendo, colocando a mão na massa. As famílias devem ser convidadas e podem explicar os sentidos dos brinquedos para a sua infância, compartilhando memórias. Caso entre as mães exista uma artesã da arte de fazer bonecas de pano, pode ser convidada para compartilhar o seu saber e realizar uma oficina de produção de boneca de pano, aberta à comunidade.

■ **Observação:** Primeiro passo a ação, roda de conversa sobre os brinquedos e brincadeiras, rememorando experiências e memórias afetivas, trazendo reflexões sobre as temáticas, construindo impressões coletivamente.

■ **Registro:** Organização e escrita de respostas a entrevista com pessoa da família expandindo as reflexões que foram iniciadas em sala, compartilhando memórias e analisando-as criticamente.

■ **Exploração:** Interpretação das evidências e significados a partir dos contatos com os brinquedos e brincadeiras na visita ao MGS.

■ **Apropriação:** Momento mão na massa com a confecção do brinquedo, exposição do brinquedo construído em consequente apropriação, participação criativa e valorização desse bem cultural carregado de significação.



## INSPIRE-SE PROFESSOR(A)

### 4.5 Indumentárias da alegria: “Nossos Trajes”

Os trajes das manifestações populares fazem parte da composição da identidade cultural dos grupos folclóricos sergipanos, sendo um importante item de composição nas celebrações populares. Eles são utilizados nas apresentações públicas, nas festas e fazem parte do processo de recriação de identidades culturais.

O colorido das roupas, cada objeto e adereço, como enfeites, flores, espelhos, laços, fitas, coroas, colares, possuem significados. Cada traje é pensado como um artefato possuidor de memórias e tornam-se em consequência, contadores da história do grupo, veículo de identidade, eles marcam o lugar social do grupo. Mais do que um pedaço de chita enfeitado, os trajes populares vestem os sujeitos que festejam e brincam, manifestando a alegria da celebração folclórica.

O traje é vestido por um indivíduo que festeja no grupo, por que a história do grupo se mistura com a sua própria história, penetra em suas memórias e recria identidades. Ele veste e transforma o sujeito que o veste, dentro dele, passa a existir o personagem representado, as identidades se complementam.

Sendo assim, suscitar nos alunos a compreensão do uso das indumentárias nas manifestações populares como artefato cultural é um dos objetivos desta proposta.

O passo inicial realiza-se a partir do compartilhar de fotografias de diversos grupos folclóricos de Sergipe como as Taieiras, Reisado, Guerreiro, Chegança, Cacumbi, São Gonçalo, Quadrilhas, Pisa-Pólvora, Samba de Coco, Parafusos, entre outros e a partir da observação atenta das imagens. Os alunos devem realizar registros descritivos dos trajes, detalhando ao máximo cada um deles, em suas cores, objetos, acessórios, instrumentos e adereços utilizados.

Divididos em grupos, o professor deve direcionar um trabalho de pesquisa de informações sobre cada manifestação cultural. Essas informações serão compartilhadas entre todos e ainda com o foco voltado para os trajes, os alunos devem refletir sobre quais seriam os significados dos trajes utilizados por cada grupo, os sentidos que estão presentes em cada uma das confecções, a partir da compreensão sobre a manifestação.



Chrisstty (Museu da Gente Sergipana)  
(Tratamento da Foto: Bruno Rosa)

**INSPIRE-SE PROFESSOR(A)**

O professor deve iniciar o trabalho de preparação para a visita ao MGS, compartilhando informações a partir do portal oficial do Museu, vídeos sobre o museu, fazendo com que os alunos compreendam o espaço que será visitando com especial atenção aos “Nossos Trajes” e a experiência que terão no espelho, podendo vestir, de maneira virtual, os trajes que foram descritos.

O passo seguinte é o da realização da visita, onde todos os alunos devem experienciar o espelho, se enxergando como um brincante devidamente trajado. A experiência de se ver como um brincante será compartilhada em sala e os alunos confeccionarão indumentárias masculinas e femininas utilizadas pelo grupo cultural do qual foi realizada a pesquisa. Os materiais necessários para essa tarefa em grupo devem ser papel crepom, cartolina, fitas coloridas, chita e adereços (chapéus, espadas, colares, rendas, adornos de cabeça, espelhinhos, flores, entre outros).

Um grupo folclórico da comunidade ou proximidades deve ser convidado para apresentar sua arte e finalizar o momento com uma roda de conversa com os alunos compartilhando as experiências individuais e coletivas do grupo e de fazerem parte e manterem viva a tradição cultural local. Algumas perguntas podem ser lançadas para suscitar a discussão como:

Qual a importância do grupo para a comunidade e para o folclore sergipano?

Qual a importância da presença de grupos populares nas escolas?

O que vocês sentem quando dançam e se apresentam?

Quais os significados dos trajes usados pelo grupo?

■ **Observação:** Exposição e análise das fotografias de grupos folclóricos.

■ **Registro:** Descrição detalhadas dos trajes dos grupos folclóricos vistos nas fotografias. Trabalho de pesquisa que apresente informações sobre um grupo. Qual a manifestação, suas origens e influências, localização, envolvidos, danças, tipo de celebração, músicas entoadas, influências religiosas.

■ **Exploração:** Visita ao MGS com atenção ao espaço “Nossos trajes” além da visualização de outros trajes presentes nas exposições e instalações, como no Jereré, que possui um vestido junino e o no “Nossas Festas” que traz vídeos de diversos grupos folclóricos e suas celebrações.

■ **Apropriação:** Confeção dos trajes dos brincantes com os materiais disponíveis na escola, presença de grupo cultural que apresentará sua celebração e participará da roda de conversa com os alunos.

5

# Experiências e Socialização:

Colha os resultados professor(a)



Neste espaço, você conhecerá algumas ações de educação já realizadas pela equipe de coordenação e equipe multidisciplinar de mediadores do Museu da Gente Sergipana, além de material educativo desenvolvido para essas ações, também na perspectiva do ensino de História.

