

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Mestrado Profissional em Ensino de História



PROF**HISTÓRIA**

MESTRADO PROFISSIONAL
EM ENSINO DE HISTÓRIA



JUBERTO DE OLIVEIRA SANTOS

2022

Guia Didático e Histórico da

Ilha do Governador - RJ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
INSTITUTO DE HISTÓRIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE HISTÓRIA

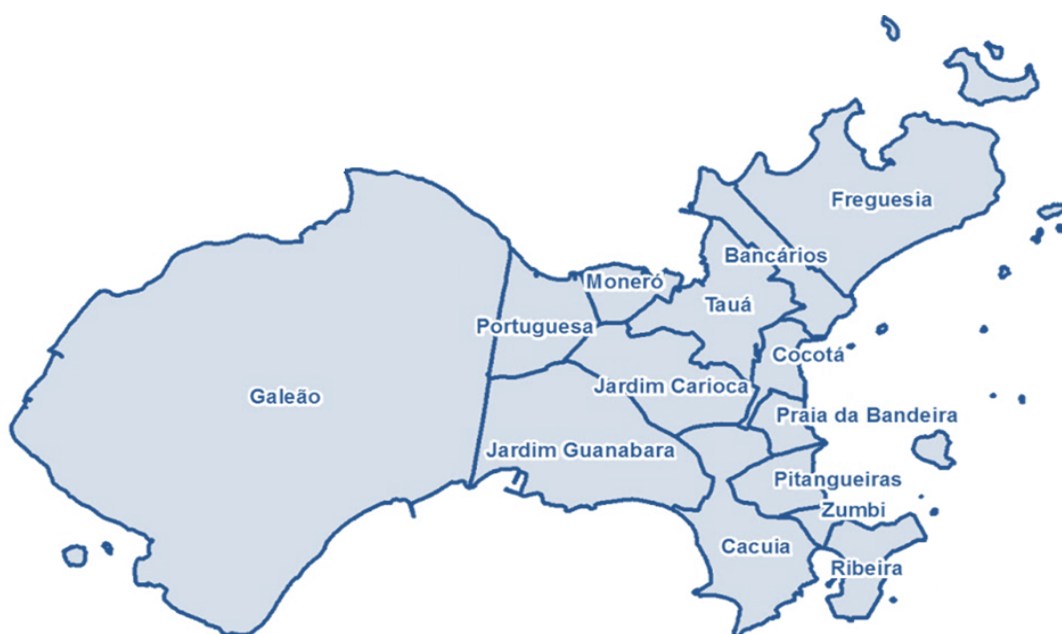
GUIA DIDÁTICO E HISTÓRICO DA ILHA DO GOVERNADOR

PRODUTO DIDÁTICO RELACIONADO À DISSERTAÇÃO DE MESTRADO:

O Ensino de História da Ilha do Governador na Educação Básica: usos de Práticas Lúdicas no Ensino de História Local

JUBERTO DE OLIVEIRA SANTOS

Orientadora: Prof.^a Dra. Marieta de Moraes Ferreira



Rio de Janeiro
2022



A pesquisa que gerou esse Guia buscou promover algumas reflexões importantes a respeito da importância do estudo da História da Ilha do Governador, sendo forjada junto com os demais processos históricos brasileiros no contexto do Currículo no Ensino de História para o Ensino Fundamental e Médio. É importante que o professor possa ler essa dissertação visando aprofundar mais os aspectos históricos da Ilha do Governador e compreender melhor a importância do estudo da História Local e das práticas lúdicas nas escolas. Assim, esse material busca contribuir com reflexões no ensino de História da Ilha do Governador, sendo um diferencial positivo na formação de estudantes insulanos na educação básica com estudos dessa temática ganhando maior espaço nas salas de aula.

Esse Guia traz algumas propostas didáticas que podem ser trabalhadas tanto em aulas presenciais quanto em aulas híbridas ou online. Todas podem ser propostas pelo professor ou serem adaptadas de acordo com o olhar e voz de cada turma, adequando à organização e execução de acordo com a realidade dos estudantes e da região onde estudam ou habitam. Tais atividades estão fortemente relacionadas à questão do Lúdico visando gerar mais dinamismo e empatia por parte dos estudantes. Lembro que o uso de recursos lúdicos não possui garantias de 100% de participação da turma, pois há variação de grupo para grupo. Não se busca com esse guia a confecção de uma grande ‘receita de bolo’ sobre o estudo de História da Ilha do Governador ou sobre a História Local em geral, mas apresenta diversas dicas, ideias, pontes criativas, que o professor poderá entendê-las como “diversos ingredientes” que ele e a turma poderão fazer uso, associando, adaptando e mensurando para criar a melhor “receita” para a cada realidade.

Esse material visa mostrar a outros docentes um novo olhar sobre as práticas pedagógicas em sala de aula, aguçando esse engajamento dos estudantes percebendo sua personalidade, adquirindo novos significados dos assuntos pesquisados, sejam com entrevistas, fotos, vídeos, leitura de notícias, leituras diversas, criando roteiros de passeios, montando biografias de pessoas de destaque, criando jogos com base em dados e fatos históricos, mapas mentais ou exposições fotográficas para toda a escola, ou ainda criando símbolos..., enfim, há muitas possibilidades de transformação no professor e nos estudantes.

Juberto de Oliveira Santos



A pesquisa partiu da realidade das turmas 7º e 8º anos do Ensino Fundamental, contudo, os estudos de História Local podem ser realizados em todas as demais turmas do Ensino Fundamental e Médio.

No 6º Ano do Ensino Fundamental, os estudantes já entendem a importância trabalhar aspectos como memória, identidade e pertencimento. A família, a casa, o bairro, a região, cidade, etc. Nos 7º e 8º e 9º anos, as turmas podem trabalhar mais a localidade a partir de conteúdos macros ou temas transversais. Compreender como a sua realidade se interage com as outras realidades, o passado pode e deve ser visto como algo associado a sua realidade presente e também perceber como ele (a) é parte fundamental desse processo. Assim, a cada avanço de ano escolar, esses estudantes podem ser estimulados a se perceberem realmente como importantes protagonistas cada vez mais vivos no local onde nasceram, vivem e estudam em seu cotidiano. Da mesma forma, os estudantes do Ensino Médio podem ser engajados.

Partindo da ideia que o local onde moramos tem muitas representações e contextos para cada pessoa e entendendo os estudantes como agentes ativos nesses locais, entende-se que é importante propor sequências didáticas diferenciadas, com aulas abordando aspectos positivos e negativos da cidade, bairro ou região onde habitamos ou onde se localiza a escola e seu entorno.

Por conta da Pandemia da Covid-19 e as medidas governamentais adotadas, na cidade do Rio de Janeiro no ano de 2020 e 2021, buscou-se construir tais atividades a serem desenvolvidas ou de forma remota, online, naquele momento, como possibilidades de ações com as turmas de ensino fundamental. Dentro de muitas limitações, obstáculos provocados pelo isolamento social e demais efeitos prejudiciais da Pandemia, abaixo temos 10 propostas de sequências didáticas / atividades pedagógicas que foram propostas para abordar a História Local nas escolas.



I – BREVE PANORAMA HISTÓRICO DA ILHA DO GOVERNADOR	06
II – CRIAÇÃO DE VARAL FOTOGRÁFICO	14
III – CONFECÇÃO DE LINHA DO TEMPO	19
IV – CRIAÇÃO E EDIÇÃO DE VÍDEOS	22
V – CRIAÇÃO DE PODCASTS	25
VI – CONFEÇÃO DE NUVENS DE PALAVRAS	28
VII – ATIVIDADES GAMIFICADAS	31
VIII – JOGOS PERSONALIZADOS	36
IX – A CRIAÇÃO DE MAPAS MENTAIS	41
X – A CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	46
XI – A CONSTRUÇÃO DE SÍMBOLOS LOCAIS	49
XII – CAPACITAÇÃO DE MONITORES	54
XIII – MATERIAIS ANEXOS	62
XIV – REFERÊNCIAS E DICAS DE PESQUISA	79



I – BREVE PANORAMA HISTÓRICO DA ILHA DO GOVERNADOR

“A História da Ilha é história do Rio, é História do Brasil, de Portugal, do Planeta. Tudo influi e é influenciado.” Historiadora Cybelle de Ipanema

LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA

- A Ilha do Governador é uma região administrativa da Zona Norte da Cidade do Rio de Janeiro, localizada na parte ocidental da Baía de Guanabara, no Rio de Janeiro, sendo a maior Ilha da região com pouco mais de 40 km².
- Pelo Censo 2010, a Ilha do Governador possui 212.574 habitantes, o que equivale a 3,37% da população da capital. Em 2022, muitos pesquisadores estimam que a população insular já tenha superado a marca de 350 mil habitantes.
- Ela conta com quatorze bairros: Bancários, Cacuaia, Cocotá, Freguesia, Galeão, Jardim Carioca, Jardim Guanabara, Moneró, Pitangueiras, Portuguesa, Praia da Bandeira, Ribeira, Tauá e Zumbi.
- A Ilha também possui em seu interior diversas comunidades com realidades muito desafiadoras: 200, Águia Dourada, Aldeia, Araras, Barão, Boogie Woogie, Colônia Z-10, Comunidades, Dendê, Guarabu, INPS, Itacolomi, João Teles, Nossa Senhora das Graças, Parque Royal (Maruim), Pixunas, Praia da Rosa, Prefeitura, Querosene, Radio Sonda, Sapucaia, Serra Morena, Tubiacanga, Vila Joaniza e Zaquia Jorge.
- A Ilha do Governador possui muitas Favelas, sendo a mais conhecida delas, o Morro do Dendê, complexo de favelas localizado na parte central da nossa região e que se estende por cinco bairros: Moneró, Jardim Carioca, Cocotá, Cacuaia e Tauá. O Dendê, que segue em crescimento populacional, é considerado uma das maiores favelas da cidade do Rio de Janeiro.

NOMES DA ILHA

Inicialmente a Ilha do governador recebeu diversos nomes:

- **Paranapuã, Paranapuem, Parnapocu, Paranapicu, Parapecu** (“o que se ergue no seio da baía”);
- **Maracajás** (“espécie de grandes felinos bravos - então abundantes na região”);
- **Ilha do Gato** (referindo-se ao Gato Maracajá);
- **Ilha dos Sete Engenhos** (foi um dos primeiros locais produtores de Cana-de-açúcar no Rio de Janeiro);
- **Ilha do Governador Salvador Correia de Sá** (Salvador recebeu metade das terras da Ilha por meio de Sesmarias);
- **Ilha do Governador;**

PRIMEIROS AGRUPAMENTOS HUMANOS

- Entendemos que a chegada do Ser Humano à América ocorreu há milhares de anos e temos vestígios arqueológicos da presença de **Povos Sambaquis** na Ilha do Governador há 8 mil anos atrás. Com o tempo chegaram os nativos Guaranis e Tupis, que passaram a ocupar a região através de conflitos ou alianças com os primeiros habitantes. Os **Temiminós** foram se estabelecendo na região há 3 mil anos atrás.
- Tanto os sambaquieiros quanto os Temiminós costumavam ocupar mais as áreas litorâneas da Ilha. Com isso, era comum a presença desses povos em bairros como o Galeão, Ribeira, Zumbi e Pitangueiras. Entretanto, a **urbanização** e a **ação humana**, ao longo dos séculos, fez com que muitos desses vestígios se perdessem com o tempo.

ATENÇÃO!!

- **Atualmente, a Ilha do Governador possui quatro sítios arqueológicos preservados:** No 3º Batalhão de Infantaria de Fuzileiros Navais, no bairro dos Bancários; Na Estação Rádio da Marinha, no bairro da Ribeira; No Morro da Viúva, no bairro das Pitangueiras; No Aeroporto Internacional do Galeão.

SÉCULO XVI

- Em 1º de Janeiro de 1502, vemos a chegada dos portugueses na baía de Guanabara (“seio de mar”). Inicialmente a baía foi batizada de Santa Luzia. A região recebeu o nome de **Rio de Janeiro**, pois os europeus pensaram que a estreita boca da barra fosse a foz de um rio.
- Só a partir da expedição de Fernando de Magalhães, em 1519, é que o nome “Rio de Janeiro” começa a figurar na cartografia da época. Enquanto o nordeste já começa a ser mais ocupado, a região do Rio de Janeiro sofre com a chegada de outros europeus (franceses) buscando terras e riquezas.
- Em 1549 é criado o Governo Geral na América Portuguesa. Tomé de Souza, Duarte da Costa e Mem de Sá foram os três primeiros governadores. Era necessário fiscalizar de perto a colônia visando à povoação e evitar invasões estrangeiras.
- Em 1555 vemos a presença Francesa no Rio de Janeiro, a **FRANÇA ANTÁRTICA** (1555-1567), sob a liderança de Villegagnon, os quais fizeram amizade com os Tamoios e passaram a extrair Pau-Brasil da região.
- Assim, o 3º Governador Geral, **MEM DE SÁ**, envia expedições visando expulsar os invasores comandados por seu sobrinho, **Estácio de Sá**. Em 1º de Março de 1565 foi fundada a cidade de São Sebastião do Rio de Janeiro - nome do rei português, traduzindo a decisão portuguesa de reconquista da Guanabara, ocupada pelos franceses.
- Assim, entre 1565 e 1567 há poderosas lutas: vê-se: **Portugueses + Maracajás**, versus **Franceses + Tamoios**. Diversas batalhas foram travadas dentro da Baía da Guanabara e em várias regiões do RJ. A vitória foi de Portugal e contou com muitas ajudas, inclusive dos Temiminós.

- Após a vitória, Mem de Sá transferiu a cidade junto ao morro Cara de Cão (atual São João) para o de São Januário ou do Castelo e continuou a entrega de terras em redor da cidade, iniciada pelo sobrinho Estácio de Sá. Visava povoar e colonizar a região.
- Em 05 de setembro de 1567, fez doação da *Ilha do Gato* a outro sobrinho, Salvador Correia de Sá, e ao almoxarife régio, Rui Gonçalves. Assentados os negócios, nomeou Salvador – “O Velho”, governador do Rio de Janeiro (04/05/1568) e retornou à Bahia. Salvador, que governou o Rio por dois períodos (1568 a 1571 e 1577 a 1598), ocupou a sua ilha, montou engenho e aí fabricou os primeiros açúcares do Rio de Janeiro. A Ilha de sua propriedade passou a - do Governador -, nome que não perdeu até hoje.
- Chegam os escravizados africanos para compor a força de trabalho colonial juntamente com os nativos e colonos. A grande atividade econômica inicial foi o plantio e a exportação da Cana-de-açúcar, onde um engenho produzia o melaço e o pão-de-açúcar, exportado para a Europa.

SÉCULO XVII

- Aos poucos a ocupação foi ocorrendo na Ilha sempre nas áreas litorâneas. Assim, como em outras áreas coloniais no Brasil, a população se baseava em colonos europeus ou descendentes de europeus, populações indígenas e diversos grupos africanos.
- O nome Galeão tem origem num grande navio, o “*Galeão do Padre Eterno*”, que na época seria a maior embarcação do mundo, construído num estaleiro montado nessa região da ilha em 1661 em 4 anos. O “Galeão”, iniciativa de Salvador de Sá e Benevides, fez sua primeira viagem atravessando o Atlântico em **1665**, e chegando a Lisboa, impressionou os governantes portugueses por seu porte e qualidade.
- Em maio de 1695, o proprietário Manuel Fernandes Franco doa uma grande extensão de terras - pertencente ao seu antigo engenho de N.S. da Candelária da Ponta da Ilha do Governador, herdado de seu sogro e que na época já estava desativado, aos freis beneditinos, em troca de número estipulado de missas por sua alma, pela da sua esposa Cecília, já falecida e também em intenção às almas dos falecidos sogros - Baltazar Leitão e Feliciano de Pinna.
- Tornou-se a maior de todas as fazendas da Ilha do Governador, a de **São Bento**, localizada onde, hoje, se encontra a Base Aérea e o Aeroporto Internacional.
- A parte nordeste da Ilha ia sendo igualmente ocupada. Ali existia um engenho de propriedade de Jorge de Souza, o “Velho”. Ergueu uma ermida (capela) a Nossa Senhora da Ajuda, onde se reuniam os fiéis – ou os “fregueses” – termo eclesiástico, daí a Freguesia.
- Em 1659, vemos notícias da construção de uma grandiosa embarcação na Ilha. O Galeão Padre Eterno foi considerado, à época, o maior navio do mundo, conforme trecho de notícia publicada, em novembro de 1665, nas páginas do jornal *Mercúrio Português*, intitulado “*O Padre Eterno, o maior navio do mundo, chega a Lisboa*”. O local do estaleiro ficou conhecido como Ponta do Galeão.
- Em 1666 foi fundada na Ilha do Governador uma fábrica de fragatas.

