



**ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE HISTÓRIA –
PROFHISTÓRIA**



CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE CÁCERES

REJANE ALVES RODRIGUES DITZ

**EDUCAÇÃO PATRIMONIAL NO ENSINO DE HISTÓRIA: DO CENTRO
HISTÓRICO DE CÁCERES/MT PARA A SALA DE AULA**

Cáceres/MT

2018

REJANE ALVES RODRIGUES DITZ

JOGO DE MEMÓRIA “DOBRADINHA HISTÓRICA”

Produto relacionado à Dissertação
“EDUCAÇÃO PATRIMONIAL NO ENSINO
DE HISTÓRIA: DO CENTRO HISTÓRICO
DE CÁCERES/MT PARA A SALA DE
AULA”, apresentada à Universidade do
Estado de Mato Grosso - UNEMAT, como
parte das exigências do Programa de
Mestrado em Ensino de História
(PROFHISTÓRIA), para a obtenção do
título de mestre.

Orientador: Prof.Dr. Otávio Ribeiro Chaves.

Cáceres/MT

2018

*Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola,
mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis,
sem valor para a formação humana.*

Carlos Drummond de Andrade

SUMÁRIO

1 - INTRODUÇÃO	05
2 – DESCRIÇÃO DO JOGO	07
3 – REGRAS ESTABELECIDAS PARA JOGAR	08
3.1 – Primeira modalidade	08
3.2 – Segunda modalidade	09
4 - CARTAS CRIADAS PARA O JOGO	10
5 – REFERÊNCIAS	16
6 - FONTES DAS IMAGENS UTILIZADAS	16

JOGO DE MEMÓRIA “DOBRADINHA HISTÓRICA”

1 – Introdução

A reflexão acerca das práticas pedagógicas desenvolvidas nas escolas vem se intensificando nos últimos anos, constituindo grande preocupação nas instituições de ensino. Um dos aspectos dignos de nota é a inserção do lúdico no planejamento escolar, visando sua contribuição para a formação cognitiva do educando. A participação em brincadeiras contribui para o amadurecimento e socialização, desenvolvendo capacidades essenciais para a vida adulta, dentre as quais podemos citar a concentração, a atenção e as habilidades psicomotoras.

Conforme ensina Maria da Graça Nicoletti Mizukami (1986), o professor deve atuar como facilitador da aprendizagem, congruente e integrado, proporcionando que o educando entre em contato com os problemas que tenham repercussão na existência. Para facilitar a aprendizagem, é pertinente associar ao processo cognitivo elementos que atraiam a atenção do educando e tornem o aprendizado mais natural e prazeroso.

A esse propósito, podemos extrair das lições de Jean Piaget e Lev Semyonovich Vygotsky que o brincar pertence à natureza humana, colaborando para o aprendizado. Levando a temática para o campo da educação, os jogos e brincadeiras ultrapassam o limite do simples ato de prazer, passando para o âmbito de interferência nos campos pedagógico e social. Piaget (1976) afirma que o ato de brincar permite que a criança se perceba como indivíduo, ao ensejar sua relação com outras crianças, sendo que os brinquedos auxiliam na tarefa da construção de vivências e experiências.

Para Vygotsky (1984, p. 27), por sua vez,

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. [...] a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Nesse aspecto, o lúdico pode atuar como facilitador da aprendizagem, usado como fator motivador para as aulas.

Piaget (1976, p.160) afirma que

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

Com tais diretrizes, o jogo de memória que idealizamos, voltado para o estudo de História, pretende reunir os elementos lúdicos ao aprendizado, pois, ao passo em que os participantes estarão às voltas com as regras

estabelecidas e com a própria competição, também estarão recebendo informações, tanto por meio de imagens quanto por meio dos textos contidos nas cartas que compõem o jogo.

Como já exposto, entendemos que os jogos podem ser empregados como mediadores da aprendizagem, auxiliando no desenvolvimento cognitivo. Nosso objetivo é, a partir do caráter lúdico do jogo – o qual possibilita a interação entre os educandos sem qualquer viés impositivo – levar aos alunos informações sobre o patrimônio cultural de Cáceres/MT.