A partir da compreensão de que o Museu da Gente Sergipana “não somente faz uso da interatividade de virtual e tecnológica, mas, do uso da interação humana para comunicar, ensinar e provocar jovens e adultos, para que opinem, e com isso provocando uma conscientização cidadã sobre as identidades culturais, sob o prisma da diversidade”, é que são produzidos materiais educativos para, além de apresentar a Cultura Sergipana aos que visitam o Estado, provocar a conscientização acerca das identidades culturais de Sergipe.

Vejamos alguns materiais educativos já produzidos:

- Vídeo institucional: Sergipe Diversidade Cultural, 2011. Registro audiovisual, no qual as diversidades do Patrimônio Cultural de Sergipe são apresentadas por meio de sons e imagens em movimento.
- Vídeo institucional: Restauro do Prédio do Antigo Atheneuzinho, 2011. Registro audiovisual de 4 minutos que descreve o processo de restauro do prédio do antigo Atheneu Pedro II, tombado pelo Decreto de Lei nº 6.820 de 28 de janeiro de 1985.
- Revista em quadrinhos, 2012. Ferramenta desenvolvida para aguçar a curiosidade do público infanto-juvenil quanto ao conteúdo encontrado nas exposições permanentes do MGS.
- Catálogo do Museu da Gente Sergipana, 2013. Publicação organizada para descrever o projeto cultural e a edificação do MGS após seu restauro.
- Jogo da Memória, 2014. Produzido pela Equipe Educativa o jogo foi utilizado para apresentar informações sobre as manifestações populares do Estado de Sergipe, de uma forma divertida e espontânea.
- Jogo de Shisima, 2015. Confeccionando para Ação Educativa “caldeirão Cultural”, o jogo educativo oriundo da África (Quênia), foi uma boa ferramenta para os educadores ampliarem os conhecimentos do público sobre similaridades culturais e heranças culturais dentro da temática da Consciência Negra.
- Caderno de Colorir, 2016. Organizado pelo NUMUS (Núcleo do Museu) com ilustrações de Jean Costa, o caderno de colorir foi utilizado durante as Ações Educativas do “Tempo de Criança no museu”.



## COLHA OS RESULTADOS PROFESSOR(A)

- Jogo de Tabuleiro “mudança da Capital”, 2016. Por meio de um jogo de tabuleiro, a equipe de educadores discutiu o polêmico processo de mudança da Capital de Sergipe.
- Pebolim da Gente, 2017. Futebol de mesa, popularmente conhecido como Totó, fla-flu (etc.), o jogo foi adaptado pela equipe de educadores, onde os jogadores foram substituídos por brincantes de nossos folguedos que possuem em sua temática o embate entre dois grupos distintos; Lambe Sujos X Caboclinhos (Negros X Índios), Chegança (Cristãos X Mouros).

No portal oficial do Museu, encontramos descrição das ações educativas desenvolvidas no Museu da Gente Sergipana onde se diz que elas “buscam a participação coletiva dos visitantes acerca do (re)conhecimento dos elementos culturais de ‘Nossa Gente’. O momento de troca dos participantes acerca dos referenciais culturais amplia o conhecimento sobre os saberes e fazeres do povo sergipano, trabalhando não apenas os aspectos culturais, mas também históricos e geográficos”.

No uso da ludicidade, onde, a brincadeira torna-se uma ferramenta de aprendizagem atrelada a mediação cultural nos espaços do museu, as ações educativas, possibilitam e estimulam um olhar mais reflexivo sobre as identidades culturais do Estado. Fortalecendo a característica da multidisciplinaridade imprescindível nas ações educativas, elas ressaltam desde os conteúdos de História, Geografia, Cultura Sergipana, Sergipanidade, Cidadania, propondo compreensões e reflexões sobre o nosso povo, nossa gente e sua cultura, manifestações, modos de ser e fazer.

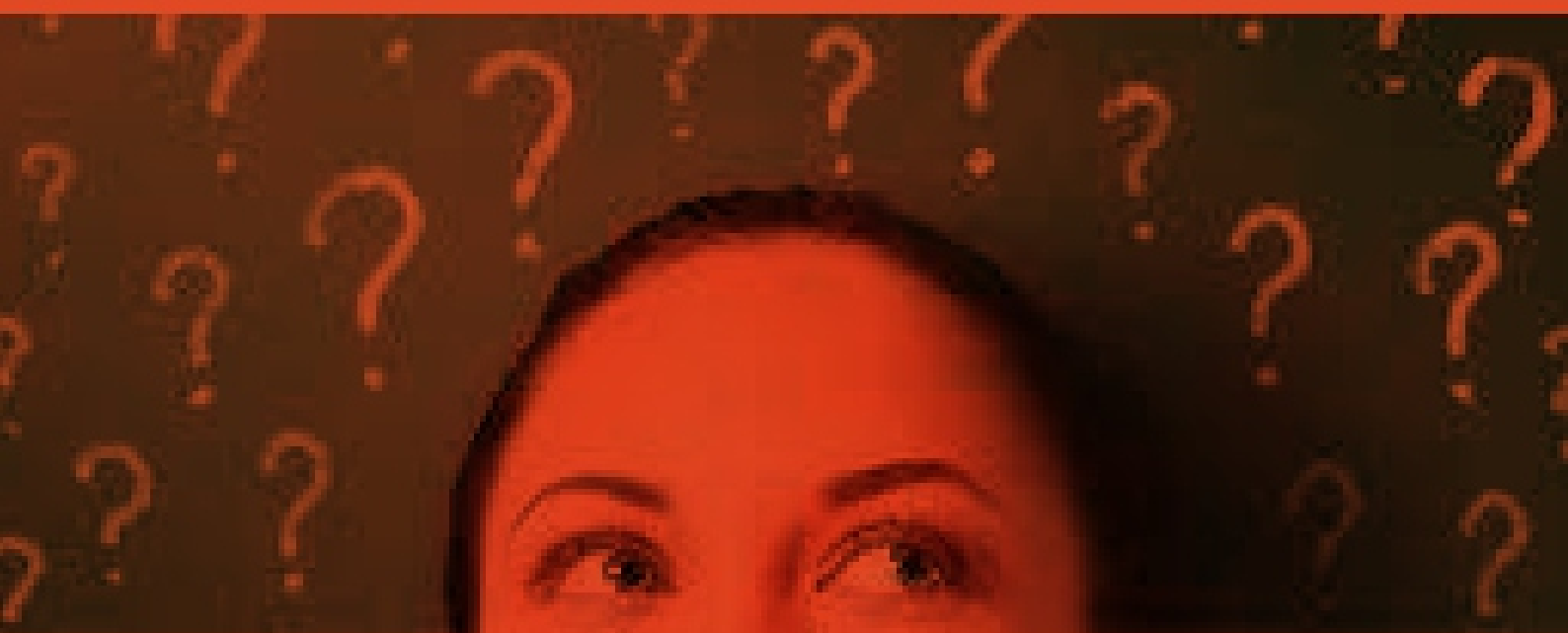
Nos anexos do Caderno, você encontrará as propostas na íntegra e esperamos que estas possam também te inspirar.