SÉCULO XVIII

- Em 1710 vemos a criação da primeira Paróquia da Ilha: a Freguesia de N. Sra. da Ajuda pelo bispo D. Francisco de S. Jerônimo. Em dezembro de 1743, vemos a inauguração da nova Igreja de N.S. da Ajuda, exigida pelo Padre Pedro Nunes Garcia, em substituição ao anterior templo de 1710, que foi deixado para cemitério.
- Em agosto de 1759, foi feita a provisão para uso da terceira capela existente na Ilha. Ela foi erguida na Ponta da Ribeira pelo Padre José de Souza Correia.
- Em 1786, vemos a doação da Capela de Nossa Senhora da Conceição, pelos donos da Fazenda do Macedo, o Capitão André Álvares Pereira Vianna e sua esposa, Dona Eugênia Thereza Figueira de Barbosa Ribeiro e Cirne.
- Ao longo dos séculos XVII, XVIII e XIX a Ilha se tornou um importante local de abastecimento de alimentos, madeira, Cal (vindo das caieiras, com o pó das conchas) e outros artigos para a cidade do Rio de Janeiro.

SÉCULO XIX

- Em 1808 vemos a chegada da Corte portuguesa ao Rio de Janeiro.
- A Ilha do Governador seria muito importante para o abastecimento de legumes, frutas, verduras, além de farinha, pescado e madeira.
- Em agosto de 1811, foi criada a Coutada Real, um campo de caça, precisamente na área dos beneditinos. Em maio de 1821, o regente D. Pedro daria fim a Coutada.
- Através de antigos mapas, é possível obter várias informações sobre a Ilha do Governador. Em mapa de 1839, pertencente ao acervo da Biblioteca Nacional, podemos observar algumas curiosidades: Alguns rios estão registrados na região do Galeão, desaguando na Praia de São Bento, além do Rio Jequiá, com a sua nascente nas proximidades do atual Jardim Carioca. Dois riachos também aparecem na Praia do Engenho Velho. A única igreja registrada é a de Nossa Senhora da Ajuda, na Freguesia. (Professor Jaime Morais).
- Vemos o crescimento da população (2.391 hab., em 1838) e das atividades, fatos que trouxeram a necessidade da construção de escolas. A primeira seria feita em 1834, apenas para meninos. Depois seriam construídas outra masculina e uma feminina.
- As primeiras barcas - a vapor - atracavam na Freguesia e depois também no Galeão e na Ribeira e chegaram em 1838.
- Em 1860 inicia-se importante atividade econômica no, hoje, Jardim Guanabara: a fabricação de tijolos e telhas. Vemos a fábrica Santa Cruz, construída em 1873, por exemplo. Localizava-se próximo à igreja da Conceição.
- Em 1861, as embarcações particulares eram compostas principalmente de barcos (50) e catraias (7).
- Em indígena, Cacuia significa: CAÁ ("morro") e CUYA ("vaso de beber"), ou seja, "Morro da Cuia". No século XIX, existiu na região a próspera fazenda São Sebastião, com atividades voltadas para a exploração de cal de mariscos e a extração de saibro.

- Em 1870, a região da Ilha possuía fontes de água na Freguesia, Fazenda da Bica, Fazenda Amaral e na ponta do Tiro. Contudo, a distância desses mananciais levava muitos moradores a utilizarem a água insalubre de poços, contraindo muitas doenças.
- 09/08/1871 - Nesse dia, um grande incêndio destruiu a Igreja Matriz de Nossa Senhora da Ajuda. Restaram apenas as paredes externas que foram aproveitadas durante a reconstrução do novo templo em 1898 e 1900. A reconstrução foi idealizada pelo Barão de Capanema e teve o projeto de Joaquim Bittencourt da Silva.
- Através de um requerimento, Guilherme Schüch de Capanema solicitou privilégio "para usar no Império o processo de sua invenção à extinção da formiga saúva". Para atingir o objetivo ele criou o "Formicida Capanema".
- Em 1890 foram inauguradas as duas Fazendas de Alienados na atual região do Galeão (Conde de Mesquita e São Bento), sendo espaços destinados à assistência de doentes mentais.

SÉCULO XX

- Em 1903 houve a inauguração da “Ponte de Atracação da Freguezia”, sendo uma iniciativa do Padre Juvenal Madeira, vigário local, que via naquela obra um fator necessário para a ocupação da região.
- Em 1904, apenas 29 veículos eram registrados, dos quais três eram carroças particulares e 26 carroças de lavoura.
- Em janeiro de 1904, foi inaugurado o Cemitério da Cacuia. O antigo cemitério da Ilha do Governador ficava próximo à Igreja de Nossa Senhora da Ajuda, no atual bairro da Freguesia.
- Em setembro de 1913, ocorreu a inauguração, na Ribeira, da Igreja da Sagrada Família, pelo Arcebispo do Rio de Janeiro, D. Sebastião Leme.
- Em 1914, se instalaram a Shell e a Esso na região da Ribeira.
- Em 1914 é inaugurado o Reservatório de Água Guarabú. Ele tinha capacidade para armazenar 450.000 litros e recebia a água vinda do continente.
- Em dezembro de 1919 vemos a criação do Jequiá Esporte Clube.
- A Igreja de São Sebastião, localizada no Cocotá originou-se de uma capela construída em 1919 por um grupo de moradores por conta da Pandemia da Gripe Espanhola.
- Espaço do Canhão na Praia da Bandeira - Na década de 1910 existia uma escola pública denominada “8ª Escola Mista do 23º Distrito“, situada na Praia da Tapera (atual Praia da Bandeira) número 55 , cuja Diretora , Profª Ana Barbosa, era esposa do capitão Pedro Barbosa (daí o nome da Rua Capitão Barbosa). Na mesma escola lecionava a professora Ubaldina Dias Jacaré, cujo pai , conhecido por “Major Jacaré “ (ou Major Dias Jacaré) , residente no local , tomou a iniciativa de construir a réplica de um forte e lá instalar um velho canhão e um mastro. A finalidade da obra era para que os alunos pudessem festejar as datas cívicas, notadamente o Dia da Bandeira em local próximo a Escola. Daí o nome de Praia da Bandeira.
- Em 1922 foi inaugurada a Ponte de Atracação na Praia da Ribeira e o Esporte Clube Cocotá.

- Em 1923, foi iniciada a construção do Centro de Aviação Naval e da Escola de Aviação Naval, que veio a denominar-se, em 1941, Base Aérea do Galeão. A "pista" ficava entre o Centro e a Escola.
- Internamente, foi inaugurada uma linha de bondes, em 1922, ligando o Cocotá à Ribeira, sendo estendida posteriormente até o Bananal e outros bairros. Os bondes seriam usados até 1965.
- Em 1924 houve uma revolta de moradores da Ilha com relação às Barcas.
- Em 1924 é criada a Associação Atlética Portuguesa.
- Em 1928, ocorre a inauguração da Ponte de Atracação na Praia da Bica, no Jardim Guanabara, com a presença do Presidente Washington Luís.
- Na década de 1920 a lenda da índia e do gato inspirou um grupo de moradores a construir um monumento a ser colocado sobre a Pedra dos Amores, em homenagem ao fiel gato-maracajá. A obra foi executada por Galdino Guttmann Bicho, artista plástico residente na Ilha. Com o tempo ganhou o apelido de “Pedra da Onça”. Em 1965 a estátua original, já bem castigada pelo tempo, foi substituída por outra que lá está até hoje.
- A Companhia Cantareira assinou contrato com a Prefeitura para a construção da "Estação da Ribeira“. Em 22 de dezembro de 1920, a Companhia Melhoramentos da Ilha do Governador inaugurou em 1922 a linha de bondes elétricos ligando a Ribeira ao Cocotá. Posteriormente a linha estendeu-se até a Freguesia e depois ao Bananal.
- Os primeiros telefones - de sistema de magnetos - funcionaram na Ilha em 1933. A Cetel chegou com as linhas convencionais em 1962. Durante alguns anos, dois prefixos serviam à Ilha o nº 393 e 396. Em novembro de 1989 a Telerj incorporou a Cetel com a ampliação das centrais que se tornaram indispensáveis, foram criados diversos outros prefixos.
- Em 1935, o antigo Posto Médico da Ilha do Governador - inaugurado em 1914 - passa a se chamar oficialmente Paulino Werneck, após uma série de reformas que o transformou no principal hospital da Ilha do Governador.
- Em 1938 vemos o tombamento da Matriz Nossa Senhora da Ajuda.
- Em 1939 iniciou-se a construção da nova Capela de Santo Antônio, na Rua Capanema, que foi inaugurada anos depois.
- Em 1940 a população da Ilha do Governador, segundo o único recenseamento realizado durante a Era Vargas, era de 22.935 habitantes.
- Em Janeiro de 1949, foi inaugurada a ponte do Galeão. Finalmente a ligação da Ilha do Governador com o continente. No mesmo ano ocorreu a inauguração do Colégio Estadual Mendes de Moraes. O Colégio passou a funcionar em 1950.
- Em 1951 foi inaugurado o quartel dos bombeiros na Estrada do Galeão.
- Em 1951 a região do Morro do Dendê começa a ser cada vez mais ocupada com casas simples.
- Na década de 50, existiam três cinemas em funcionamento da Ilha do Governador: o Itamar, na Freguesia, o Jardim na Ribeira e o Guarabú, no bairro de mesmo nome.
- Em 1952 foi inaugurado o Aeroporto do Galeão, ampliado em 1977 para atender linhas internacionais (Aeroporto Internacional do Rio de Janeiro). Maior complexo

aeroportuário da época, com capacidade inicial para seis milhões de passageiros/ano, o antigo Galeão passou a operar como Terminal de Cargas.

- Em 1953 foi criado o G.R.E.S. União da Ilha do Governador.
- Em 1957 foi inaugurada a Igreja de São José Operário. Fundada pelo Padre Ladislau Schuz.
- Em 1958 foi criado o Governador Iate Clube - GIC, na Praia da Rosa.
- Em dezembro de 1964 - Criação do Rotary Clube RJ Ilha do Governador.
- Em 1965 é inaugurado o Cine Mississippi no bairro da Cacua.
- Em 1965, foi construído um relógio de quatro faces, localizado no cruzamento da Estrada do Galeão com a Estrada da Cacua.
- Em 1966 ocorreu o tombamento da igreja Nossa Senhora da Conceição, no Jardim Guanabara.
- Em agosto de 1968, deu-se início o aterro do Cocotá, onde está instalado o Parque Manoel Bandeira (desde 1978). No mesmo ano foi fundada a Casa do Índio.
- Em agosto de 1969 foi inaugurada a Praça do Avião.
- A partir da década de 1970, o estaleiro Transnave instalou-se na Ribeira e, posteriormente, o Eisa (ex-Emaq e ex-Emaq Verolme), na Praia da Rosa.
- Em 1976 foi criado o Jornal Ilha Notícias.
- Em 1978 é inaugurado o Aterro do Cocotá.
- Em 23 de julho de 1981, através do Decreto nº 3.157, do então prefeito Júlio Coutinho, ao tempo do Governador Chagas Freitas, o bairro da Ilha do Governador foi oficialmente extinto e transformado nos seus atuais 14 bairros oficiais. Assim, a Ilha, hoje, possui 14 bairros.
- Em 1985 chegou à Praia da Bandeira o Atelier Flutuante, projeto do artista plástico Álvaro Xavier (funcionou até o ano 2000).
- Em 1986 - Inauguração da nova ponte que liga a Ilha do Governador à Ilha do Fundão.
- A partir de 1986 foi reativada a travessia marítima entre a Praça XV e a Ribeira, por serviço de barcas, ocasião em que o serviço de aerobarcos (hoje desativado) voltou a operar, realizando o mesmo percurso em 12 minutos. Hoje em dia as Barcas se localizam no Cocotá e a viagem para a Praça XV demora cerca de 50 minutos.
- Em dezembro de 1991 - Foi sancionada a lei nº 1.833, pela Prefeitura do Rio de Janeiro, determinando o dia 5 de setembro como "*Dia da Ilha do Governador*".
- Em 1992 é criado o Jornal Golfinho – informativo do Iate Clube Jardim Guanabara.
- Em 1992 vemos o Ilha Plaza Shopping aberto ao público.
- Em julho de 1995, ocorreu a explosão de um dos depósitos de munição da Marinha, na Ilha do Boqueirão.
- Em Novembro de 1996 houve a inauguração do novo prédio criado para a biblioteca, que passou a chamar-se Biblioteca Popular da Ilha do Governador - Euclides da Cunha.
- Em Setembro de 1999 ocorreu a abertura do Centro de Referência Histórica da Ilha do Governador, localizado na Biblioteca Popular da Ilha do Governador - Euclides da Cunha.

SÉCULO XXI

- Em novembro de 2001 - Reinauguração da 37ª Delegacia de Polícia da Ilha do Governador.
- Em janeiro de 2002 - Inauguração do Posto de Vistoria do DETRAN no Cocotá.
- Em agosto de 2002 - Inauguração da ampliação do Corredor Esportivo do Moneró.
- Em junho de 2002 - Inauguração da Casa de Cultura Elbe de Holanda, no Jardim Guanabara (funcionou até Maio de 2013).
- O Novo Terminal Hidroviário do Cocotá foi inaugurado no dia 16 de novembro de 2006.
- No início de 2008 vemos a inauguração da Lona Cultural Renato Russo, localizada no Aterro do Cocotá.
- Em 2012 foi inaugurada a estátua do Renato Russo em um palco de granito na Estrada do Galeão.
- Em 2012 foi inaugurado o site <http://www.toponimiainsulana.com.br/> pelo insulano João Carlos Cardoso, que explica nomes de locais da Ilha.
- Em março de 2013 a presidenta Dilma Rousseff inaugurou o Hospital Municipal Evandro Freire. Em dezembro foi inaugurada a ponte Galeão-Barra, do BRT, chamada de o nome do cardeal dom Eugênio Salles (arcebispo da cidade durante 30 anos).
- Em janeiro de 2013 foi criada a 11ªCRE abrangendo escolas da Ilha do Governador e Ilha do Fundão.
- Em 2014 foi inaugurado o Posto do Detran em Tubiacanga.
- Em 2016 foi inaugurada a UPA Pediátrica no Cocotá.
- Em 2017 a Ilha comemora 450 anos de presença europeia na região.
- Em 2017 Tubiacanga quase foi instituída como 15º bairro da Ilha, porém o projeto não foi concretizado.
- Em Abril de 2018 é criado o Conselho Tutelar na Ilha e as eleições foram em 2019.

ATENÇÃO: Há muitos aspectos históricos da Ilha do Governador que ainda carecem de mais pesquisas como, por exemplo, a atuação dos nativos e negros ao longo do processo de ocupação da Ilha do Governador. Há algumas referências do século XIX, onde há menções sobre trabalhadores livres e escravizados e seus principais ofícios na região.



II – CRIAÇÃO DE UM VARAL FOTOGRÁFICO

O recurso do registro fotográfico é algo que pode mobilizar muitos os estudantes, pois vivenciamos um momento histórico amplamente apelativo na questão da imagem, da foto e do vídeo. Mesmo aqueles que não possuem dispositivos eletrônicos próprios, quando tem acesso por equipamentos de terceiros, muitas vezes, apreciam assistir a filmes, vídeos diversos ou ver fotos. Assim, a fotografia e o vídeo seriam os vetores dessa ação.