Marcello Paniz Giacomoni (2013) nos afirma que um jogo em sala de aula pode ir além de objetivos simplesmente didáticos. Segundo o autor,

O jogo é uma via de equilíbrio! Equilíbrio entre o sério e a brincadeira, entre as regras e o acaso, entre os objetivos pedagógicos e o desejo do aluno, entre a indução do professor e a liberdade dos alunos. (GIACOMONI, 2013, p. 141).

Nessa linha, entendemos que o jogo de memória que criamos constituirá importante ferramenta pedagógica, mais atrativa ao educando do que a metodologia tradicional, centrada na figura do professor e baseada, por vezes, unicamente no livro didático.

Nesse mesmo entendimento, Fernando Seffner (2013) também demonstra a necessidade de se procurar subsídios, que vão além das ferramentas tradicionais, visando otimizar a apreensão do conhecimento. Para esse autor,

[...] o ensino de história não pode estar preso a um livro didático, e funciona em forte articulação com as demandas do tempo presente. Este ensino precisa trazer também a marca de intensa autonomia intelectual do professor, que elabora atividades e vai com isso montando seu programa, o que significa que vai expressando seu modo de entender a história (SEFFNER, 2013, p. 32).

2 – Descrição do jogo

Para a construção de nosso jogo de memória, batizado de “Dobradinha Histórica”, elegemos 22 (vinte e dois) elementos de importância histórico-cultural para o município de Cáceres/MT, contidos, em sua maioria, no patrimônio cultural material. Reunimos imagens de cada um desses elementos, dispostos individualmente em cartas semelhantes às de baralho, com a imagem impressa em uma das faces. Após, textualizamos breves definições

para cada imagem, contendo informações suficientes para levar à respectiva identificação, e as inserimos em número igual de cartas, semelhantes às primeiras.

Dessa forma, o jogo é composto por 44 cartas, metade delas com imagens, e o restante, com as definições do que representam. Antes de iniciar o jogo, é interessante mostrar todas as cartas aos alunos, e discutir com os mesmos quais detalhes nas cartas de definição servirão para facilitar a identificação da respectiva imagem. As cartas com fotos contêm a denominação da imagem, de modo a afastar qualquer dúvida.

3 – Regras estabelecidas para jogar

3.1 – Primeira modalidade

Dentre as formas possíveis de jogar, elegemos duas, com graus de complexidade diferentes.

A primeira modalidade é adequada aos alunos do 9º ano/ensino médio. O jogo é pensado para ser jogado em dupla. Devidamente embaralhadas as cartas, misturando-se todas as 44, são colocadas na mesa, com as faces voltadas para baixo, distribuindo-se seis cartas a cada jogador. Caso haja algum par combinado (imagem/definição) já nessa primeira distribuição de cartas, o jogador, ao formá-lo, já pode expô-lo na mesa imediatamente.

Uma vez exposto o par imagem/definição, o oponente deverá supervisionar a jogada, a fim de se certificar de que a combinação está correta. Caso o par não seja real, o oponente poderá utilizar quaisquer das cartas expostas, ou mesmo ambas, para formar pares com as cartas que lhe pertencem, o que obriga o autor da jogada irregular a “comprar” novas cartas, em número igual às utilizadas pelo oponente. Caso contrário, o autor da jogada incorreta deverá recolher à mão o par indevidamente constituído.

Como penalização para o jogador que expor à mesa um par incorreto, ficará uma rodada sem jogar, de modo que o oponente poderá comprar duas vezes seguidas, aumentando suas chances.

O jogo se desenvolve com cada jogador comprando uma carta por vez, e descartando na mesa, com a face voltada para cima, no “lixo”, uma carta que não lhe sirva. O oponente pode resgatar essa carta para si, caso queira, em

vez de adquirir nova carta. Os jogadores também podem trocar cartas entre si, desde que desconhecido o conteúdo de ambas – troca cega.