Gostou das ações de educação realizadas pelo MGS? Que tal compartilhar no link interativo suas percepções? Já realizou com suas turmas alguma das propostas deste Caderno? Que tal nos dizer como se deu o uso do material, os resultados das atividades que foram realizadas, para que possamos dialogar e interagir a partir da sua prática? Vamos enriquecer o nosso Caderno tornando-o vivo, compartilhando boas práticas, propostas pedagógicas e ideias bem sucedidas? Acesse o link interativo e mãos à obra, faça com que esse material permaneça vivo e alimentado de forma colaborativa para que possamos compartilhar saberes e ações que promoveram ou promoverão aprendizagens e resultados positivos quanto aos objetivos de promoção do conhecimento em sala de aula e fora dela, sobre a cultura sergipana e patrimônio cultural, utilizando a educação patrimonial nos espaços museológicos de Sergipe.

Contamos com a sua participação e contribuição!

6

Isso já foi feito,  
e você?



Chegamos ao final desse Caderno com alegria e com a certeza de que foi possível colaborar com as rotinas pedagógicas dos(as) professores(as) de História, na ampliação de possibilidades para trabalhar com as temáticas que envolvem a cultura sergipana e o patrimônio cultural, auxiliando os alunos na compreensão da história do nosso lugar, a partir, nesse volume, das instalações permanentes e exposições que o Museu da Gente Sergipana oferece.

Lembro que ele não acaba aqui, deve ser repensado, reinventado, ser gerador de ideias outras, pois nasce com a perspectiva de inspirar. Penso que a inserção de novas propostas a partir do link interativo por meio virtual, o tornará um recurso didático vivo e de acesso irrestrito, que pulsa e se mantém útil tanto para nós professores(as) de História, quanto para quem tiver interesse pelos temas aqui abordados.

Não é possível trancafiar os nossos alunos em salas de aula, eles tem acesso à diversidade que o mundo virtual oferece a partir das mídias digitais e o MGS por possuir um caráter interativo, muito chama a atenção deles e propicia maior relação de identificação com o que lá está posto. É premissa aproveitar os espaços museológicos e tantos outros para ensinar, então, precisamos fazer das nossas classes, desfecho de ações educativas, que com certeza poderão inspirar outras produções na escola e na comunidade.

Deixamos a certeza de que os museus constituem recursos didáticos ricos e se bem aproveitados, suscitam aprendizagens variadas pois possuem grande potencial de auxiliar no ensino aprendizagem de História. É certo que, quando bem trabalhadas, ou seja problematizadas e direcionadas, as ações educativas junto aos museus se tornam ricas, imprimindo saberes que se relacionam à vida dos alunos, promovendo inquietações e compreensões acerca da cultura e história, provocando uma transformação no olhar, compreensão das noções de identidade, reconhecimento e pertencimento. Tudo que um professor de História deseja!

Assim, entendo que a educação patrimonial deve fazer parte dos repertórios de aprendizagem de História e em consequência, a apreensão de conceitos como identidade, memória, cultura, patrimônio cultural se torna cada vez mais fácil, se são utilizadas propostas que geram significado e sentido para a vida dos alunos.

Acredito, assim como Walter Benjamim, que os museus são “espaços que suscitam sonhos”, e assumem um papel de grande importância, na medida em que podem fornecer à educação formal e não formal, sua matéria-prima indispensável: a cultura. E nós professores, não podemos perder a oportunidade de usar todo e qualquer recurso a favor do conhecimento dos nossos alunos, realizando um trabalho de qualidade e influenciando vidas.

Obrigada por nos acompanharem até aqui! Que nasçam os próximos volumes!





<http://www.museudagentesergipana.com.br/>  
(Tratamento da Foto: Bruno Rosa)



Saiba mais...



Taieira



São Gonçalo



Lambe Sujo e  
Caboclinhos



Reisado



Parafuso



Bacamarteiro



Cacumbi



Chegança



Barco de Fogo



**Anexo 1****AÇÃO EDUCATIVA - NOSSAS IDENTIDADES CULTURAIS****• CABIDE CULTURAL:**

A ação educativa “Cabide Cultural”, através trajes representativos de manifestações do Estado de Sergipe como: Cacumbi, Chegança, Lambe- Sujo X Caboclinhos, Taieiras e Reisado, possibilita ao visitante, um contato maior com as referências culturais já apresentada no acervo da Instituição, tendo este a oportunidade de manejar e registrar através de fotografias o seu contato com os elementos representativos dos grupos culturais ali representado.

**• PEBOLIM DA GENTE:**

O Pebolim da Gente é um jogo inspirado no futebol de mesa, que consiste em manipular bonecos presos a manetes. Os jogadores são substituídos por brincantes dos seguintes folguedos: Lambe Sujos X Caboclinhos (Negros e Índios), Chegança (Cristãos e Mouros). As regras básicas são um resumo simplificado das regras oficiais e devem ser adotadas pelos estudantes no momento de execução.

Através do mecanismo de competição estabelecido pelo próprio jogo, as suas adaptações buscaram estabelecer aquilo que chamamos de “duelo”: pondo em cena narrativas apresentadas pelo grupo Lambe Sujo X Caboclinhos e Chegança.

**PEBOLIM DA GENTE - JOGO EDUCATIVO**

## 1. O JOGO

PEBOLIM o Futebol de mesa, popularmente conhecido como totó, pebolim, fla-flu, matraquilhos, matrecos ou perceberitos, é um jogo inspirado no futebol, que consiste em manipular bonecos presos a manetes, possibilitando "jogar futebol" numa mesa.