- **MEIO:**

A atividade pode ser desenvolvida tanto de forma presencial, com materiais físicos ou no ambiente digital por meio de plataformas, sites ou aplicativos.

- **POSSIBILIDADES:**

O professor pode propor que os estudantes elejam uma ou duas fotos de uma área que eles tenham apreço ou que seja valorizada na sua comunidade. Eles fariam uma gravação em vídeo usando um celular, por exemplo, que traduz algo de sua identidade, explicando particularidades de um lugar, alguns problemas que eles percebem ou ainda algum ponto turístico do bairro, monumento ou construção que veja como é importante para ele e para a sua família ou pessoas da comunidade.

Com a captação de registros de uma ida numa feira livre, a participação de um baile na comunidade, um passeio à tarde na praia ou uma roda de samba numa praça, ou ainda caminhar pelas ruas próximas de sua casa e registrar esses espaços com seu aparelho eletrônico.

Os estudantes podem ser estimulados também a criarem refotografias¹. A proposta é buscar ser diversa, dinâmica, recolhendo também sugestões dos alunos, elegendo assim quais as fotos ou vídeos poderão utilizar, pensando a confecção de título, possíveis cartazes e frases de efeito para implantar também nessa atividade do Varal.

Essa proposta pode ser realizada com as imagens impressas sendo fixadas em linhas, barbantes, por exemplo, e elevadas em algum determinado espaço da escola (pátio,

¹ Refotografia é uma técnica que consiste em fotografar um lugar do mesmo ângulo utilizado em uma fotografia antiga e sobrepor às duas imagens. Também pode ser feita apenas comparando lado a lado a foto antiga e a atual. É uma ferramenta bem interessante visando mostrar a passagem do tempo com as percepções de mudanças e permanências históricas.

corredores, uma sala específica...) onde os estudantes da escola pudessem fazer a observação dos espaços fotografados, com legendas ou frases reflexivas.

- **EXEMPLOS PARA USO SOBRE A ILHA DO GOVERNADOR:**

As fotos podem ser separadas por temas: praias, ruas, praças, eventos, construções... Para isso, há alguns recursos online em sites e aplicativos onde podem ser inseridos esses conteúdos confeccionados pela turma. Além de poder ser exposto na escola, a atividade também pode ser feita e apresentada na forma virtual por meio de recursos digitais.

Com o projeto pronto, o varal digital pode ser usado nas aulas online ou inserido nas redes sociais da escola e dos estudantes, ou ainda compartilhado para mais pessoas, como amigos, parentes, outras escolas da região, por meio de um link, através dos recursos digitais como os grupos de Whatsapp, plataformas digitais, enviados por meio do correio eletrônico (E-mail).

Esse varal virtual, dessa forma, será construído por todos os envolvidos na atividade, com fotos antigas ou recentes escolhida pelos estudantes, podendo também criar breves vídeos trazendo a relação desses estudantes com esses locais.



Figura 25 – Refotografia da Ponte do Galeão (Arquivo Pessoal, ano 2016).



Figura 26 – Fotos de trecho da Avenida Paranapuã, no bairro do Tauá (1948 e 2016)².

Nas imagens acima podemos ter uma ideia de como produzir esses varais com fotos de localidades da Ilha do Governador. Não é necessário ser apenas contrastando com fotos antigas, ou seja, cada turma pode, por exemplo, abordar, através de fotos atuais, um determinado bairro da Ilha ou comunidades, pontos turísticos, fotos de pessoas marcantes, praças, praias, feiras... Enfim, trazer alguns aspectos locais e criar legendas ou pensar explicações orais de análise dessas imagens em uma apresentação na escola.

- **PLATAFORMAS POSSÍVEIS**

Como sugestões de suportes para a criação dessa atividade de Varal, há o **KINEMASTER** (na função Varal de Atividades). Nele é possível inserir vídeos, áudios, músicas, fotos, planos de fundo, títulos diversos, frases, animação de fotos na tela, dentre outras funções bem interativas. É possível ver um breve tutorial no vídeo no **Canal Meu Diário de Classe**³. O facilitador, neste caso, é poder realizar toda a edição utilizando apenas o celular.

² Foto de 1948 disponível em: <https://www.facebook.com/photo?fbid=10202774830890583&set=gm.450059318482741>. Acesso 14 setembro de 2021. Foto de 2016 (arquivo pessoal).

³ <https://www.youtube.com/watch?v=IGMnW5o0QNk> (acesso 15 Abril de 2021).

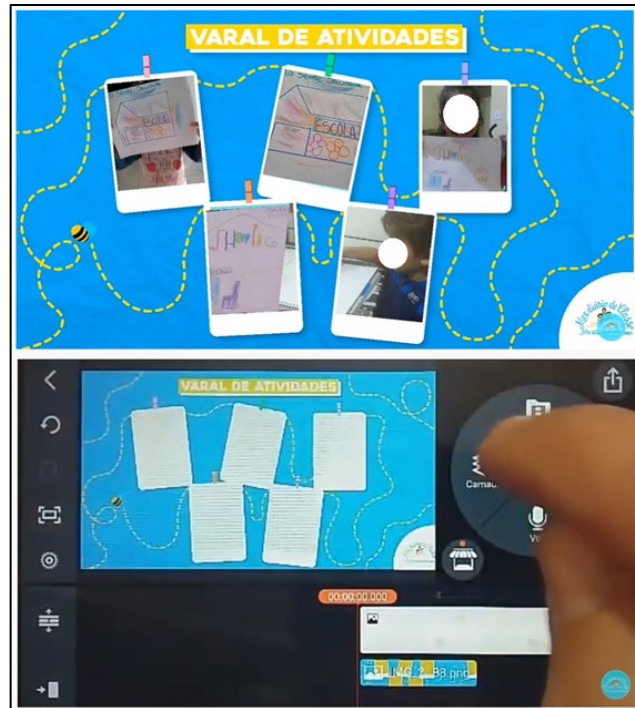


Figura 27 - Fotos de parte do processo de criação no aplicativo Kinemaster (Ano 2022)⁴

Outro local com esse recurso de Varal Digital é o site **PADLET**⁵, sendo bem acessível através de navegador de internet ou via aplicativo de celular. Nele, o professor pode se cadastrar através de uma conta gratuitamente e obtém o acesso a um grande número de ferramentas para editar atividades como linhas do tempo interativas, varal virtual colaborativo, mapas mentais entre outros recursos tecnológicos. Assim, podemos vê-lo como um instrumento tecnológico bem potente, flexível e versátil, pois consegue muita interação com os alunos, possibilitando o arquivo para ser compartilhado com outras pessoas que também podem editá-lo pelo acesso ao link da atividade.

Desta maneira, é possível inserir textos bem sintetizados, áudios, fotos, vídeos, ou seja, diversos recursos de acordo com a proposta pensada. No ambiente online há muitos vídeos de tutoriais de orientação sobre as formas de sua utilização, os tipos de recurso e as suas possibilidades de uso. Como exemplo, podemos citar o vídeo no Canal da Professora Carol Belomo⁶ no Youtube, que aborda diferentes formas de uso da ferramenta e seus benefícios na educação.

⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IGMnW5oQNk>. Acesso 10 março de 2022.

⁵ Disponível em: <https://pt-br.padlet.com/>. Acesso em 15 abril de 2021.

⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9c79pSS37yI>. Acesso 17 abril de 2021.

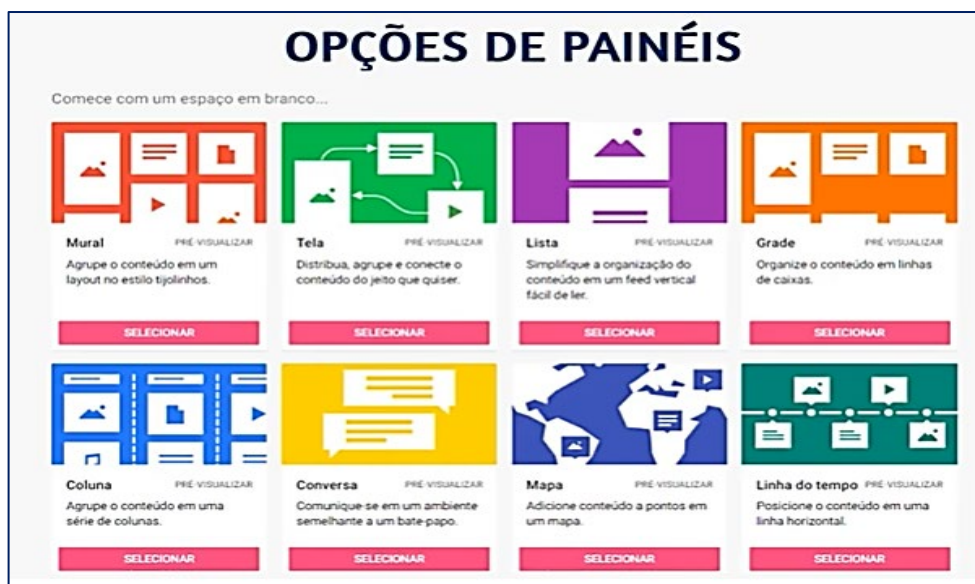


Figura 28 – Imagem da tela inicial do aplicativo Padlet⁷

Entende-se, dessa maneira, que a atividade de varal é bem atraente aos estudantes, pois pode agregar diversas formas de criação e realização, com abordagens e técnicas envolvendo muitas habilidades que podem seguir mais perfil dos estudantes em cada turma.

- **CUIDADOS/LIMITES:**

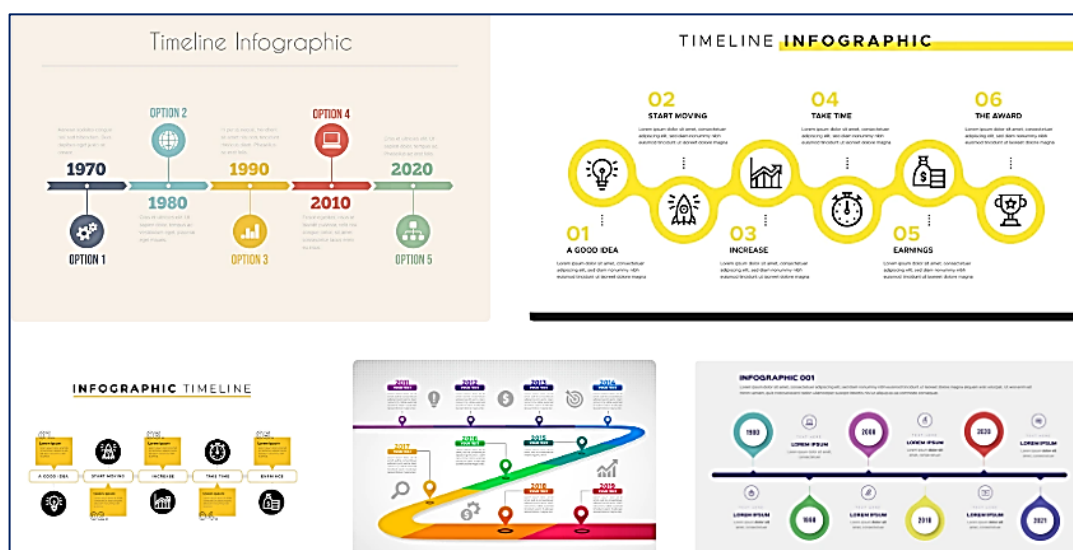
Ao gerar registros em imagens e vídeos, é importante que as fotos em que apareçam pessoas em primeiro plano tenham a devida autorização por escrito dos fotografados. Esta garantia diz respeito não só à imagem facial da pessoa, mas a qualquer traço/parte do corpo que permita a sua completa identificação. Evitar fotos de crianças sem a devida autorização dos responsáveis e sempre articular com a direção da escola quaisquer proposta que busque ser desenvolvida na escola.

⁷ Disponível em: <https://pt-br.padlet.com/>. Acesso 15 abril de 2021.



III – CONFEÇÃO DE LINHA DO TEMPO

Uma Linha do Tempo é uma representação visual de uma sequência cronológica de eventos ou fatos. Pode ser construída em forma horizontal ou vertical, ela fornece uma forma simplificada um conjunto de informações, sobre um determinado assunto, onde se poderá compreender melhor variados acontecimentos, pessoas e ações desempenharam um papel relevante em um processo histórico. Seguindo a ideia de pensar atividades colaborativas com os estudantes, é possível construir propostas de Linhas do Tempo sobre diversos aspectos da localidade e das pessoas que ali residiram ou residem. É pensar também a memória com um apelo mais afetivo.



Diversos exemplos de modelos e formatos de Linhas do Tempo⁸

- **MEIO:**

A atividade pode ser desenvolvida tanto de forma presencial, com materiais físicos ou no ambiente digital por meio de plataformas, sites ou aplicativos.

- **POSSIBILIDADES:**

O professor de História pode instigar a turma a pensar sobre quais os fatos históricos que os estudantes têm conhecimento sobre a localidade, viabilizando diversas fontes históricas para o ambiente empírico da sala de aula como livros, recortes de jornais e depoimentos. Documentos antigos, correspondências e fotos, buscando trabalhar marcos para pensar uma linha do tempo da história da cidade, bairro, região e comunidade. Outras

⁸ In: <https://br.freepik.com/fotos-vetores-gratis/linha-do-tempo>. Acesso 10 junho de 2022.

possibilidades bem interessantes podem ser sugeridas através da elaboração da linha do tempo da própria escola, do patrono ou patronesse dela, de ex-alunos, de pessoas marcantes da comunidade (personalidades), além dos próprios estudantes da turma e suas raízes familiares. Os alunos são construtores da História. São muitas as possibilidades.

Por ser uma atividade bastante versátil, ao debruçarmos sobre a ideia da Linha do Tempo no regime de aulas presenciais é considerada a sua criação através de cartazes, montagem de grandes painéis, em folhas A4, papel pardo, cartolinas, emborrachados, madeira, entre outros. As informações podem ser escritas, com fotos, ou utilizados recursos áudio visuais através de gravações em vídeo e/ou áudio é compartilhada usando plataformas digitais ou por meio das redes sociais.

Dentro do ensino híbrido (presencial e digital), o professor pode incentivar a turma a construir essa atividade em suas casas e fazer uma culminância, com os estudantes enviando seus trabalhos via ensino remoto, repartida com a turma no momento das aulas online e, posteriormente, esses trabalhos podem ser apresentados para as demais turmas da escola e para a comunidade através da própria internet. Assim, essa História Local também é inserida na esfera digital.

- **EXEMPLOS PARA USO SOBRE A ILHA DO GOVERNADOR:**

Ao pensar sobre a Ilha do Governador, o professor pode abordar com as turmas diversas possibilidades de análise da região: por séculos, aspectos históricos ou políticos (Ilha Pré-Histórica, Sambaquis, Tupis, Colonial, Imperial, Republicana), por bairros, crescimento urbano dentro de um determinado período, crescimento de sua comunidade, linha do tempo da escola, criação de monumentos, atividades culturais, por personalidades, etc.

- **PLATAFORMAS POSSÍVEIS:**

Utilizando o recurso do **Padlet**, por exemplo, dispomos do recurso da opção Linha do Tempo e a turma pode pensar como estruturaria a atividade, seus objetivos e conteúdos. Outra opção é acessando o site **Lucidchart**⁹, onde há um fácil passo a passo para a criação dessa atividade de forma online.

Para aqueles que não têm acesso de dados de internet e não consegue acessar o ensino remoto, o professor pode deixar a explicação da atividade na escola e os alunos pegam esse tutorial, fazendo a atividade em casa, de forma escrita em folhas de caderno ou outro suporte acessível e levando para a escola no prazo combinado. Posteriormente, o professor pode fazer

⁹ <https://www.lucidchart.com/pages/pt/exemplos/linha-do-tempo-online>. Acesso 20 setembro de 2022.

fotos das atividades prontas e juntar com os demais trabalhos da turma no momento da culminância.