Ganha quem conseguir zerar as cartas primeiro, ou, alternativamente, quem concluir o maior número de pares, caso algumas combinações fiquem pendentes. Na hipótese de empate entre o número de pares formados, e permanecendo cartas nas mãos dos jogadores, o vencedor é quem tiver o menor número de cartas na mão.

Uma regra comum a qualquer das modalidades obriga o jogador, ao descartar uma carta, ler, em voz alta, o conteúdo da mesma, para que todos fiquem cientes de que a referida carta já estará fora do jogo, caso não seja escolhida pelo oponente naquele momento. Não é permitido resgatar cartas de rodadas anteriores.

Dessa forma, os jogadores deverão ficar atentos ao que já está descartado, para evitar manterem em suas mãos cartas que já não podem resultar em pares perfeitos.

3.2 – Segunda modalidade

A segunda modalidade, pensada para os alunos do 6º/7º anos, é jogada separando-se as cartas por categorias: um monte com as imagens e outro com as definições, ambos com as faces voltadas para a mesa. Distribuem-se três cartas de cada monte para cada jogador. O objetivo, da mesma forma, é compor pares imagem/definição. Todavia, nessa modalidade, há a garantia de que o jogador terá, em suas mãos, obrigatoriamente números iguais de imagens e textos.

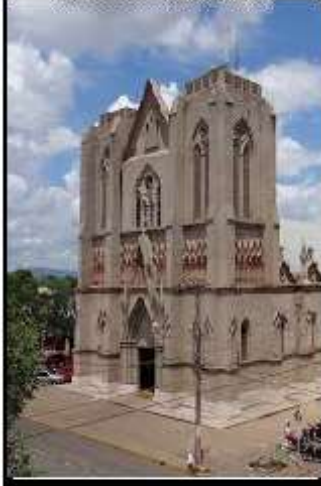
Distribuídas as cartas, os jogadores podem expor na mesa, de imediato, eventuais pares que tiverem. A seguir, um deles começa, “comprando” uma carta do monte que preferir. Adquire uma carta e descarta outra, observando que o descarte, obrigatoriamente, recairá sobre carta da mesma categoria à qual pertence a carta adquirida (ou seja, comprou imagem, descarta imagem, e assim por diante). Isso garante número fixo igual para ambas as categorias, simplificando a finalização, tendo em vista que a aleatoriedade entre as categorias, verificada na primeira modalidade de jogo, acaba aumentando o grau de dificuldade.

4 – Cartas criadas para o jogo

01 - Rio Paranaíba



02 - Catedral São Luiz



03 - Câmara Municipal



04 - Espírito Santo Marques



05 - Casa Rosa



06 - Clube Humaitá



07 - Sieredi



08 - Marco do Jauru



09 - Anjo da Ventura



10 - Art Déco



11 - Barcelões



12 - Casa Dulce



13 - Estrúria



14 - Fernando Jacobina



15 - FIPE



16 - Estilo Colonial



17 - Villa Maria de Portugal



18 - Antiga Câmara Municipal



19 - Fazenda Descalvados



20 - Praça Barão



21 - Cais do Porto



22 - Museu Histórico



Data do final do século XIX, estando localizado na Rua Antônio Maria, nº 244. Com traços do estilo arquitetônico neoclássico, o prédio apresenta em sua fachada uma platibanda decorada e encimada nas extremidades por elementos decorativos. Foi construído para ser o mercado público.

Ocorre em Cáceres há mais de 30 anos, é uma atração internacional e, no ano de 1992 entrou para o *Guinness Book* como o "maior festival de pesca embarcada em água doce do mundo".

Fundada em 6 de outubro de 1778, pela Coroa portuguesa, deu origem à cidade de Cáceres/MT.

Inaugurada em 19 de novembro de 1936, antes conhecida como antigo largo da Matriz, situa-se em frente à Catedral de São Luiz e é ornada por monumentos, dentre os quais, o Marco do Jauru.

Em arquitetura, caracteriza-se pelo uso na decoração de linhas retas na horizontal e vertical, em ziguezague, na forma de ziguezagues. É um estilo bastante simplificado em termos decorativos, apresentando o uso de formas geométricas e filetes nas platibandas.