### 1. ADAPTAÇÃO

Os jogadores serão substituídos por brincantes dos nossos folguedos a exemplo dos Lambe Sujos X Caboclinhos (Negros e Índios), Chegança (Cristãos e Mouros).

## 1. REGRAS BÁSICAS DO JOGO

As regras básicas são um resumo simplificado das regras oficiais e devem ser adotadas pelos estudantes:

1 - INÍCIO DE JOGO - Para iniciar deve-se começar com par ou ímpar, o vencedor tem o direito de decidir sair com a bola e escolher o brincante: Lambe-sujo X Caboclinho/ Cristãos Novos X Mouros.

Obs: uma vez feita a escolha não pode ser alterada.

2 - SERVIÇO DE BOLA - A bola deve ser colocada com a mão no jogador central da barra de meio-campo do time vencedor (do par ou ímpar).

3 – PONTO MARCADO (GOL) - Se a bola entrar e sair do gol, o gol será válido, cada gol conta como 1 ponto apenas, independente de qual jogador chutou a bola a gol.

4 - BOLA FORA - Se a bola sair da caixa deverá ser colocada na defesa do time oposto que causou a saída da bola, ou seja, se o time "A" chutou a bola de uma forma que fez com que ela saísse da caixa, independente onde a bola bateu antes de sair, então o time "B" tem o direito de sair com a bola na sua defesa.

5 - BOLA MORTA – Se a bola parar fora do alcance de qualquer boneco, ele deverá ser colocada na defesa mais perto do local onde a bola parou, no caso de parar no meio de campo deverá ser colocada no pé de quem serviu a última bola. Não se deve sacudir, levantar ou bater a caixa.

6 - O JOGO - Um jogo é vencido pelo time que fizer 5 gols primeiro, podendo ser definido para 5 ou 10 gols ou conforme o diretor ou organizador do torneio.

7 - GIRAR AS BARRAS - Não é permitido girar as barras e nem bater nas laterais ou qualquer esforço na caixa que atrapalhe ou dificulte o controle de bola do time oponente. Um giro de 360° graus da barra (uma volta completa), desde que seja controlado, é permitido. Se for efetuado um gol girando as barras o mesmo deverá ser invalidado, porém se for gol contra após um giro ilegal, será válido! Um giro ilegal é definido quando o boneco der uma volta superior a 360°.

8 - INVASÃO A ÁREA DE JOGO - Não se deve colocar a mão dentro da área de jogo enquanto a bola estiver em movimento, se houver a necessidade de remover algum objeto que tenha caído no campo, aguarde até que a bola esteja parada completamente e então peça permissão ao adversário para colocar a mão dentro de campo.

Obs: Uma bola girando em seu próprio eixo é considerada bola viva e não deve ser tocada até que pare completamente.

9 - DIVIRTA-SE!