Os trabalhos fotografados pelo professor também serão inseridos no aplicativo e, assim, todos poderão estar participando e acessando depois o resultado final através de um link fornecido ou pode ser impressos e fixados em um dos murais da escola, também privilegiando os estudantes sem acesso a internet poderem verificar o fechamento da atividade pedagógica.

- **CUIDADOS/LIMITES:**

É importante lembrar que não se deve pensar em única Linha do Tempo única ou engessada. Não há uma forma apenas de organizar e alinhar fontes históricas, fatos, datas, pessoas e espaços. Tais dados também variam de acordo com a abordagem desenvolvida. Assim como a História é múltipla e dinâmica, o olhar do pesquisador pode mudar de acordo com o foco da análise.



IV – CRIAÇÃO E EDIÇÃO DE VÍDEOS

Quando falamos em espaço digital, a questão dos recursos audiovisuais e os aparelhos eletrônicos vêm logo à nossa mente como uma ideia de internet, vídeos, fotos, músicas... Refletindo a partir desse uso, uma proposta interessante é a constituição de breves vídeos com informações de alguns locais marcantes da região e usá-los como ferramenta de trabalho para as aulas. Devido à questão da Pandemia da Covid-19 e o isolamento social, a ida em a visita presencial com as turmas nos espaços não estava sendo possível e, assim, porque não viabilizar o acesso desses locais para a sala de aula numa visita virtual? Levando, assim, a rua, os espaços, até a sala de aula no sistema online e possibilitando a reflexão e bons debates entre os participantes.

- **MEIO:**

A atividade pode ser desenvolvida fazendo uso de aparelhos celulares para gravação e utilizando plataformas, sites ou aplicativos para o processo de edição e divulgação.

- **POSSIBILIDADES:**

Assim, a atividade pode ser iniciada pelo docente que pode ir até alguns locais marcantes e gravar individualmente com seu aparelho celular, por exemplo, um breve vídeo de 05 ou 10 minutos mostrando bem o espaço, explicando alguns aspectos do local com informações e curiosidades (considerando as construções históricas da Geografia, territorialidade, personalidades que ali viveram no passado, as alterações históricas ocorridas, as permanências, explicação da toponímia, festas, locais de lazer, problemas sociais...). Evidente que é possível mobilizar a turma para que, os próprios estudantes, que quisessem e tivessem condições, onde os próprios estudantes fariam esses vídeos curtos para serem apresentados nas aulas. Esse recurso é um importante vetor lúdico, pois envolve diversas habilidades e competências, como a criatividade, oralidade, responsabilidade, dentre outros.

Outra probabilidade é pesquisar algumas fotos desses locais, em ângulos diferentes e criar um vídeo no celular ou no computador realizando uma narração enquanto as fotos são apresentadas na tela.

- **EXEMPLOS PARA USO SOBRE A ILHA DO GOVERNADOR:**

Sobre a Ilha do Governador é possível criar roteiros envolvendo espaços das comunidades insulanas, templos religiosos diversos, praças, pontos turísticos, pontos

comerciais, espaços culturais, praias, avenidas, espaços da escola e seu entorno, dentre outras possibilidades. Os vídeos podem ser voltados para divulgação de algo positivo na Ilha ou de reflexão sobre algum problema grave que possa estar ocorrendo. O roteiro a ser pensado pode ser discutido em sala com os estudantes e o professor.

- **PLATAFORMAS POSSÍVEIS:**

Os recursos como o programa **Movie Maker** (editor de vídeos) podem ser baixados facilmente no site da empresa Microsoft. Também é possível utilizar o celular ou computador como suporte para essa edição dos vídeos. Existem muitos aplicativos que ajudam na criação de vídeos a partir de fotos ou gravações, tais como **CANVA**, **INSHOT**, **CAPCUT**, **VIDEO MAKER**, etc. Um bom vídeo de tutorial sobre esse programa está disponível no Canal Vinicius Tutoriais, no Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=BrxMiPQKVLl> (acesso em 22 de maio de 2021).

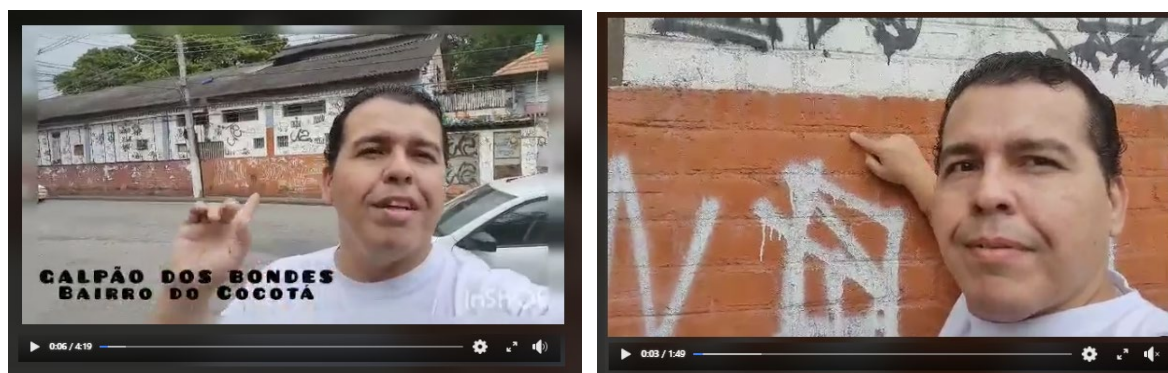


Figura 29 – Breves vídeos produzidos no bairro do Cocotá (Arquivo Pessoal, ano 2022)

A partir dessa atividade, esses locais da Ilha do Governador, por exemplo, podem ser levados para o momento das aulas online, onde os estudantes serão estimulados a também construir seus próprios vídeos da região que habitam ou que mais apreciam, ou ainda de possíveis problemas que eles e seus familiares observam. Dessa forma, filmar aquilo que tem mais significado naquele momento, até mesmo os desafios em que há necessidade de mudanças na Ilha.

Esses vídeos podem também serem feitos sem falas e, posteriormente, a narrativa dos mesmos poderá ser proposta pelo professor aos estudantes, ou vice-versa, onde há roteiristas elegendo as principais falas a serem potencializadas com as imagens produzidas. Também é possível, ainda, que muitos estudantes não se empolguem tanto com algumas dessas diferentes propostas, mas é uma oportunidade de levar essa aula-passeio para dentro do espaço escolar digital, mostrando que eles também são agentes transformadores dessa História

Local. É importante que o professor possa agregar a turma e não simplesmente definir todas as etapas da criação e sem a participação dos alunos na construção do conhecimento, pois quando o estudante não se envolve na atividade, há chance é bem maior de não aderir à proposta de ensino, considerando a atividade tediosa, chata ou como mais uma “obrigação visando uma avaliação futura”.

Os vídeos, ao final do trabalho, podem ser disponibilizados nas redes sociais da escola, em plataformas digitais compartilhando as informações com as demais turmas, a fim de que um maior número de pessoas da Ilha do Governador possam também participar dessas aulas virtuais guiadas. É uma maneira de potencializar a região e agregar mais pessoas na valorização do patrimônio histórico e cultural material e imaterial. Essa atividade, assim, pode oferecer melhores experiências de aprendizagem a cada um dos estudantes, confrontando as diversas realidades, fugindo do senso comum, viabilizando mais o acesso a essa História da Ilha do Governador, seja no passado ou no presente.

- **CUIDADOS/LIMITES:**

Assim como nas fotografias, caso as filmagens sejam feitas aparecendo pessoas em primeiro plano é necessário observar as devidas autorizações de direito de imagem. Outro cuidado é sempre buscar fazer uso de bons equipamentos para que a qualidade do material produzido seja boa em relação ao áudio e a imagem. Criar anteriormente um bom roteiro evitando possíveis equívocos históricos durante a filmagem e sempre realizar uma edição do material antes de ser veiculado na internet ou em apresentação na escola ou comunidade.



V – CRIAÇÃO DE PODCASTS

Atualmente, o envio de áudios via Whatsapp é algo bem comum e, ultimamente, em sua recente atualização (final de maio de 2021), é possível acelerar sua execução. Assim, áudios longos podem ser reproduzidos rapidamente. Pensando nisso, uma atividade que pode ser mobilizada e que consome poucos dados de internet é a criação de áudios voltados para o conteúdo de História ou a criação dos chamados Podcast¹⁰: um conteúdo em áudio, disponibilizado por meio um arquivo baixado ou streaming (com a transmissão ao vivo por meio da internet), a partir de algumas partes de edição definidas, podendo ser acessado a qualquer momento e de algum equipamento. É como se escutássemos um programa de rádio sobre um assunto específico, mas com a diferença de ser um conteúdo criado pelo professor ou pelos estudantes que comentam sobre um tema específico.

- **MEIO:**

A atividade pode ser desenvolvida fazendo uso de aparelhos celulares para gravação e utilizando plataformas, sites ou aplicativos para o processo de edição e divulgação.

- **POSSIBILIDADES:**

Esse conteúdo pode variar sobre a História Local, a partir de algo relacionado à escola, sobre personalidades da comunidade, algum monumento, região de interesse, ou memória da pessoa. Ainda pode ser considerada a criação de uma forma seriada, como em “capítulos, episódios de um programa de rádio”. As pessoas, assim, podiam ouvir quando quisessem. Os textos a serem gravados poderiam ser compilados tanto por professores ou pelos estudantes. A pauta, assim, poderia ser em formato de resumos históricos formativos, bate-papos ou em modelo de entrevistas como painel com entrevistador e entrevistado, informes de curiosidades da localidade, entre outros recursos.

¹⁰ Podcasts é uma série de episódios gravados em áudio e transmitidos de forma online. Estes episódios podem ser gravados em diversos formatos, sendo que os mais comuns são entrevista entre convidado e apresentador e gravações individuais onde o apresentador comenta sobre um tema específico. De qualquer maneira, para qualquer formato, estes programas precisam obrigatoriamente de um tema e de alguém para realizar a apresentação (normalmente denominados hosts). Apesar de ser disponibilizada online uma das suas características fundamentais é a possibilidade de realizar o download dos episódios para escutá-los até mesmo offline. A palavra Podcast é resultado da junção das palavras iPod, referindo-se a que este conteúdo é portátil e Broadcast, referindo-se a que a sua transmissão segue o mesmo modelo das transmissões via rádio. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/podcasts/#oque>. Acesso 25 maio de 2021.

Partindo do currículo ou outros conteúdos selecionados pela turma, é necessário desviar-se da rigidez e do engessamento das narrativas e das linhas do tempo tradicionais, percebendo a História Local como o espaço que apresenta diversas possibilidades. Assim, por que não gerar uma dinâmica de contação de histórias com a participação dos alunos?

- **EXEMPLOS PARA USO SOBRE A ILHA DO GOVERNADOR:**

Sobre a Ilha do Governador, há uma infinidade de possibilidades de conteúdos, com os fatos históricos, aspectos culturais e geográficos, por exemplo. O professor pode propor que as turmas possam criar relatos diversos sobre a comunidade que residem, com aspectos positivos, denúncias, descrições das moradias e espaços de lazer, explicação de monumentos ou entrevistas com personalidades locais, pois o áudio poderá ser utilizado através de diversos recursos e até nas redes sociais.

Como não observar a potência e o poder de organização desses materiais, com os relatos riquíssimos, criativos e levando essa experiência para outras turmas da escola, ou ainda a outras escolas da região, também no formato digital? Desta forma, é possível valorizar, de fato, a produção autoral dos estudantes! As experiências significativas, assim, fortalecem a aprendizagem e trazem uma melhor relação entre todos os envolvidos e àqueles que futuramente poderão ouvir esses áudios. Neste contexto, é pensado os conteúdos como vivências e experiências, proporcionando o protagonismo dos estudantes na construção dessa História, “remixando, reestruturando” narrativas, mergulhando na criatividade, fugindo da mera descrição linear de fatos históricos e dando mais voz na escolha desses sujeitos históricos.

- **PLATAFORMAS POSSÍVEIS:**

Os Podcast são bem práticos e de simples criação. Podem ser feitos e hospedados usando sites específicos com versões pagas ou gratuitas (entre eles o Anchor, Libsyn, SoundCloud, PodBean, Buzzsprout, Simplecast, Transistor, Audioboom...) onde pode ser inseridas vinhetas, músicas, sonoplastias divertidas ao longo da execução. Esse recurso pode ser também gravado através do recurso de áudio no Whatsapp e, usá-lo para a divulgação aos demais alunos, familiares ou amigos, por exemplo.

Outra facilidade que essa ferramenta pode gerar é a acessibilidade dos alunos incluídos, portadores de deficiência visual através do acolhimento e da escuta de suas construções e esses relatos, informes, notícias sobre a localidade – fato que dificilmente

teriam facilidade de se expressarem ou se somente tivessem que fazer leitura de sites, artigos, blogs... Assim, é também uma ferramenta tecnológica mais inclusiva no cenário educacional.

- **CUIDADOS/LIMITES:**

O professor deve sempre estar à parte de todo o processo de criação e execução. Caso haja alguma dificuldade na preparação do material ou entre os estudantes é preciso sua intervenção. A internet é um mundo ainda a ser descoberto, daí ainda hoje chamarmos de “navegar na rede”, pois é como um vasto oceano com rotas e caminhos conhecidos e muitos perigos. Os estudantes precisam compreender que seu trabalho será ouvido por pessoas de diversas idades e localidades, logo, a fala não pode conter nada depreciativo, como xingamentos, piadas ofensivas e quaisquer ofensas. O roteiro precisa ser bem organizado, passar por uma correção ortográfica e gramatical, antes do processo de gravação. Com uma edição bem feita, possíveis erros poderão ser corrigidos, antes da divulgação do material produzido.



VI – CONFEÇÃO DE NUVENS DE PALAVRAS

Não seria bem interessante iniciar um tema novo na aula de História, de forma bem interativa com a turma, percebendo o que os estudantes já conhecem desse conteúdo? A ideia das “nuvens de palavras”¹¹ é uma possibilidade de visualização rápida dos conceitos-chave de um determinado conteúdo, por exemplo. Ela pode ser confeccionada previamente somente pelo professor, que seleciona as palavras que transmitem o que ele quer enfatizar ou pode ser construído em tempo real com a participação dos estudantes, através de um link específico com o local para inserir as palavras.

- **MEIO:**

A atividade pode ser desenvolvida tanto de forma presencial, com materiais físicos ou no ambiente digital por meio de plataformas, sites ou aplicativos.

- **POSSIBILIDADES:**

Se as palavras iguais forem propostas por mais alunos, ela ganha mais destaque (ampliada) em relação às outras e a partir dessa construção o item pode ser explorado depois no momento de analisar a atividade finalizada. Assim, questões como: a palavra que mais foi escolhida e a palavra que menos apareceu, o que foi deixado de fora ou “esquecido” podem ser abordadas ao final da atividade. Desta forma, a elaboração da nuvem gera muitas oportunidades de diálogos entre os participantes. Esta atividade lúdica não expressa o caráter competitivo, mas a necessidade do sentido colaborativo na construção do conhecimento.

Essa atividade pedagógica, posteriormente, pode ser usada para debates, organização dos assuntos vistos na aula, os aspectos de maior interesse que foram escolhidos pelos participantes. Os estudantes que aprendem usando o aspecto visual também ganham muito com essa atividade, pois é bem chamativa a nuvem quando está terminada. Mesmo que uma determinada turma não tenha demonstrado entusiasmo com essa ou outra atividade, pontuamos que cada turma é única, com vivências e gostos diferentes e demonstrando a necessidade de que cada professor possa buscar o entendimento para propor atividades lúdicas ou tradicionais nos mais diversos cenários de sala de aula. Assim o docente ao adotar os recursos de ludicidade facilita a compreensão do que se propõe a atividade e contribui para

¹¹ Nuvem de Palavras é um gráfico digital, que descreve visualmente um assunto e mostra o grau de frequência das palavras em um texto. Quanto mais a palavra é utilizada, mais chamativa é a representação dessa palavra no gráfico e mais divertida fica a aula. Esse recurso pode ser utilizado em atividades de interpretação e produção de textos, serve também para trabalhar com palavras-chave. Disponível em: <https://picnicdepalavras.com.br/nuvem-de-palavras-ferramenta-digital-para-professores/>. Acesso 18 maio de 2021.

minimizar a indiferença das turmas ao conteúdo abordado, tornando a aula mais atrativa e efetiva.