Estilo cujas edificações foram denominadas também de construções de "Pedra e Cal" ou "construção Bandeirante", tanto em virtude dos materiais utilizados para a construção das mesmas (tijolos de taipa ou adobe), como devido à disseminação desta técnica construtiva realizada pelos bandeirantes nas suas incursões pelo interior da colônia.

Essa fazenda foi estabelecida em 1769 pelo português Leonardo Soares de Sousa. Ao longo de sua história constituiu-se em um importante estabelecimento produtor de charque e de açúcar, que abastecia não só os grandes centros brasileiros como São Paulo e Rio de Janeiro, mas que também exportava para a Europa.

Essa fazenda data da segunda metade do século XIX, e está localizada a 100 km de Cáceres, às margens do Rio Paraguai. Ela se destacou como um grande empreendimento agroindustrial, e chegou a ser o mais importante estabelecimento comercial de Mato Grosso.

Começou a ser construída em 1919, e levou 46 anos para ser concluída. No ano de 1949, parte do que já havia sido edificado ruíu. Tem estilo arquitetônico neogótico.

Piça arquitetônica feita em mármore, construída em Lisboa, Portugal, com o objetivo de demarcar os limites entre os territórios atribuídos a Portugal e Espanha na América, conforme estabelecido no Tratado de Madri (1750).

Construída para ser moradia e também o "forte" de José Dulce, essa casa data de 1923, estando situada na Rua João Pessoa, nº 252. Traz características de um movimento artístico arquitetônico que instaurou e disseminou o estilo Art Nouveau no Brasil.

Foi construído com finalidade específica de servir como escola pública, e é classificado como estilo arquitetônico eclético.

Inaugurado no final dos anos 20 do século XX, com rampa para embarque e desembarque, alicerces de pedra e balaústres em sua amurada, situado em frente à praça principal e à futura Catedral.

Embarcações, na sua maioria movidas a vapor, utilizadas para o transporte fluvial entre Cáceres e Corumbá, dentre outras rotas. Faziam o transporte de pessoas e mercadorias pelo Rio Paraquai.

Constituiu importante via de transporte entre Cáceres e Corumbá. Com seu transbordamento anual, forma o pantanal mato-grossense, e faz fronteira com a Bolívia.

Foi construído no ano de 1893, e chamada de "Casa Costa Marques", em homenagem ao seu primeiro proprietário Joaquim Augusto da Costa Marques. Já sediou o extinto Banco do Estado de Mato Grosso (Bemat). Atualmente é sede do legislativo.

Prédio em estilo neoclássico localizado na Rua Coronel José Dulce, nº 324, foi erguido em 1919 para ser moradia de Bertholdo Freire. Na década de 80 foi lugar de lazer e de festividades de grupos sociais abastados da sociedade cacerense, funcionando como clube.

Edificação em estilo neoclássico construída em 1871, na esquina da Rua Coronel José Dulce com a Rua Comandante Balduino, sendo que desde sua construção funciona como Casa comercial. Era de propriedade do mercador Coronel José Dulce.

Prédio localizado defronte a lateral da Praça Barão do Rio Branco, foi construído em 1921, como residência de Humberto Dulce. Destaca-se por trazer muitos traços do estilo arquitetônico eclético. Atualmente sedia um banco.

Prédio construído para ser sede do Governo Municipal em 1929, sua localização é na Praça Aníbal Motta, nº 206. Na década de 90 funcionou neste local a Câmara Municipal dos Vereadores, abrigando posteriormente o Arquivo Público municipal.

Escultura trazida para São Luiz de Cáceres no ano de 1890, por José Dulce. É de estilo Neoclássico e forma um conjunto com a edificação à qual está afixada.

Barco a vapor que pertenceu ao Coronel José Dulce, se tornou um ícone do transporte de passageiros e cargas, e ainda reside no imaginário dos habitantes mais antigos de Cáceres.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GIACOMONI, Marcello Paniz, e **PEREIRA**, Nilton Mullet (org.). Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

MORAES, Maria de Fátima Mendes Lima de. Vila Maria do Paraguai: um espaço planejado na fronteira 1778-1801. 2003. 141 f. Universidade Federal de Mato Grosso – ICHS, Cuiabá, 2003.