Anexo 2

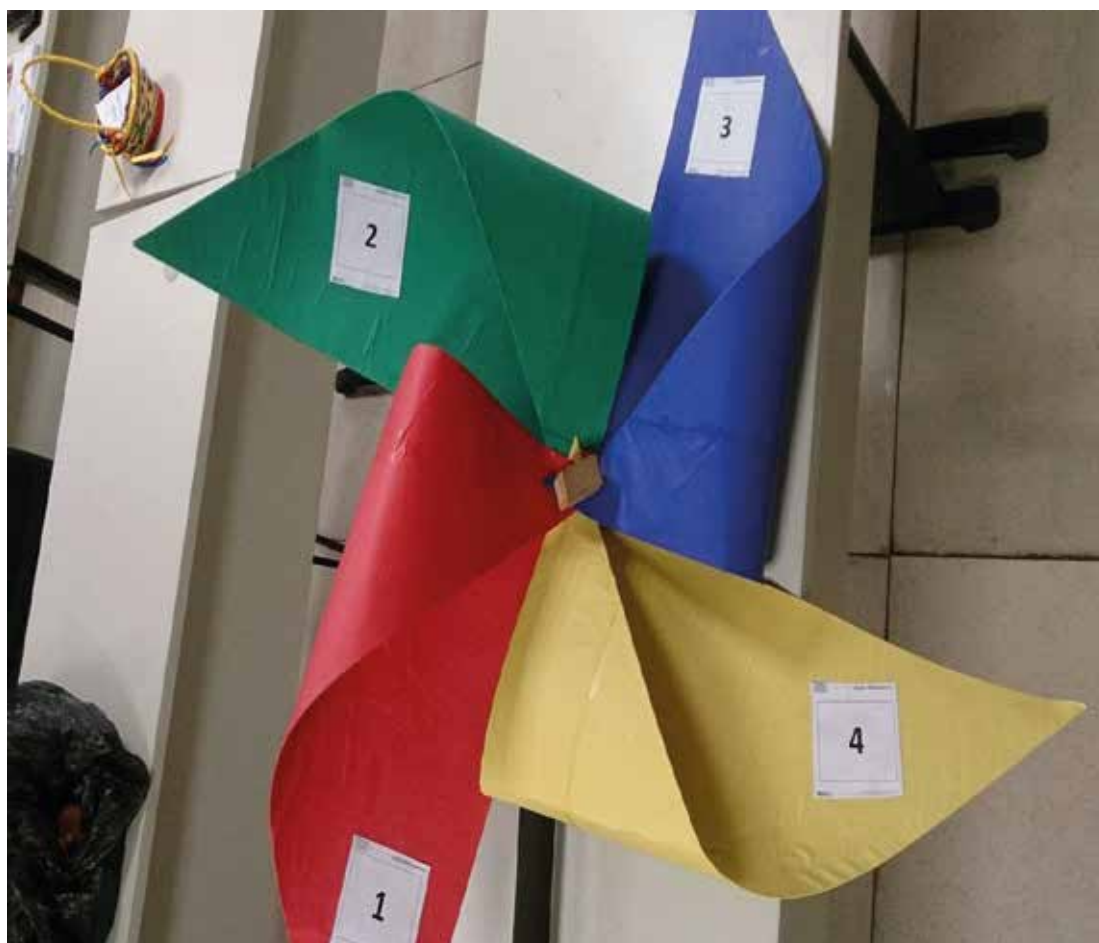
*CANTA LENDAS CULTURA DA GENTE*

**MUSEU**  
da  
**Gente**  
**SERGIPANA**  
Gov. Marcelo Déda

## Ação Educativa

### CANTA LENDAS CULTURA DA GENTE

*Produção: Educadores do NAMUS*



## Ação Educativa

|                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TEMÁTICA ABORDADA</b>                   | <b>Agosto Mês da Cultura da Gente - 2016</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>ARCABOUÇO TEÓRICO</b>                   | Museus e a cultura sergipana; Educação em espaço não formal; Educador em Museus e a mediação; Memória; identidade cultural e atividades socioculturais;                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>ATIVIDADE – PRODUTOS</b><br>CATA-LENDAS | Contar história é a mais antiga das artes, um dos principais objetivos de se contar história é o da recreação. O Cata-lendas surge como necessidade de trabalhar contos sergipanos.                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>PÚBLICO ALVO</b>                        | Público sergipano e turistas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>OBJETIVO(S) A SEREM DESENVOLVIDOS</b>   | Provocar a memória afetiva nos adultos e a construção da mesma junto as crianças por meio de brincadeiras e canções;<br>Usar o conhecimento obtido na mediação para a percepção do que está sendo ofertado na atividade lúdica por meio de Ação Educativa;<br>Apresentar as publicações de autoria regional;<br>Instigar o público a valorizar causos e histórias de nossa cultura popular.                                                                                          |
| <b>PALAVRAS CHAVE</b>                      | Museu; lendas; memória afetiva; cultura popular.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>METODOLOGIA</b>                         | Nesta ação o mediador deverá girar o cata-lenda, e na numeração que parar, deverá solicitar ao participante, que abra o envelope, e escolha o conto a ser lido ou contado.<br>Nesta ação deverá ter um participante do grupo selecionado, para interagir e segurar o envelope, que terá os contos selecionados.<br>Ao final desta ação, instigar o participante da elucidação dos contos passado em geração pra geração, e como pode perceber a cultura inerente a relação do homem. |
| <b>AUTORIA</b>                             | NAMUS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA:</b>           | DÉDA, JOSÉ DE CARVALHO.<br><b>BREFÁIAS E BURUNDANGAS DO FOLCLORE SERGIPANO.</b> ARACAJU: LIVRARIA REGINA, 1967                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |



## Ação Educativa

### QUEM NÃO TE CONHECE QUE TE COMPRE CONTO 1

A proposição tem correspondência com esta anedota antiga:

Um matuto distraído viajava em demanda da feira, puxando o seu burro carregado de frutas para vender. Dois espertalhões combinaram o esbulho. Um deles tirou, cuidadosamente, o cabresto da cabeça do burro e pôs em sua própria cabeça, não o percebendo o feirante. Entrementes o companheiro fugia, levando o animal e respectiva carga. O tranquilo viandante prosseguiu no seu caminho, sem olhar para trás, até que, a certa altura, o falso burro empacou. O camponês, assombrado, não compreendeu a metamorfose. Mas o espertalhão explicou, cínica e vantajosamente:

- Compreendi a minha triste sina: tempos sou burro, tempos sou gente...

Acreditando na lorota, o ingênuo camponês mandou em liberdade o seu ex-burro.

Dias depois, volvendo o ludibriado sertanejo à feira, a fim de comprar outro animal para os seus serviços, deparou-se com aquele mesmíssimo burro, na verdade o seu. Discreto, como todo bom sertanejo, aproximou-se da alimária e lhe disse, baixinho, na orelha:

**- Quem não te conhece que te compre!**

O enganado matuto continuava convencido de que aquele animal era, na verdade, "burro uns tempos e, outros tempos, gente".

### O BURRO CARREGADO DE LOUÇA CONTO 1

Quando alguém dá a outrem uma notícia desagradável, em momento inoportuno, costuma-se dizer:

- Isto não é notícia que se dê a um burro carregado de louça!

Poucos, porém, conhecem em demanda da feira, conduzindo um burro carregado de louça: pratos, panelas, moringues, etc. No caminho, encontrou um folgazão desconhecido que fez parar o animal, aproximou-se de sua orelha e, sem que o dono percebesse, fez cair dentro da mesma a ponta de cigarro que levava na boca, acesa.

O burro, sentindo a brasa do cigarro queimar-lhe as sensíveis carnes internas das orelhas, pinoteou, pulou, atirou a frágil carga no chão, quebrando, todas as peças, e disparou estrada a fora.

Seu dono, perturbado, sem compreender o inesperado da cena e sentindo o prejuízo da louça quebrada, perguntou ao gaiato:

- Quem foi que disseste ao ouvido do burro?

- Disse -lhe, apenas, que a mãe dele havia morrido- respondeu o zombeteiro.

E o outro, mansamente:

**- Mas isto não é notícia que se dê a um burro carregado de louça! ...**

## Ação Educativa

### NEM TUDO QUE BALANÇA CAI

#### CONTO 2

Uma raposa faminta, encontrando um boi que pastava pacientemente, ficou olhando o chocalho do boi. Para a raposa, aquilo, assim balançando, haveria de cair. Na esperança, a ambiciosa raposa acompanhava o boi o dia todo. Quase a noite, já desesperada, lembrou-se dos ensinamentos paternos recebidos e, num cerrado olhar de raposa desiludida, recitou:

**- Bem que dizia meu pai:**

**Nem tudo que balança cai.**

### QUEM MAL COMEÇA MAL ACABA

#### CONTO 2

Rege do princípio de que ninguém engana a Deus, onipotente e onisciente.

- Viajava o Senhor em companhia de São Pedro. Quando a noite desceu sobre a terra, os dois divinos resolveram pousar em um albergue situado na beira da estrada, onde, infelizmente, um grupo de jogadores jogava cartas. Os dois santos foram dormir na mesma cama, num quarto da sala de jogos. Apressadamente São Pedro revelou sua preferência “pelo lado de fora”. Desgostava-lhe dormir “do lado da parede”. Cisma do Santo...