A nuvem de palavras pode colaborar muito para a melhor participação dos estudantes e sua comunicação com o professor. Como muitos apresentam dificuldades de abrir suas câmeras e microfones para interagir na aula, nem todos os estudantes escrevem suas dúvidas pelo chat, logo, o professor pode usar esse recurso como alternativa de quebrar essa dificuldade de interação dos alunos com o ambiente virtual. É buscar uma ponte para melhorar essa relação de aprendizagem. Esse caminho pode ocorrer através de uma atividade divertida, participativa, lúdica, deixando a aula remota também mais agradável. Para que a aula de História possa impactar mais os estudantes, é fundamental que eles se sintam envolvidos. Na forma de ensino remoto, online, mais do que nunca, a participação se faz necessária.

A forma de uso da atividade dependerá do planejamento feito pelo professor: durante sua montagem ele poderá explicar, a partir de quando as palavras forem surgindo, mostrando aspectos curiosos ou explicações rápidas. Outra possibilidade é trazer a nuvem de palavras pronta e pedir para que os estudantes possam sinalizar quais as palavras que eles conhecem e o que podem dizer sobre elas. Também poderá ser proposta uma segunda nuvem com assuntos que eles gostariam de aprender mais sobre determinado tema.

Dessa forma, o professor pode usá-la no início, no meio ou no momento final do conteúdo, como um fechamento, revisão, por exemplo.

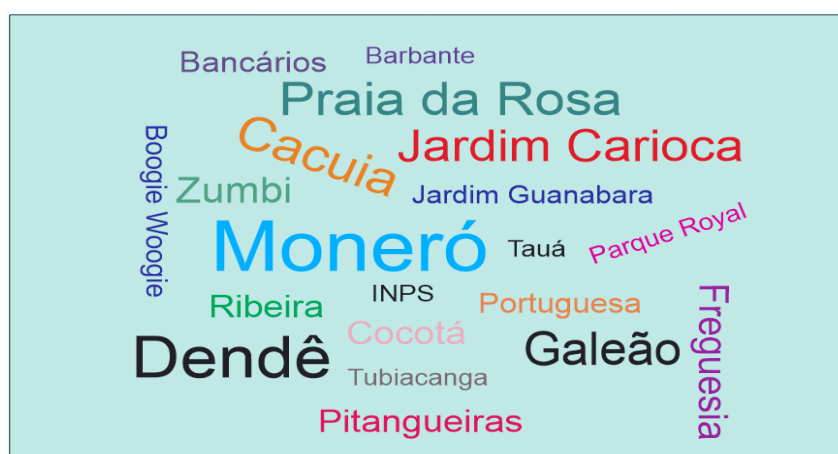


Figura 30 - Exemplo de nuvem de palavras com localidades da Ilha do Governador onde podemos observar palavras mais destacadas do que outras.¹²

¹² Disponível em: <https://picnicdepalavras.com.br/nuvem-de-palavras-ferramenta-digital-para-professores/>. Acesso 22 maio de 2021.

- **EXEMPLOS PARA USO SOBRE A ILHA DO GOVERNADOR:**

Assim, pensando especificamente em estimular os alunos no estudo sobre a Ilha do Governador, o professor pode simplesmente deixar que eles destaquem as informações mais relevantes, podendo nortear a ação a partir de pistas para que os estudantes possam despertar reflexões e contribuindo com ideias para escrever (nomes de bairros, praças, avenidas, regiões, monumentos, personalidades, locais de interesse, eventos, festas da região, fatos históricos e pontos de referência). Assim, a nuvem de palavras terá informações diversificadas, a partir da relação que os alunos vivem, sentem, desejam em relação ao lugar que ocupam nesse contexto e o que esse local representa para eles.

- **PLATAFORMAS POSSÍVEIS:**

Há alguns sites que possuem essa ferramenta didática, tais como: *Mentimeter*¹³, *Wordcloud*¹⁴ e o *Tagul*¹⁵. Também há muitos vídeos com tutoriais de utilização desses ou outros sites que mostram a facilidade e a praticidade desse recurso educativo. A nuvem se forma na medida em que todos os estudantes vão respondendo às questões apresentadas. O norteamto das questões pode ser orientado pelo professor. Assim, no momento da aula síncrona, o professor espelha a sua tela na aula e todos poderão acompanhar o seu surgimento. Ele pode sugerir que eles escrevam uma, duas, três ou mais palavras para que cada aluno possa realizar a sua escolha.

- **CUIDADOS/LIMITES:**

Assim como a Linha do Tempo requer um cuidado para evitar a ideia de dados engessados, homogêneos, onde o professor pode propor aos estudantes que busquem pensar aspectos diversos e temas variados.

¹³ Através do site <https://www.mentimeter.com/> basta fazer o cadastro e criar o link para gerar a nuvem de palavras. Nele é possível criar uma pergunta, apresentá-la e permitir que sua turma envie respostas através de um smartphone ou outro dispositivo. As respostas são apresentadas em tempo real e formarão um word cloud com todas as palavras e emojis enviados. As palavras ou emojis adicionados com mais frequência pelos membros da audiência terão maior destaque, tornando possível identificar rapidamente as respostas mais populares. Há versão gratuita e paga.

¹⁴ Através do site www.wordclouds.com é possível criar nuvem de palavras utilizando diversas formas e imagens para dar mais visibilidade. É gratuito e deixa o usuário importar palavras de links da internet, documentos PDF ou do MS Office. Ele permite salvar as nuvens criadas em diversos formatos. É possível limitar a quantidade de respostas que uma pessoa, ocultar os resultados para que as pessoas que respondem mais rápido não influenciem as pessoas que podem demorar um pouco mais para responder, dentre outros recursos.

¹⁵ O Tagul Wordart, <https://wordart.com/create>, é um site que pode ser usado em versão paga ou gratuita. Tem vários recursos e a nuvem de palavras pode ser feita em formatos personalizados, dentre outros recursos. Uma das dificuldades nesse site é que ele está em inglês e pode gerar um pouco de dificuldade em seu manuseio para aqueles que não dominam o idioma.



VII – ATIVIDADES GAMIFICADAS

Entende-se por *Gamificação* o uso de técnicas, mecânicas baseadas em jogos, ou seja, traz os elementos e o pensamento, a estética ou lógica de *jogos/games* para situações inseridas no processo de ensino-aprendizagem. Segundo Bianca Tolomei (2017):

Esses mecanismos de regras, objetivos e resultados, entre outros, foram trazidos para o processo de gamificação, que, segundo Vianna et al. (2013), é uma tradução de gamification, termo em inglês utilizado pela primeira vez em 2002 por Nick Pelling. Os autores concordam que, por meio da gamificação, os indivíduos são mais facilmente engajados, sociabilizados, motivados e tornam-se mais abertos à aprendizagem de um modo mais eficiente. Para Alves et al. (2014, p. 76), essa prática “se constitui na utilização da mecânica dos games em cenários non games, ou seja, fora de games, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento”. Pode-se dizer que o processo de gamificação é relativamente novo, derivado da popularidade dos games e de todas as possibilidades inerentes de resolver e potencializar aprendizagens em diferentes áreas do conhecimento. (TOLOMEI, 2017, p.148)

Não se trata, dessa forma, em aplicar literalmente algum jogo específico na turma. As atividades, a fala, a narrativa pensada, a forma de explicar o conteúdo, ou os tipos de exercícios podem ser utilizados de forma gamificada, fazendo uso de recursos tecnológicos ou não. “Os jogos motivam, de diferentes maneiras, a avançar em suas etapas adquirindo recompensas à medida que os desafios são superados. Eles ensinam, inspiram e se envolvem de uma maneira que a sociedade não consegue fazer”. (TOLOMEI, 2017, p.149).

Logo, um determinado conteúdo pode ser adaptado ao seu contexto dentro dos conceitos vistos nos jogos, contribuindo para gerar mais interação, motivação, participação e engajamento das turmas, além de tornar o momento da aula mais prazeroso, significativo, dinâmico e menos tedioso. Com a técnica da gamificação, podemos propor um diálogo mais acessível entre os professores e os estudantes que adotarem outras práticas, utilizando as ferramentas educacionais e contribuindo com maior afetividade no ofício de ensinar.

- **MEIO:**

A atividade pode ser desenvolvida tanto de forma presencial, com materiais físicos ou no ambiente digital por meio de plataformas, sites ou aplicativos.

- **POSSIBILIDADES:**

Nas atividades gamificadas, observamos uma ampla compreensão em relação aos conteúdos ensinados, onde os alunos podem desenvolver maior capacidade na resolução de problemas, decifrando, analisando e construindo mais facilmente a aprendizagem histórica. Estes recursos permitem pensar como estes elementos e ideias, vistas em jogos, conseguem

ajudar na motivação dos estudantes, no seu envolvimento com a escola e com a compreensão das aulas de História.

Outro recurso que pode ser adotado são as Mecânicas com a solução de desafios propostos, desta forma a ideia de regras a ser seguida com etapas tendo a obtenção de recompensas, a interação com os outros integrantes, a narração e a descrição de cenários e do enredo, buscando decifrar as pistas, motivando determinadas ações, superando etapas, com níveis de dificuldade, sistema de pontos, placares, quantidade de tempo disponível e resultados quantificados. A construção de atividades dessa natureza, assim, pode contribuir muito a ampliar o foco, a concentração, a participação, o planejamento, a motivação e o engajamento dos indivíduos, onde desperta nos estudantes as competências da criatividade, da flexibilidade, persistência, autonomia, iniciativa, pró-atividade, entre outros.

Todos os jogos possuem o enredo, a ideia e o percurso a serem seguidos pelos jogadores, com a construção de personagens principais e secundários, com um conceito central e traz consigo uma série de objetivos. O professor de História, por exemplo, pode articular essas mecânicas de jogos para trazer em sua narrativa conteúdos, tomando por base algumas dessas ferramentas contidas nos jogos. Como entende Alves (2004):

Há brinquedos que são desafios ao corpo, à sua força, habilidade, paciência... E há brinquedos que são desafios à inteligência. A inteligência gosta de brincar. Brincando ela salta e fica mais inteligente ainda. Brinquedo é tônico para a inteligência. Mas se ela tem de fazer coisas que não são desafios, ela fica preguiçosa e emburrecida. (ALVES, 2004, p.39):

Pensar além da ideia de causa e consequência dos fatos ensinados, linhas do tempo, proporcionando diversos ângulos, sugerindo atividades de pesquisa, levando fontes históricas e os provocando com perguntas, debates, com divisão da turma em equipes para poderem articular bem o que for proposto na aula. São atividades que trabalham para além do conhecimento teórico que a disciplina se propõe e contribuem para que os estudantes possam desenvolver uma formação integrada com outras técnicas de disponibilidade saindo de seu local de conforto (muitas vezes o assento que ocupam), o envolvimento com o conteúdo apresentado, a relação interpessoal com os colegas de turma, entre outros fatores. A cada enigma superado há a liberação de novos desafios, pistas e os estudantes seguem nessa estética de jogo até onde o professor preparou o fechamento da atividade. Nessa questão de contribuições da gamificação, Tolomei (2017), ressalta:

Dessa forma, a ideia de que o uso de games ou atividades gamificadas favorece o engajamento dos estudantes em atividades escolares tidas por eles como enfadonhas é inevitável, porque o uso dos games pode aproximar o processo de aprendizagem do estudante à sua própria realidade. Primeiramente por estimular o cumprimento de

tarefas para o avanço no curso com o objetivo de alcançar as recompensas, e segundo por ser de fácil acessibilidade, tendo em vista que sua utilização pode ocorrer com celulares, tablets e computadores.

Segundo Alves (2015), atividades divertidas e gamificadas podem engajar públicos diferentes e com idades diversas. E o engajamento está diretamente ligado à relevância dos conteúdos, às pessoas e à forma como a aprendizagem é motivada.

De acordo com Gee (2005), os jogos apresentam características que auxiliam no desenvolvimento de habilidades dos jogadores “em um nível mais profundo, porém o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos” (Gee, 2004). (TOLOMEI, 2017, p.149)

Um bom exemplo de como o ensino de História pode integrar à atividade é o caso da Olimpíada Nacional em História do Brasil (ONHB)¹⁶, desenvolvida pela Universidade Estadual de Campinas/SP, onde percebemos a presença ativa da proposta de gamificação: através da divisão de equipes, desafios, regras definidas, etapas, pontuação, tempo definido, premiação... Esta atividade permite desenvolver os estudantes, gerando a vontade de querer achar as respostas; proporcionado à busca de solucionar os desafios, apresentando os conteúdos de forma diferenciada, ou seja, realizando a prática docente usando a gamificação.

A partir deste conhecimento, podemos refletir sobre a possibilidade do professor de História pensar uma Olimpíada gamificada sobre a proposta da História Local?

- **EXEMPLOS PARA USO SOBRE A ILHA DO GOVERNADOR:**

Pensando na Ilha do Governador, o uso do mapa é uma boa opção, pois o professor poderá abordar os nomes de locais, ruas ou regiões de destaque, pontos turísticos, monumentos... O conhecimento pode ser fruto de estudo e também de diversão, sem precisar ser chato ou monótono: essa cultura do jogar pode proporcionar momentos bons de reflexão e prazer entre os integrantes.

Ao abordar as personalidades marcantes da comunidade, pensamos em uma linha do tempo trazendo mudanças e permanências, pensando o estudo da história da escola e seu entorno. A aula de História passa a ser um grande laboratório de percepções, aprofundamentos, com a pesquisa de fontes selecionadas. Essa criação e estudo poderiam, também, fazer uso da gamificação, com a adaptação de algumas das regras como também propor desafios; podendo ou não dar uma pontuação; criar as etapas; formular, talvez, uma premiação final; dividir a turma em uma determinada quantidade de “equipes de jogadores” e

¹⁶ A ONHB é um projeto de extensão da Universidade Estadual de Campinas, desenvolvido pelo Departamento de História por meio da participação de docentes, alunos de pós-graduação e de graduação. Surge em 2009 e, anualmente é parte presente no calendário de muitas escolas. A ONHB é uma atividade online, desde sua primeira edição, em 2009. Busca, a partir de atividades de leitura, escrita, debate e reflexão, potencializar a aprendizagem em ambientes digitais, mas principalmente, as interações entre alunos e professores, estimulando-os a descobrir novas formas de aprendizagem de história e a atuar na construção de seu conhecimento. In: <https://www.olimpiadadehistoria.com.br/paginas/onhb13/home>. Acesso 19 maio de 2021.

traçando os desafios a serem superados. Assim, é fazermos uso da estrutura de regras, mecanismos, objetivos e resultados dos jogos nas aulas de História e podendo também, inseri-las nas atividades sobre o estudo dessa História Local.