MIZUKAMI, Maria da Graça Nicoletti. Ensino: as abordagens do processo. São Paulo, SP: EPU, 1986.

PIAGET, Jean. Psicologia e Pedagogia. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

SEFFNER, Fernando. Aprender e ensinar história: como jogar com isso? In: GIACOMONI, Marcello Paniz, e PEREIRA, Nilton Mullet (org.). Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins fontes, 1984.

FONTES DAS IMAGENS UTILIZADAS NO JOGO

1 - <https://maismirassol.files.wordpress.com/2012/10/caceres-mt-rio-paraguai.jpg>

2 - [http://www.jornaloeste.com.br/noticias/exibir.asp?id=35294¬icia=inauguracao da catedral de caceres completa 50 anos hoje](http://www.jornaloeste.com.br/noticias/exibir.asp?id=35294¬icia=inauguracao_da_catedral_de_caceres_completa_50_anos_hoje)

3 - <http://www.caceres.mt.gov.br/Noticia/5059/prefeitura-apresenta-hoje-24-para-camara-projeto-sorriso-no-campo#lg=1&slide=0>

4 - <http://escolaesperidiaomarkes.blogspot.com/2014/08/escola-estadual-esperidiao-marques.html>

5 - <http://g1.globo.com/mato-grosso/noticia/2016/05/patrimonio-historico-cultural-de-caceres-mt-esta-orfao-aponta-mpf.html>

6 - <http://www.zakinews.com.br/noticia.php?codigo=4657>

7 - <https://mapio.net/pic/p-47004870/>

8 -

<https://plus.google.com/photos/112628473731867154532/album/6441721718380292289/6441721718628453202?authkey=CljO9evPuZ23ag>

9 - <http://www.zakinews.com.br/noticia.php?codigo=3649>

10 - http://cacerespatrimonio.blogspot.com/2013/07/caceres-e-seus-estilos-arquitetonicos_7710.html

11 -

<http://www.entrelinhaseditora.com.br/uploads/produto/pdf/0002762013173958.pdf>

12 - <http://www.zakinews.com.br/noticia.php?codigo=3639>

13 -

<http://www.entrelinhaseditora.com.br/uploads/produto/pdf/0002762013173958.pdf>

14 - <http://www.zuccaratto.jor.br/blogs/turismo-e-cia/cidade-de-caceres-novo-polo-de-turismo-cresce-no-oeste-do-estado-de-mato-grosso/>

15 -

<http://www.gazetadigital.com.br/conteudo/show/secao/9/og/1/materia/372205/t/orla-do-rio-paraguai-pode-ser-revitalizada-em-cuiaba>

16 - <http://cacerespatrimonio.blogspot.com/2013/07/>

17 - **MORAES**, Maria de Fátima Mendes Lima de. Vila Maria do Paraguai: um espaço planejado na fronteira 1778-1801. 2003. 141 f. Universidade Federal de Mato Grosso – ICHS, Cuiabá, 2003, p. 76.

18

- <http://www.jornaloeste.com.br/noticias/exibir.asp?id=35269¬icia=prefeitura-de-caceres-aguarda-liberacao-do-iphm-para-reformar-predio-historico>

- 19 - <http://historiografiamatogrossense.blogspot.com/2011/01/antigos-saladeiros-contam-historia-do.html>
- 20 - [https://www.tripadvisor.com.br/LocationPhotoDirectLink-g303362-d2414652-i55652884-Marco do Jauru-Caceres State of Mato Grosso.html](https://www.tripadvisor.com.br/LocationPhotoDirectLink-g303362-d2414652-i55652884-Marco_do_Jauru-Caceres_State_of_Mato_Grosso.html)
- 21 - <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=851715811533503&set=a.851712794867138&type=3&theater>
- 22 - <https://mapio.net/pic/p-120669299/>