Acomodados, assim, dormiram os dois. Na sala, porém, o jogo rolava, por coincidência, ou azar de São Pedro, dois dos jogadores caíram na veia da má sorte. Supersticiosos, atribuíram à presença dos hóspedes. Tomaram, então, uma decisão. Uma surra seria o melhor remédio contra o azar. Dirigiram-se ao quarto, cada um com um cipó cabloco, e.. o resto São Pedro sabe. Voltaram os perdedores à sala, reiniciando o jogo. Eis que redobra o azar de São Pedro: a sorte começa a soprar seus malvados espancadores. Os dois felizes, começaram a perder, e os outros dois jogadores resolveram confessar a São Pedro, que haviam batido muito no hóspede a noite. Os jogadores logo se aproximaram da cama, quando ia começar a surra, lembrou que já havia surrado o jogador da frente. E lá vai surra em São Pedro, que apanhou pela segunda vez. Compreendendo o Chaveiro do Céu que ninguém engana a Deus, mesmo que ele esteja dormindo, sentenciou:

**Quem mal começa, mal acaba...**

## Ação Educativa

### É AÍ QUE A PORCA TORCE O RABO...

#### CONTO 3

A expressão significa estar alguém diante de um problema sério: ter chegado ao pontoma mais delicado da questão. **É aí que a porca torce o rabo!**

Um rei, usando de todas as cautelas, escondeu uma porca rabicha, isto é, sem rabo, num caixão, fazendo disso um grande segredo e motivo para uma aposta. O parceiro que adivinhasse qual a coisa escondida dentro do caixão, dizendo também sua característica mais acentuada, casaria imediatamente com a bela princesa. Assim passado vários jovens, um matuto, criador de porcos, inscreveu-se no concurso. Quando o rei perguntou ao matuto o que continha no caixão, este levantou a mão à testa e, enquanto corria o prazo para a resposta, no momento mais difícil lembrou-se de sua vida tranquila no meio dos porcos. E quase fora de si exclamou olhando para o caixão: - **É aí que a porca torce o rabo!**

O rei arregalou os olhos. Nenhum parceiro havia avançado tanto na adivinhação. Estava ganho a partida, embora o felizarido não entendesse nada da arte de adivinhar. Mera coincidência. O certo é que o casamento se realizou imediatamente. Ele mesmo contava depois: - Como ativo tratador dos porcos, observara que, quando as porcas estavam com dores para dar crias, faziam um movimento desesperado com o rabo. Quando a porca torce o rabo, é sinal de que está em situação difícil.

### UMA ESTÓRIA DE FORMIGA

#### CONTO 3

Uma formiga pusera a pensar na sua capacidade de destruir tudo. Assim pensando, a formiguinha caminhava, quando ficou presa, numa das pequeninas pernas, por um bloco de neve. Muito tempo demorou, até que perguntou a neve:

- **Neve, mais valente és tu que meu pé prende?**

A neve respondeu:

- **Não, mas valente é o sol que me derrete...**

Inconformada, a formiga pergunta ao sol:

- **Sol, mais valente és tu, que derretes a neve, neve que meu pé prende?**

O astro-rei respondeu: - **Não, mais valente é a árvore que cobre meus raios...**

A formiga procurou a árvore e perguntou-lhe:

- **Árvore, mais valente és tu que cobres o sol, sol que derrete a neve que meu pé prende?! A árvore respondeu que mais valente era o fogo que queimava.**

A formiga interpelou o fogo: - **Fogo, mais valente és tu, que queimas a árvore que cobre o sol, o sol que cobre a neve, a neve que meu pé prende?! O fogo respondeu:**

- **Mais valente é a água que me apaga...**

A formiga foi até a água e perguntou-lhe:

- **Água, mas valente que és tu, que apagas o fogo, o fogo que derrete a neve, neve que meu pé prende?! A água respondeu:**

- **Mais valente é o boi que me bebe e te pisa com a pata...**

Assim encerrou a conversa com a formiga, que logo saiu correndo para seu habitat.

## Ação Educativa

### O CASAMENTO DA RAPOSA

#### CONTO 4

Chama-se casamento da raposa, quando acontece chover e fazer sol ao mesmo tempo.

Conta-se que a raposa estava para se casar, e, vaidosa, desejando que o ato fosse celebrado com o comparecimento de toda bicharada, fez os convites com insistência. Havia, porém, um impasse: os bichos que, quando chove, não saem das tocas, e bichos que só saem das tocas quando chove. Dois grupos diferentes. Dificilmente se acomodariam bichos de natureza diversa, em relação ao sol e à chuva.

Tradicionalmente velhaca, a raposa fez espalhar, entre a bicharada contraria a chuva, que um profeta anunciara o sol para o dia do casamento; fazendo espalhar, igualmente, ao grupo oposto ao sol, que uma infalível profecia anunciava chuva para aquele dia. A historieta não esclarece em que clima ia ser realizado o casamento. O certo é que ainda hoje, quando há simultaneidade de chuva e sol, se diz que é **o casamento da raposa**.

### O ORGULHO DO SAPO

#### CONTO 4

Um sapo andava caçando tanajuras, quando um boi, que pastava displicentemente, pisou o bicho com a pesada pata. O sapo quase morreu com o peso do boi em suas costas. Estava esparramado entre a pata do boi e o chão. Mas não dava o **braço a torcer**. Passando por ali um urubu malandro, e sabendo que o sapo era orgulhoso ao extremo, perguntando: - Amigo sapo! O que é que está fazendo ai debaixo?