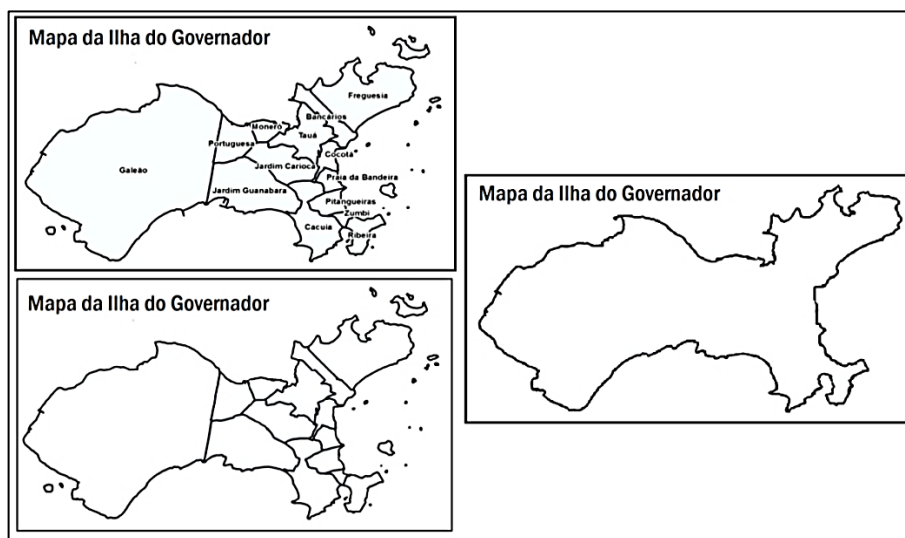


Figura 31 – Mapas da Ilha do Governador (político, mudo, limites) visando usá-lo como um tabuleiro de jogo, pensando, por exemplo, localização dos bairros, da escola, da casa dos estudantes, pontos turísticos, locais de convivência e de festas. (Arquivo pessoal, ano 2017).

Consideramos de extrema relevância que não é preciso usar todos os recursos mecânicos ao mesmo tempo. Esses fatores buscam contribuir para o melhor desempenho e compreensão da atividade, cabendo aos organizadores escolherem quais podem ser escolhidos. Sobre esta questão refletimos que pode ser uma grande contribuição para motivação da participação e da compreensão dos estudantes. Assim como as outras propostas aqui já mencionadas, o professor pode agregar a turma nessa formulação, não precisando trazer tudo pronto para sala de aula.

- **PLATAFORMAS POSSÍVEIS:**

Na proposta das aulas online, por exemplo, o professor pode utilizar as ferramentas que dispõe no uso em suas aulas através dos recursos eletrônicos do **FORMS, JAMBOARD, CLASSROOM, SITES, DOCS, MEET, DRIVE, PADLET, COOGLE, NEARPAD e WORDWALL**, adaptando e contribuindo para que estudantes possam vivenciar e progredir nas etapas propostas. Existem alguns programas digitais que ajudam os usuários que não possuem acesso à internet, podendo ir até a escola e acessando esse material impresso e, depois de um tempo determinado, realizar a entrega da atividade proposta. Após a avaliação, os estudantes podem seguir ou permanecer ou não para outras etapas da aula.

Assim, a gamificação não é restrita ao espaço digital. Esta atividade contribui para a formação pessoal e profissional dos estudantes, uma vez que como uma escada, o conhecimento é adquirido em pequenos “degraus” e assim se não estiverem alicerçados não podemos seguir o caminho. Neste cenário do espaço digital contribui como pequenos degraus onde o aluno pode avançar em cada etapa como concluída ou permanecer até completar a tarefa proposta.

Diante desse contexto, observamos que a gamificação pode contribuir muito para gerar um ensino mais inovador e significativo, pois traz a realidade vivida pela sociedade para o chão da escola, aguçando a curiosidade e a participação da turma em um terreno em que os alunos conhecem bem que são esses pensamentos de jogos, dialogando com a sua realidade prática e podendo assim tornar a História mais concreta e próxima dos alunos.

- **CUIDADOS/LIMITES:**

Em relação ao uso de vetores lúdicos é importante perceber que sua aplicabilidade e recepção por parte dos estudantes é diferenciada e nem sempre poderá ter um resultado satisfatório. Não há garantias de que uma turma ver uma atividade de forma empática da mesma forma que outras turmas. Assim, o professor precisa avaliar bem o público em sala de aula e também adaptar ações e propostas de acordo com a realidade da sua turma.

Entendemos que a ludicidade não é uma mera ferramenta que pode ser usada hoje e “guardada numa gaveta”, logo, é entender que a gamificação pode agregar muito no andamento das aulas e também em ações pedagógicas diversas. Outra questão é evitar que essas atividades visem apenas um olhar de possível competição entre os estudantes, mas sim entender como as estruturas dos jogos podem contribuir para seu desenvolvimento pessoais e na aprendizagem histórica.



VIII – JOGOS PERSONALIZADOS

Sabemos como os jogos podem ser potentes para atrair os estudantes. Existentes em diversos formatos (digitais, tabuleiros, carteados, pergunta e resposta...) e temas diversos com lutas, contexto histórico, desafios, corrida, RPG, numa perspectiva de aventura, prática de esportes, de reflexos, de ação, na busca de estratégia, de escape e dos mais diversos recursos utilizados diante dos desafios apresentados. As pessoas, em geral, curtem determinados tipos de jogos ou já tiveram acesso a muitos deles, em muitos casos, na infância. Também sabemos que os seres humanos gostam de ser desafiados, buscando respostas a todo tempo desde a infância. Assim também argumenta Rubem Alves (2011) em uma entrevista coletada no canal de YouTube (2011, 3 min.): “A missão do professor não é dar respostas prontas. As respostas estão nos livros, estão na internet. A missão do professor é provocar a inteligência, é provocar o espanto, é provocar a curiosidade”. Os Jogos, assim, também podem reproduzir sensações reais como a ansiedade, a determinação, a curiosidade, a persistência, a atenção, a motivação, a agilidade, o medo, a alegria, a perseverança e a paciência.

- **MEIO:**

A atividade pode ser desenvolvida tanto de forma presencial, com materiais físicos ou no ambiente digital por meio de plataformas, sites ou aplicativos.

- **POSSIBILIDADES:**

Em cada jogo há uma disposição com um estilo específico e é preciso compreendê-lo para poder superar seus desafios e chegar ao objetivo final. Sempre queremos que os alunos se apropriem das aulas ou consigam compreender o processo histórico, memorizando os principais pontos do tema, propondo ao aluno algo como imergir dentro desse mar do conhecimento histórico. Os professores sempre utilizam recursos para que o ensino possa ser envolvente, sensibilizando todos os interlocutores no espaço escolar. Desta forma, o ensino de História pode ser apresentado de forma mais compreensiva e concreta, indo além da tinta da caneta ou da folha escrita no caderno.

Na aula de História é possível trazer muitos desses jogos para ajudar no ensino, tanto na apresentação dos conteúdos, quanto em relação às questões associadas ao pensamento crítico cidadão, sendo como força motriz no engajamento das turmas, melhorando a participação nas atividades propostas e no desenvolvimento desses sujeitos. Ao conhecer outras realidades, os estudantes podem usá-las como pontes, ou seja, a partir da História local

da Ilha do Governador de hoje, buscando conhecer a formação histórica da Ilha no passado, no período dos pais, de quando a família chegou à região, na inauguração da escola, da primeira visita na praça do bairro, por exemplo, gerando assim mais laços de identidade e uma maior empatia histórica.

Os jogos em estilo de trilhas, jogos de perguntas estilo Quiz, dominós personalizados e xadrez, são algumas possibilidades, porém a lista de jogos e estilos é ampla e os docentes podem levá-los para as aulas e construí-los junto com os alunos. Na experiência com a docência, as aulas são ministradas nas escolas da Ilha, onde temos a possibilidade de propor as atividades de criação de jogos físicos com os estudantes. Como a maioria dos estudantes não tem acesso amplo aos recursos tecnológicos, buscamos focar em jogos que podemos utilizar materiais recicláveis como tampas de produtos ou massinha de biscuit para a construção dos pinos para a composição dos jogadores ou peças de xadrez/dama, papelão, isopor, cartolina ou placas de madeira para a elaboração dos tabuleiros, a utilização de papel para escrever as cartas.

A partir da matéria prima adquirida, as construções são realizadas com o protagonismo dos estudantes que usaram o conteúdo histórico como caminho para desenvolver a criatividade e a originalidade para adaptar os jogos já conhecidos ou pensar ideias inéditas de jogos. Esse é o cerne da sugestão desta atividade: adaptar, correlacionar, refletir e transpor os processos históricos dentro desse mundo dos jogos. Sobre essa atividade podemos citar alguns exemplos de jogos desenvolvidos pelos estudantes como o “Dominó dos Deuses Antigos” (adaptando as peças e as regras do jogo original e usando imagens dos deuses da Antiguidade ao invés dos números); a “trilha histórica” (através da ideia de fazer o tabuleiro contendo desenhos associado ao tema curricular e no percurso do caminho apresentar desafios que serão respondidos com perguntas sobre o conteúdo).

Desta forma, podemos considerar o “Xadrez da Guerra Fria” (adaptando as peças e as regras do jogo original, apresentando os personagens aos aspectos de EUA e URSS como itens do jogo, sendo vistos como peças do jogo – dois mísseis ao invés do cavalo, dois foguetes ao invés das tradicionais torres).

Contudo, o professor pode estimular a turma a pensar jogos inteiramente novos, com regras e aplicabilidade diferenciada. Um exemplo disso é a “Luta de Dedos no Circo Romano”: um grupo de estudantes do sexto ano do ensino fundamental construiu um Coliseu em isopor, com duas aberturas para entrada de uma das mãos, onde os dedos polegares seriam usados como lutadores. O grupo confeccionou roupas de diferentes tipos de gladiadores onde

ali dentro fizeram uma disputa de dedos, onde as mãos estão unidas e vence o competidor que “captura o dedo da outra”. E neste jogo, quem vencer uma etapa avança para outro estágio, usando uma nova roupa no dedo e assim vai até a “final” da partida. Interessante é que, durante a participação nesse jogo, à pessoa vê o coliseu, entende seu uso, observa seu formato, percebem a importância do gládio e o que era a ideia de circo naquele contexto, os diferentes tipos de lutadores e todos esses conteúdos da Roma Antiga sendo abordados de forma diferenciada aos estudantes.

- **EXEMPLOS PARA USO SOBRE A ILHA DO GOVERNADOR:**

Pensando o ensino da História Local da Ilha do Governador, podemos pensar no mapa da Ilha (atual ou antigo com os modelos disponíveis) as informações históricas como um grande tabuleiro físico ou digital? O Brasão e o Hino da Ilha podem ser ícones que ajudem na construção do local para a obtenção de pistas ou desafios, monumentos e prédios podem virar pinos de uso dos jogadores, assim como fotos antigas ou recentes também podem ser utilizadas. Neste sentido, podemos empregar as informações através da divisão dos bairros, localização das praias, praças, outras escolas, morros, favelas, estabelecimentos comerciais de destaque na região, locais históricos, elaborando, assim, um jogo dinâmico e integrativo.

Os recursos adotados da construção dos ícones podem ser cartas com informações e imagens, com a criação dos pinos personalizados com a aparência de alguns locais ou personagens insulanos, entre eles o Gato Maracajá, o Canhão, as Igrejas, os barcos, elaboração de cartas, dominós personalizados, trilhas e caças ao tesouro com a Ilha constituindo o pano de fundo. A partir desses exemplos, observamos que são muitas possibilidades de trazer essa História Local para junto das turmas podendo contribuir numa maior mobilização, participação e engajamento efetivos dos estudantes.

As etapas e tarefas podem ser mobilizadas pelo professor na aula presencial ou síncrona, desta forma os estudantes podem fazer apontamentos, sugerir temas e formas de ação. Um exemplo é o professor utilizando a imagem do mapa que já está espelhado na tela para a turma (no caso do ensino remoto), propondo alguma pergunta inicial, traçando os desafios para os estudantes (podendo ter uma atuação em duplas ou em grupos) e eles construindo suas respostas aos poucos, respondendo no microfone ou pelo chat. Os estudantes podem contribuir mostrando fotos antigas ou atuais e criar em cima delas algumas reflexões, perguntando o significado de algumas toponímias da região, onde os estudantes podem buscar através da internet; sugerindo que os alunos possam criar possibilidades de *games* usando ferramentas que já possuem conhecimento.

O modelo desta atividade é diverso e dinâmico, podendo variar de turma para turma, pois há vários tipos de interesses e possibilidades que os estudantes podem agregar e se interessar em realizar. Alguns alunos podem querer trabalhar fotos, outros podem querer fazer entrevistas, outros ainda podem querer buscar reportagens em jornais ou internet. Assim, essas aulas poderão estimular muito os estudantes no processo criativo como um dos grandes ganhos dessa atividade pedagógica.

É importante frisar que o objetivo maior em trabalhar esses jogos ou brincadeiras (forca, caça-palavras, quiz, dominós, trilhas, cruzadinhas...) estão relacionados à construção do conhecimento histórico local não ficando na competitividade entre os alunos, em quem vence ou perde, ou em ter a maior pontuação, mas viabilizar a oportunidade de trabalhar aspectos positivos desses diversos vetores lúdicos que podem despertar gosto pelo aprendizado da História Local e também da história nacional, global, através das atividades desenvolvidas com prazer e diversão.

- **PLATAFORMAS POSSÍVEIS:**

No contexto do ensino remoto através dos recursos das aulas online, o professor pode trazer essa prática adaptando alguns jogos. A partir desta proposta, os alunos podem criar o jogo em suas casas e fazer fotos ou breves vídeos jogando com seus familiares. Outra possibilidade é o uso de algumas ferramentas digitais específicas para criar determinados jogos como o KAHOOT, QUIZLET, LEARNING APPS, QUIZIZZ e PADLET. Ou ainda há a possibilidade de adaptar alguns jogos conhecidos e utilizados pelo professor para a construção dos tabuleiros, as regras, os pinos ou peças, os dados, as trilhas, a caça ao tesouro, os carteados ou ainda um quiz com perguntas. Os recursos podem ser adotados por diversos programas do PowerPoint, Paint, Jambord, Google Forms, Google Apresentações ou Word.

O aplicativo KAHOOT, por exemplo, é um jogo com o estilo de perguntas e respostas e possui um link que é gerado permitindo aos usuários o acesso e a inscrição como um jogador criando um *avatar* (com apelido), sendo inserido num ranking ao vivo com os todos os demais participantes e com as devidas pontuações alcançadas a cada final de rodada, ao responder cada uma das perguntas.

Quanto mais rápida a resposta do participante, maior será o número de pontos recebidos em cada pergunta, ou seja, aqueles que possuem uma leitura rápida ou possuem maior conhecimento do tema, possivelmente, terão mais oportunidades de conseguirem um número maior de pontos. Assim, o tempo é um recurso precioso para conseguir ficar entre os primeiros na classificação final. Cada jogador participa utilizando seu próprio aparelho,

gratuitamente, sendo bem prático e acessível aos participantes. Mesmo se a conexão dos estudantes for fraca, o aplicativo somente contabiliza a diferença de tempo em que o estudante vê a pergunta e a responde, daí não haver prejuízo por conta de uma conexão de internet mais lenta ou ruim.

- **CUIDADOS/LIMITES:**

Ao criar os jogos digitais ou físicos é sempre importante perceber se a pesquisa realidade apresenta algum equívoco, informações imprecisas, se a atividade foi bem desenvolvida entre os estudantes, se os jogos possuem regras definidas, com proposta e objetivos claros, se o tempo de realização não seja muito longo. O professor precisa alertar as turmas, para que possam inventar nomes criativos para seus jogos, impedindo possíveis plágios – caso os jogos sejam disponibilizados na internet, evitando, assim, possíveis problemas futuros. Caso seja possível, peça aos grupos de alunos que confeccionem manual com as regras e também uma caixa personalizada, para guardar o jogo e deixá-lo para uso dos demais alunos da escola.



IX – A CRIAÇÃO DE MAPAS MENTAIS

Uma das grandes dificuldades que muitos estudantes têm apresentado nas aulas é a capacidade de gerar compilações, resumir informações e organizar ideias. Sabemos o quanto os professores se esforçam para ajudar a mitigar os obstáculos para os estudantes montando estratégias, exemplificando com recursos através de esquemas e formas de resumos, usando desta forma o espaço do quadro na sala, elegendo tabelas, tópicos, esquemas com setas entre outros.