Com grande dificuldade, fazendo das tripas coração, o sapo respondeu com voz rouca: - **Bem, eu estou pegando uma carona deste pobre boi...**

## Anexo 3

## JOGO DE TABULEIRO – NOSSA CAPITAL

MUSEU  
da Gente  
SERGIPANA  
gov. marcelo déda



## MUDANÇA DA CAPITAL





### *Anexo 3*

#### JOGO DE TABULEIRO – NOSSA CAPITAL

##### 1. CORDEL

Título: A mudança da Capital na visão de João Bebe-Água

Autor: Chiquinho do Além Mar

Objetivo: Discutir em sala de aula como se deu o processo de mudança da Capital de Sergipe. Série: A partir do 5º Ano

Atividade: o professor explicará brevemente para os alunos sobre a importância da literatura de cordel na cultura nordestina. É importante que se faça a leitura com os alunos do cordel em anexo. Em seguida, será iniciada uma discussão com os temas que aparecem no Cordel. O professor poderá utilizar como norte as indagações abaixo:

- a) Em 17 de Março de 1855, Inácio Joaquim Barbosa mudou a Capital da Província de Sergipe, da antiga Cidade de São Cristóvão para o Povoado de Santo Antônio do Aracaju. Por quais motivos a Capital foi transferida? Essa mudança foi realmente necessária? Por quê?
- b) Como foi a reação dos moradores da antiga Capital (São Cristóvão)?
- c) Quem foi João “bebe-água”? Em relação a mudança da capital, João bebe-água posicionou-se contrário ao ato de Inácio Barbosa. Justifique as intenções dele em relação a tal mudança.

##### 2. JOGO DE TABULEIRO “MUDANÇA DA CAPITAL”

Objetivo: Discutir em sala de aula como se deu o processo de mudança da Capital de Sergipe. Série: A partir do 5ª Ano

Atividade: Jogo de tabuleiro: à medida em que os alunos andam pelas casas, verão informações sobre a História de Sergipe.

Sugestão: Para ampliar as possibilidades de mais pessoas jogarem, copiar o material ou mesmo replicá-lo numa cartolina. O jogo é apenas uma sugestão de atividade pedagógica.

##### 3. SUGESTÃO DE LEITURA SOBRE ARACAJU

Objetivo: Indicação de Leitura sobre a mudança da Capital e histórias sobre Aracaju, para professores e alunos. Série: A partir do 5ª Ano

Referências sugeridas:

MELINS, Murilo. Aracaju, pitoresco e lendário. Aracaju, EGBD – Empresa Gráfica da Bahia, 2015.

MELINS, Murilo. Aracaju romântica que vi e vivi. 3. Ed. Aracaju: Unit, 2007.

### *Anexo 3*

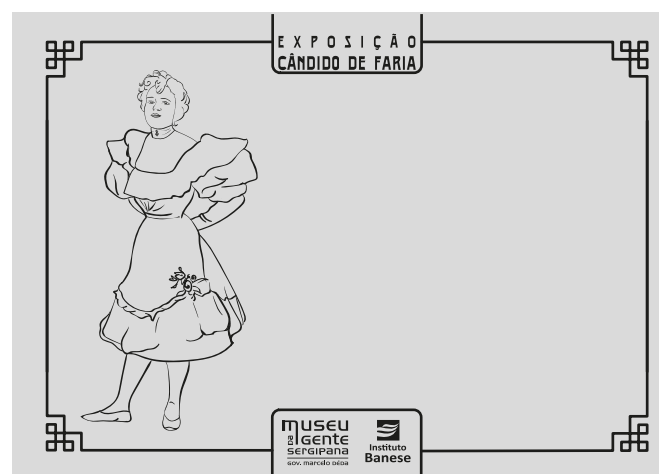
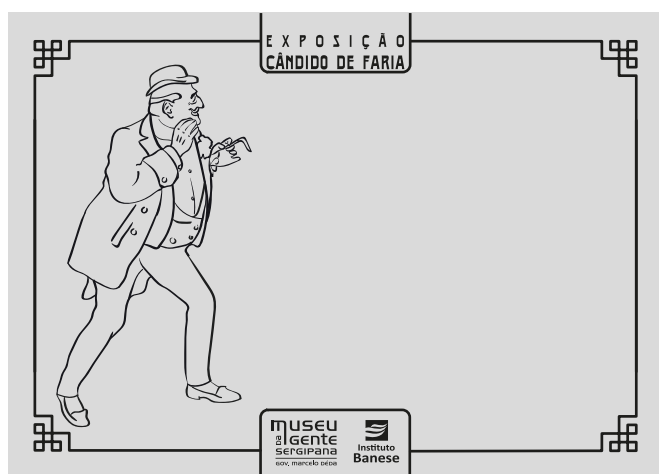
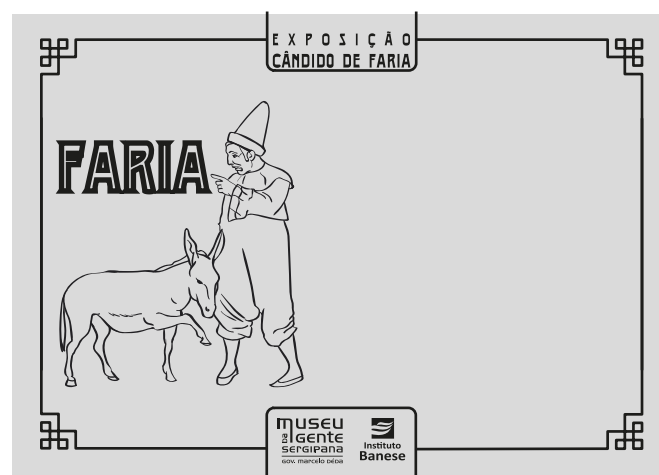
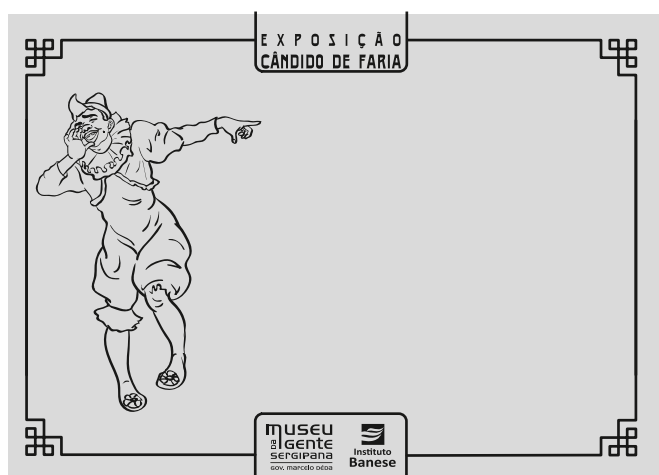
#### JOGO DE TABULEIRO – NOSSA CAPITAL