A partir dessa percepção, a ideia de construir os chamados Mapas Mentais é algo bem simples e pode contribuir para facilitar o ensino, com a fixação de conteúdos, possibilitando mais recursos para as avaliações. Também conhecidos como Mapas Conceituais, essa estratégia de atividade consiste em aguçar bastante a criatividade, pois pode ser idealizado de muitas formas. Sobre essa questão, assinala Glaucia Keidann (2013):

Mapas mentais são formas de registrar informações. Segundo Buzan (1996), o criador desta técnica conhecida no inglês como Mind Maps, são ferramentas de pensamento que permitem refletir exteriormente o que se passa na mente. É uma forma de organizar os pensamentos e utilizar ao máximo as capacidades mentais. Ao analisar um mapa mental, é possível verificar uma série de ideias a respeito de um tema central, as quais se entrelaçam e compõem o assunto. Esse método de ensino possui alguns componentes em comum, como os tópicos com seus conteúdos, símbolos, palavras e desenhos. Normalmente os tópicos são dispostos no sentido horário. Por ser uma ferramenta de pensamento, independe de qualquer tecnologia para ser elaborado, podendo ser desenhado manualmente com a utilização de um simples lápis, traduzindo uma lista de conteúdos desordenados e exaustivos num modelo de conhecimento de fácil memorização e conteúdos sucintos e objetivos de forma ordenada.

Um mesmo assunto pode originar distintos mapas mentais, elaborados por uma mesma pessoa ou por pessoas distintas, pois ele depende da forma como pensamento é desenvolvido ou estruturado referente ao tema central, variando também conforme o conhecimento que a pessoa que o irá elaborar detém e sua forma de particionar e organizar as informações relevantes ao tema do mapa. O tema central é o assunto que origina o mapa, com seus conteúdos dispostos em tópicos e subtópicos. (KEIDANN, 2013, p.1-2).

Os Mapas Mentais, assim, são resumos cheios de símbolos, cores, setas, tópicos e frases curtas ou palavras de efeito com o objetivo de organizar um determinado conteúdo, facilitando possíveis associações entre as informações selecionadas e destacadas. Assim como a atividade de “Nuvem de Palavras”, esses mapas ajudam muito aos estudantes que conseguem aprender melhor com os estímulos visuais. A ideia de mapa pode ser associada ao “mapa do tesouro” onde nesse mapa específico o prêmio será esse aprendizado diferenciado com as “pistas” que serão inseridas nele.

- **MEIO:**

A atividade pode ser desenvolvida tanto de forma presencial, com materiais físicos ou no ambiente digital por meio de plataformas, sites ou aplicativos.

- **POSSIBILIDADES:**

Esta atividade pode ser realizada utilizando uma folha de papel e canetas coloridas, por exemplo. Pode conter desenhos ilustrativos, com um título bem destacado e as demais informações organizadas nesse espaço. Nesse momento de ensino remoto, os estudantes podem criá-lo, fotografar e enviar a imagem (através de recursos via e-mail, plataforma digital e Whaatsap ou deixá-la na escola) para a avaliação posterior do docente.

Entender essa didática como “uma raiz” é muito interessante, pois nas raízes temos a absorção dos alimentos da planta, sua sustentação no solo, assim como podemos ver a escola: local onde esse estudante se alimenta de diversos “nutrientes”, fortalecendo vários aspectos de sua personalidade, identidade, sociabilidade, valores com as ligações que muitos desses alunos têm dificuldade de se conectarem. A raiz também é descrita pela suas ramificações, e podemos comparar como a oportunidade de perceber caminhos diferentes, os quais se espalham pelo solo, da mesma forma que nós nos conectamos com familiares, vizinhos, colegas de turma, professores e demais membros da comunidade escolar, com o local que vivem... Entender a História Local é ir além do “espaço”, é ir de encontro também com o “humano”, estando enraizado e em rede.

- **EXEMPLOS PARA USO SOBRE A ILHA DO GOVERNADOR:**

Quanto ao estudo da Ilha do Governador, o professor e os estudantes podem trazer diversos elementos: fatos históricos, problemas sociais, aspectos geográficos, econômicos, abordagens culturais com possíveis melhorias, festividades, localização dos bairros, favelas e demais comunidades; desenvolvimento urbano, surgimento de comunidades, fundação da escola, nomes dos bairros, praças, praias, locais de lazer, pontos turísticos, pontos culturais e locais das feiras livres, ou seja, com a compilação das informações, é possível gerar mais afeto desses estudantes, construindo uma base sólida com raízes mais profundas do conhecimento.

Eles, dessa maneira, podem ser criados através de dispositivos eletrônicos de forma virtual ou usando materiais como papel e caneta, conforme podemos observar nos exemplos abaixo:

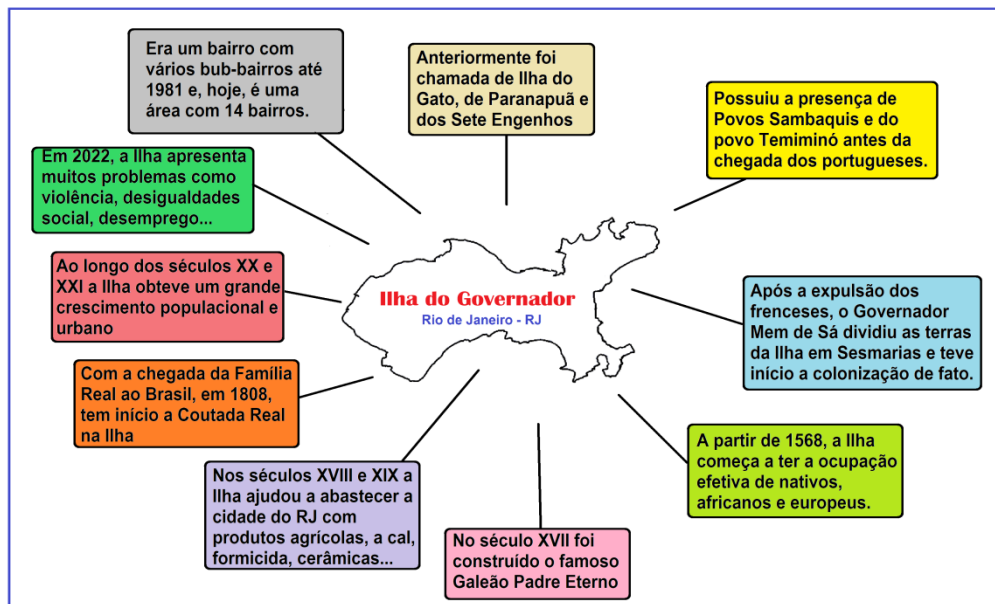


Figura 32 – Mapa Mental digital sobre a Ilha do Governador. (Arquivo Pessoal)

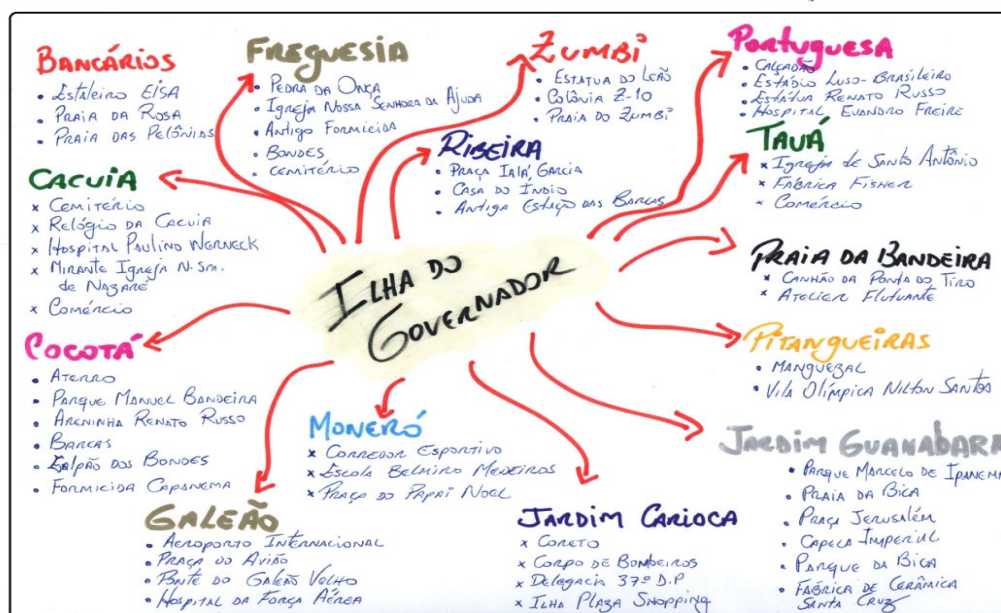


Figura 33 – Mapa Mental físico sobre pontos de interesse nos bairros da Ilha. (Arquivo Pessoal)

A partir da observação dos dois mapas sobre o mesmo conteúdo curricular, podemos perceber que ambos trazem as informações arrumadas de forma semelhante, dispostas no entorno do título e os assuntos aparecem com letras e cores destacadas com seus respectivos resumos abaixo e com a mesma cor, visando uma harmonização para facilitar mais a sua compreensão. Dessa forma, o professor pode fazer uso desse recurso como uma forma de sistematizar, dinamizar mais a sua explicação ou propor que sua turma possa criar tal

ferramenta de forma criativa, a partir dos conteúdos ensinados ou de pesquisas individuais. Segundo Paulo Freire: “ensinar não é apenas transmitir conhecimentos, mas criar novas ações para sua criação ou produção” (Freire, 1996, p. 25), logo, é preciso também trazer novos horizontes de possibilidades criativas para as turmas, aguçar a curiosidade e estimular sempre mais a participação dos estudantes.

Observamos que a participação do estudante no entendimento da História da Ilha do Governador será de extrema relevância, pois as indagações no processo de ensino contribuirão para que o aluno possa entender a potência histórica que sua localidade pode, de certa forma, se relacionar dentro do contexto da Cidade do Rio de Janeiro, do Estado do RJ e do Brasil. Todavia ao estudante buscamos proporcionar o seu protagonismo para que ele possa problematizar seu próprio contexto histórico, pensar, descrever, eleger problemas e soluções que sejam parte de seu cotidiano. E através das inquietações sobre suas vivências e o cenário apresentado, viabilizar a possibilidade de provocar o olhar crítico sobre o “mundo dele”, contribuindo assim, para a reflexão sobre a sua realidade.

Assim, conhecer bem a História da Ilha do Governador nos faz pertencer de fato à região, fortalecendo efetivamente os laços com os diversos espaços e pessoas no lugar em que vivemos. Desta forma, passamos a valorizar, preservar e a divulgar esse processo da História Local.

- **PLATAFORMAS POSSÍVEIS:**

Da mesma maneira, é possível construí-lo de forma digital, a partir de alguns sites específicos (Coggle, Mindmeister, Mind Node e Canva) ou através das ferramentas do computador, tablet e celular mais conhecidas como os programas do Word, Paint, PowerPoint e Corel Draw. O recurso do Power Point, por exemplo, dispõe de arquivos já previamente compilados para serem adaptados em jogos em estilo perguntas como modelos do “Show do Milhão” ou “Passa ou Repassa”.

Todos esses recursos são fáceis de encontrar na internet e instalar no computador. Posteriormente, as perguntas relacionadas ao conteúdo podem ser criadas e verificam-se os desafios que serão propostos. É uma estratégia interessante que contribui para uma organização mais sistematizada dos conteúdos ensinados e traz elementos de criatividade, dinamismo, produção artística e também textual.

Com as aulas online, o professor pode solicitar que os estudantes preparem esses mapas de acordo com o conteúdo proposto, podendo ser uma forma de avaliação ou como dica diferenciada de elaboração dos resumos, além de mostrar à turma uma forma inovadora

de estabelecer as relações entre os assuntos mais relevantes do tema. No que se refere à História Local, por exemplo, trabalhar a história da escola e suas principais características, realizações, localização, quantitativo de estudantes, turmas e projetos já realizados. A escola passa a ser o referencial do mapa mental. Outra possibilidade é pensar o local de cada estudante inserido no território e quais os pontos que poderiam ser inseridos no mapa a partir dos entendimentos e pesquisas feitas pelo referido estudante tomando como centro a sua rua ou bairro?

Durante as aulas, o professor pode explicar como é o procedimento de elaboração dos mapas, sua importância, trazendo alguns exemplos digitais e outros físicos, fornecendo dicas e informando possíveis modos de construção. Desta forma, o docente pode acompanhar a construção dos estudantes, tirando dúvidas, possibilitando maior compreensão das atividades que enriquecendo muito com ações concretas por parte dos estudantes. Neste cenário, a aula torna-se mais interessante indo além da fala única do professor na narração dos fatos históricos.

- **CUIDADOS/LIMITES:**

Todas essas atividades propostas pretendem trabalhar o entendimento do universo cultural desses estudantes, como ele entende seu tempo e podendo realizar ligações com épocas distantes. A juventude é algo singular e única. Todavia, os seus processos de aprendizagem não devem ser engessados, tendo, assim, a necessidade de se buscar um ensino de História que possa alcançar e valorizar essa diversidade de interesses. Esses estudantes também precisam ser percebidos! Não estão ali meramente “habitando o espaço da sala de aula ou da escola”. A prática educacional necessita ser recíproca e construída, integrando efetivamente o processo educacional.

É preciso ter o cuidado na eleição dos tópicos, pesquisar com cuidado e evitar imprecisões, quanto aos pontos que serão inseridos nos mapas mentais e perceber que eles podem abraçar outras possíveis análises e formatações. Não há uma formatação única. É uma atividade bem interessante e que os estudantes devem poder ter a oportunidade de também buscar informações e construí-lo junto com o professor.



X – A CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Para as crianças e adolescentes em geral, a ideia de desenhos animados e histórias em quadrinhos é algo ainda visto em sua rotina. Há diversos exemplos e tipos de revistinhas em quadrinhos disponíveis em bancas de jornal e, ultimamente, em versões digitais. Algumas editoras, nesse momento de Pandemia da Covid-19 e com o isolamento social, gentilmente, cederam gratuitamente diversos números de suas revistas em forma de arquivo digital, para as pessoas acessarem via internet e salvarem em celulares e demais dispositivos via Whatsapp, disponibilizaram inúmeros desses arquivos de revistinhas da Turma da Mônica, por exemplo, ao longo do ano em dispositivos móveis.

- **MEIO:**

A atividade pode ser desenvolvida tanto de forma presencial, com materiais físicos ou no ambiente digital por meio de plataformas, sites ou aplicativos.

- **POSSIBILIDADES:**

Em minhas vivências educacionais, recordo-me que no tempo escolar, no período do ensino fundamental na rede municipal na Ilha do Governador, tivemos a oportunidade de estudar com docentes de História que desenvolveram nas turmas, o projeto de construção de revistas em quadrinhos adaptando assim os conteúdos históricos. Nas aulas das professoras Vera Bento Barrocas e Vera Carvalho, ambas solicitaram às turmas que buscassem adquirir revistinhas antigas para realizarem a atividade do recorte e colagem dos personagens ou cenas, realizando a montagem dos novos quadrinhos com os diálogos do tema da aula. Para esta atividade os recursos materiais utilizados baseiam-se em folhas de papel A4 dobradas ao meio e afixadas ao centro com grampo de grampeador, apresentando a semelhança de uma revistinha tradicional.

Os quadrinhos eram desenhados a lápis, com auxílio de régua e depois passávamos a caneta preta ou azul por cima. Algumas vezes coloríamos com lápis de cor, lápis de cera ou canetinhas hidrográficas. Todo o trabalho tinha como condição para a sua realização o desenvolvimento da criatividade e a articulação motora para a realização da atividade. No início da década de 1990 não havia popularização da internet ou computadores, logo essas atividades eram 100% manuais e a qualidade variava, pois se no grupo havia algum estudante com maior habilidade artística ou criatividade. O grupo que não quisesse recortar personagens de revistinhas poderia optar por desenhar seus próprios personagens. O trabalho era

desenvolvido respeitando as competências dos integrantes dos grupos de forma a construção de uma equipe de trabalho.

Mesmo depois de décadas, essa atividade de aula deixou recordações e memórias afetivas, pois foi diferenciada, lúdica, de forma bem interessante que mobilizou as turmas e todos queriam apresentar uma história distinta. Assim, o ensino foi para além da sala de aula, pois após 20 anos é possível lembrar com riqueza de detalhes da atividade e do tema abordado, neste caso os temas trabalhos pontuaram questões sobre o período da Pré-História, Revolução Industrial, Eleições e Independência do Brasil.