##### Regras do Jogo

1. O jogo deve iniciar com os dois participantes tirando par ou ímpar e decidindo quem começa. Cada pino do jogo de tabuleiro representa um participante e ambos devem se posicionar no quadro “Início”;
2. O dado deve ser jogado para dar início ao jogo e os participantes avançam as casas de acordo com a numeração do dado;
3. Ao chegar nas casas “Sorte ou Revés”, o participante deve jogar o dado novamente. Caso saia um número pá, o jogador avança duas casas; quando ímpar, o jogador deve retornar ao início do jogo;
4. Nas casas onde estão as perguntas, os participantes devem respondê-las corretamente para poder avançar, do contrário, devem permanecer na casa em que estão. As respostas podem ser encontradas no Cordel de Chiquinho do Além Mar;
5. Ao chegar nas casas “Volte ao Início”, “Volte 2 casas”, “Pare 2 rodadas” e “Avance 1 casa”, apenas cumpra a instrução que a casa indicar;
6. Ganha o participante que chegar primeiro ao final.

**Anexo 4****AÇÃO EDUCATIVA – FAZENDO ARTE NO MUSEU****EXPOSIÇÃO TEMPORÁRIA CÂNDIDO FARIA E DESENHOS****Objetivos da ação:**

Oferecemos ao público do Museu da Gente Sergipana uma visita mediada a exposição sobre o artista Laranjeirense “Cândido de Faria”, tendo como aprofundamento da experiência uma Ação Educativa onde o visitante, com o auxílio do “Espelho Mágico” faz decalques de 4 ilustrações do Faria na versão contorno. A ideia é que, a partir da base, sejam geradas novas interpretações gráficas sobre o traço do artista.



## ***FONTES E INDICAÇÕES BIBLIOGRÁFICAS***

ABRAMOVICH, Fanny. **O estranho mundo que se mostra às crianças**. São Paulo: Summus Editorial, 1983.

ALVES, Francisco José. Centenário de uma história inaugural, **Jornal da Manhã**, Aracaju, 29 dez. 1991, Arte e Palavra, p. 6.

BARRETO, Luiz Antônio. **Sergipanidade: um conceito em construção**. Disponível em: <<http://grupominhaterreaesergipe.blogspot.com/2012/10/sergipanidade-um-conceito-em-construcao.html>> Acesso em 03 de fevereiro de 2018.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais – História e Geografia**. Brasília: MEC, SEF, v. 5, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF, 2016. Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio> >. Acesso em: abril. 2018.

BENJAMIN, Walter. Espaços que suscitam sonhos, museu, pavilhões de fontes hidrominerais. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional: Museus**. Brasília: IPHAN, 2006.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e Cultura. São Paulo: Cortez & Moraes, 1995.

CAETANO, José Carlos Gonçalves. O museu histórico como um espaço de ensino e aprendizagem para a história: o museu Ernesto Bertoldi como proposta. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE MUSEOLOGIA, 2., 2012, Maringá. **Anais...** Maringá, 2012. p. 1-10.

CHAGAS, Mario de Souza. Há uma gota de sangue em cada museu: preparando o terreno. In: **Há uma gota de sangue em cada museu: a ótica museológica de Mário de Andrade**. Chapecó: Argos, 2006. p. 29-36.

CONCEIÇÃO, Mirtos Rose Menezes da. **Construindo uma identidade: um download do Museu da Gente Sergipana**. São Cristóvão - SE, 2014. 122 f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Universidade Federal de Sergipe, 2014.

DÉDA, Ézio (Org.) **Museu da Gente Sergipana: catálogo**. Aracaju: Instituto Banese, 2013. 33p.

FONSECA, Selva Guimarães e GUIMARÃES, Iara Vieira. **Metodologia do Ensino de História**. Minas Gerais: Universidade Federal de Uberlândia, 2010.

FREIRE, Paulo. **A importância de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Cortez, 1989.

FUNARI, Pedro Paulo Abreu, PELEGRINI, Sandra de Cássia Araújo. **O que é Patrimônio Cultural imaterial**. Col. Primeiros Passos, 331. São Paulo: Brasiliense, 2008.

## **FONTES E INDICAÇÕES BIBLIOGRÁFICAS**

\_\_\_\_\_. **Patrimônio Histórico e Cultural**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10ª edição, DP&A, Rio de Janeiro, 2005.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. **Guia Básico de Educação Patrimonial**. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional / Museu Imperial, 1999.

KOSSOY, Boris. **Análise e interpretação do documento fotográfico**: novas abordagens. In: USP. Seminário Perspectivas do Ensino de História. Anais. São Paulo: USP, 1988.

LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. Trad. Bernardo Leitão. Campinas: Unicamp, 1990.

MELLO, Janaina Cardoso de. **A Festa no Museu, o Museu em Festa**: sergipandade, etnianeira e comemoração no Museu da Gente Sergipana. Anais do XVI Encontro Regional de História da Anpuh – Rio: saberes e práticas científicas. Rio de Janeiro: 2014.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. O museu e o problema do conhecimento. In: **Seminário sobre Museus Casas**. Rio de Janeiro, 2002. Anais ... Rio de Janeiro: Fundação Casa Rui Barbosa, 2002.

\_\_\_\_\_. Fontes visuais, cultura visual, história visual. Balanço provisório, propostas cautelares. **Revista Brasileira de História**, vol. 23, nº 45, julho de 2003.

NORA, Pierre. Entre história e memória: a problemática dos lugares. **Projeto História**. São Paulo, v. 10, p. 7-28, 1993.

SCHEINER, Tereza. **Apolo e Dionísio no Templo das Musas**. Museus – gênese, ideias e representações da cultura ocidental. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UFRJ. Rio de Janeiro - Brasil, 1998.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora. A formação do professor de História e o cotidiano da sala de aula. In: BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **O saber histórico na sala de aula**. 11.ed. São Paulo: Contexto, 2010, p. 54-66.



“

**CADERNO DIGITAL DE ENSINO DE  
HISTÓRIA E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL:**



## **MUSEUS DE SERGIPE**