Essa atividade pode ser amplamente empreendida atualmente nas escolas. É possível realizá-la no mesmo formato das professoras citadas, de forma manual, com os estudantes criando seus personagens ou reutilizando recortes de revistinhas em quadrinhos, construindo os diálogos e a narrativa a ser inserida no enredo. Após o término da atividade e contando com os recursos atuais, o docente pode propor fotografar as páginas da revista e serem enviadas para a escola, compartilhar na tela durante a aula ou entregar a tarefa na escola caso o estudante não tenha acesso à internet.

- **EXEMPLOS PARA USO SOBRE A ILHA DO GOVERNADOR:**

Com relação à Ilha do Governador, os personagens podem ser atores históricos que marcaram uma determinada época, pessoas marcantes na vida dos estudantes ou personagens ficticiais para representarem algo relacionado à História da região ou algo específico da atualidade insulana, ao roteiro preparado para a historinha em quadrinhos. Nesse terreno é que a criatividade se insere e passam a fazer morada. Os trabalhos realizados neste formato contribuirão para a troca de ideias, trazendo mais diversidade de pensamentos, mais potencialização, impacto das opiniões de cada um dos membros e construindo ricos debates. Neste sentido, cada participante torna-se um afluente de um grande rio que é o grupo.

- **PLATAFORMAS POSSÍVEIS:**

Com o uso da tecnologia, há alguns sites que ajudam nessa criação de quadrinhos (Pixton, Storyboard That, Make Beliefs Comix, Witty Comics!, Stripcreator, Pencil, Adobe Spark, Canva, Manga Studio EX, Comiqs, Bitstrips...) trazendo os espaços dos quadrinhos já definidos, dos personagens e cenários já disponíveis e os estudantes apenas redigindo os diálogos. A atividade pode também proporcionar mudança de cenários e que o discente possa desenhar os personagens. Neste sentido, podemos ainda utilizar os recursos tradicionais do computador como Paint, Word, PowerPoint para recortar os personagens já prontos,

adaptando a construção das suas narrativas, inserindo imagens diversas para os cenários, literalmente construindo a revista em quadrinhos do início ao fim no formato digital.

É possível também transformar os vídeos ou fotos em imagens próximas aos desenhos, através de aplicativos de edição de imagem como o Adobe Photoshop & Lightroom, Canva, Photoshop, Comica, Deep Art Effects, Deep Art Effects, Varnist, Cartoon Photo, PortraitAI, Prisma, MomentCam Cartoons e Emoticons semelhante a diagramação dos quadrinhos. Assim, aquelas fotos das aulas-passeio ou as fotos dos alunos em algum ponto local do bairro podem ser editadas e formarem um quadrinho. Através de filtros de edição, essas ferramentas deixam as fotos com aspecto de desenho animado e quadrinhos. Alguns recursos oferecem diferentes estilos de edição, desde o desenho animado à obra de arte. Posteriormente, os alunos vão inserindo as partes do texto: os diálogos e o enredo geral da História. Assim, essa atividade pode gerar revistas físicas ou digitais.

- **CUIDADOS/LIMITES:**

Como é um projeto de construção de uma história, é necessário realizar uma pesquisa profunda para evitar quaisquer equívocos e criar um roteiro leve sobre o tema que for proposto. Caso ele seja construído manualmente, é importante alertar que os desenhos dos personagens e dos ambientes não são necessariamente o ponto de maior ênfase, mas sim as falas ditas, trazendo esse processo histórico. Também observar falas ou desenhos que gerem possíveis polêmicas. Caso sejam recortados personagens já impressos, é importante inserir ao final do trabalho, a devida indicação.

XI – CRIAÇÃO DE REFERENCIAIS E SÍMBOLOS LOCAIS



Os símbolos são partes importantes na construção de identidades de agremiações, grupos políticos, instituições e nações. Eles provocam muitos sentimentos a quem os observam, com aspectos positivos e até negativos, pois são carregados de significantes e significados. Hinos, brasões de armas, escudos e bandeiras são alguns exemplos de símbolos, os quais estão bem presentes em nossa sociedade até hoje: símbolos cívicos e identidades visuais.

- **MEIO:**

A atividade pode ser desenvolvida tanto de forma presencial, com materiais físicos ou no ambiente digital por meio de plataformas, sites ou aplicativos.

- **POSSIBILIDADES:**

Ao pensar uma bandeira, por exemplo, buscamos identificar uma coletividade gerando uma carga simbólica mais forte e mais emocional ao grupo em que ela está representada. Dessa forma, pensando que as pessoas continuam precisando se identificar com um grupo, identificamos a bandeira como uma ponte, numa potente. Segundo Mueller (1988):

A capacidade para identificar uma pessoa por seus emblemas heráldicos logo se tornava comum, por isso, tanto ao soldado como a todas as classes da população. Em consequência disso, o uso de tais signos não demorou em estender-se a funções não bélicas ou militares. À época das Cruzadas e mesmo nos tempos subsequentes, o homem normal geralmente era analfabeto e, portanto, incapaz de identificar uma assinatura; podia reconhecer facilmente, porém, um emblema heráldico. Disseminou-se por isso o uso de brasões, gravados nos selos usados para identificar cartas e outros documentos, reproduzidos nas vestes e em tapeçarias, aplicados a utensílios e objetos pessoais, esculpidos na fachada e no interior de castelos e igrejas ou nas lápides sepulcrais (MUELLER, 1988, p.26).

O processo de reflexão e de criatividade será fundamental para o desenvolvimento da atividade, pontuando o motivo de aderir ou de excluir possibilidades em suas escolhas. Ao final da atividade, as bandeiras dos alunos podem se tornar um grandioso Varal Virtual, ou painel na escola, por exemplo, sendo divulgadas nas mídias sociais da escola para a apreciação de toda a comunidade escolar.

O conhecimento do lugar onde vivemos é de extrema relevância. Desta forma, as atividades dessa natureza ajudam a desenvolver o pertencimento e a satisfação em nascer e/ou morar nesse território. Conhecendo, se entende como parte integrante, passando a valorizar e a enraizar nossas memórias. É fundamental percebermos os estudantes como sujeitos ativos,

efetivos e envolvidos no processo de construção das narrativas que ajudam nessa compreensão e apreensão desses “entorno” onde habitamos e como nos relacionamos com ele.

- **EXEMPLOS PARA USO SOBRE A ILHA DO GOVERNADOR:**

No caso da Ilha do Governador, há um brasão e um hino oficiais, porém sem uma bandeira. O hino foi muito difundido em escolas, igrejas e eventos insulanos, entre as décadas de 1970 e 1980, contudo, atualmente, poucos são os que o conhecem e fazem uso dele na região. Deste modo, o professor de História poderia propor um concurso ou uma atividade de confecção da bandeira insulana com suas turmas. Tal ação é possível tanto nas aulas remotas quanto em momentos presenciais. Ele pode levar alguns exemplos de bandeiras conhecidas (estaduais, municipais, times de futebol, clubes...), explicando o sentido geral das cores, o significado das partes do brasão e outros elementos, estimulando, assim, a criatividade dos estudantes. Cada turma, por exemplo, poderia pensar um brasão e bandeira ou dividir os estudantes em grupos menores e até de pensar essa atividade de forma individual.

Nas bandeiras e brasões, as cores podem representar situações, sentimentos e virtudes diversas. Os desenhos escolhidos e seus traços podem representar fatos, pessoas, eventos, construções e ideias. Pensando nessas construções, uma proposta que desperta grande interesse consiste em pensar na criação da bandeira dos bairros ou da região. Caso já exista uma bandeira, pode-se propor realizar a sua releitura, refletindo com os alunos a possibilidade de reformulá-la e como ela seria apresentada na atualidade? Quais os elementos seriam inseridos? Quais poderiam ser modificados? Algum elemento não faria parte? Por quê? Quais cores seriam eleitas? Quais os fatos ou personagens poderiam ser eleitos para realizarmos a sua composição?

Depois de finalizada a atividade pode-se adotar o recurso de realizar uma foto da atividade e encaminhar ao professor, por meio do correio eletrônico, ou outro meio digital ou ainda, os estudantes podem entregar pessoalmente o trabalho impresso na escola. A atividade pode ser individual ou em grupo (principalmente se for à modalidade de aula presencial), além de também ser construída manualmente em folha A4, por exemplo.

A Ilha, em si, traz à tona a ampla presença de povos ancestrais como os Sambaquis e os Tupis-Guaranis Temiminós. São lendas, mitos, monumentos, nomes de bairros, diversos nomes de ruas e praças, todavia, não podemos observar claramente a participação, a contribuição dos escravizados africanos e de sua cultura na Ilha. Pouco se tem documentado de áreas quilombolas, quantitativo de habitantes em situação de escravidão no período colonial e imperial, além das manifestações culturais e religiosas desempenhadas.

Tomando como exemplo o brasão insulano confeccionado em 1961, a pedido do então governo do Estado da Guanabara:



Figura 34 - Brasão de Armas da Ilha do Governador criado em 1961(Arquivo Pessoal, 2022).

No Brasão da Ilha, observamos alguns referenciais históricos, políticos, geográficos e da fauna associando a localidade da Ilha do Governador com a cidade do Rio de Janeiro, por exemplo. Contudo, não é necessariamente imperativo que a bandeira apenas contemple fatos históricos, assim, podem ser inseridos aspectos culturais, geográficos, religiosos, informações específicas que possam contribuir para a compreensão do estudante, o seu valor histórico, o seu pertencimento com a História Local, apresentando a relação de proximidade e que contribua para o seu aprendizado.

Nas últimas décadas cresceu muito na Ilha a participação de movimentos negros, associados à cultura do Samba com as agremiações na região, rodas de sambas, maior visibilidade dos terreiros de Umbanda e Candomblé, a criação de um monumento dedicado à Iemanjá na Praia da Freguesia, em 1999, por ação de moradores da região, além de rodas de capoeira crescer em praças e parques. Há o surgimento das favelas e comunidades e como se deu seu desenvolvimento, seus desafios e contribuições culturais e históricas, pessoas de destaque dentro desses grupos..., enfim, é possível pensar também sobre tais aspectos e trazer um olhar mais amplo para além das áreas centrais da Ilha e privilegiar os espaços ditos periféricos. Esses grupos também são uma grande potência histórica, pois ajudaram a compor a população e cultura insulana ao longo do tempo.

A partir de tais símbolos, professor e estudantes podem iniciar esse resgate, trazer vozes a esse passado ainda muito silenciado, escondido em muitas camadas de invisibilidade que a maior parte da população insulana ainda possui sobre os nativos, os africanos, os imigrantes, os migrantes, ou seja, todas as pessoas que foram compondo a Ilha ao longo dos séculos.

Além do Brasão, o hino também pode ser trabalhado com tais questões, além de poder eger novos atores e elementos para compor as estrofes e trazer uma análise mais profunda da Ilha do Governador atual. Abaixo observamos a letra do hino da Ilha do Governador:

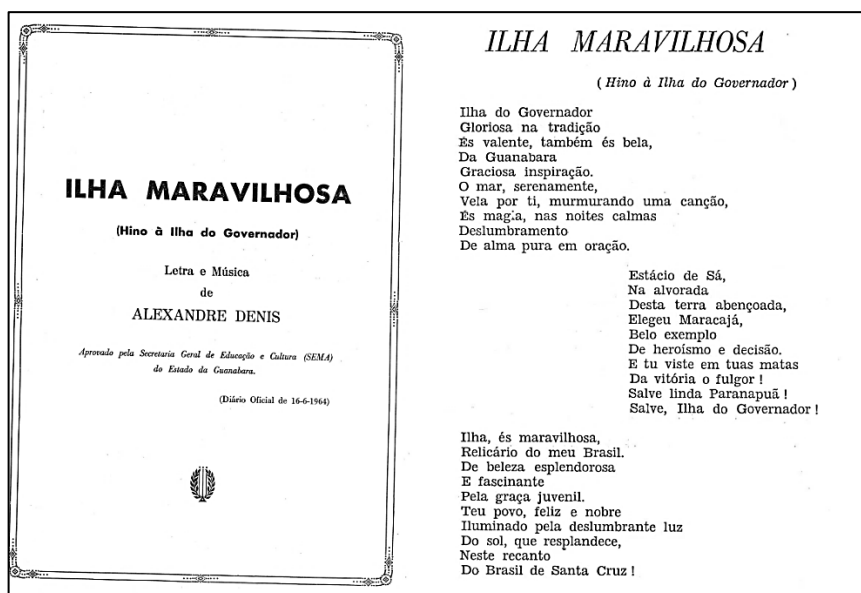


Figura 35 – Letra do Hino da Ilha do Governador (Arquivo Pessoal, ano 2021),

O professor de artes e música, por exemplo, podem ser convidados a participar em conjunto da atividade; contribuindo nas orientações quanto à estrutura, harmonia, cores, arranjo, melodia... Na letra do hino há menções históricas e geográficas, abordando também alguns personagens (Estácio de Sá, Maracajás) e a paisagem. Poderia ser reescrito abordando realidades mais atuais? Com outros elementos e melodia? Uma releitura ou a proposta de um novo hino feita pelos estudantes? Assim, um símbolo já existente pode ser ressignificado pela comunidade.

- **PLATAFORMAS POSSÍVEIS:**

Os recursos tecnológicos que podem ser usados para a criação digital da bandeira, desde aplicativos, sites ou as ferramentas de imagem e texto do computador ou celular (Word, Paint, PowerPoint, Canva...) são de grande diversidade. O ponto essencial da atividade é o

envolvimento dos participantes em perceber quais aspectos podem estar relacionados com a construção de símbolos que buscam trazer elementos considerados significativos à sua pessoa e comunidade a qual faz parte. A respeito da presença de símbolos heráldicos no nosso dia-a-dia, enfatiza Mueller (1988):

Na pintura, na escultura, na publicidade, na arquitetura, nos selos postais, nas capas de discos, em livros e em revistas, nas placas de sinalização de trânsito, nas insígnias dos clubes, nas marcas comerciais, nos veículos de transporte, nas condecorações governamentais, na moeda circulante, nos rótulos de garrafas de vinho e de uísque, nas mercadorias expostas em um supermercado — até no invólucro de um simples picolé! Ao longo dos séculos modificou-se, portanto, o significado social e legal dos escudos d'armas (...) e de sua irrefutável presença e enorme influência na nossa vida cotidiana. (MUELLER, 1988, p.27)

Assim como citado em relação à bandeira, o professor pode estimular também a criação de um brasão, um hino, um escudo...; seguindo a mesma percepção de mostrar aos seus estudantes que eles podem escolher os elementos a serem inseridos e organizados. Também que eles possam compreender bem quais os recursos adotados e que possam justificar as suas escolhas na elaboração dessa atividade lúdica.

- **CUIDADOS/LIMITES:**

Mesmo com tantas dificuldades de alcançar a totalidade dos nossos estudantes, não conseguindo o pleno uso da nossa prática docente, através das ferramentas educacionais que, muitas vezes, o docente não dispõe, dos recursos tradicionais que estamos familiarizados, das avaliações e das didáticas rotineiras, o professor sempre terá o papel fundamental e de extrema relevância diante dos desafios que o ensino remoto emergencial e o ensino híbrido geraram e ainda tem gerado. A tecnologia ainda é apenas um meio, mas não o objetivo gerador do conhecimento histórico escolar.

Consideramos que o professor de História destaca-se pelo desempenho da função na construção do conhecimento da História local, não limitando na transferência do seu aporte para terceiros, mostrando sempre as múltiplas faces da História às suas turmas, através da análise profunda das fontes históricas, das diferentes linguagens e do método historiográfico.

Um cuidado importante é sempre buscar agregar um maior universo possível de realidade, atores e locais, evitando silenciamentos, camadas de esquecimento e exclusões de determinados grupos. Também não se devem enaltecer poucos referenciais e o pensamento de uma História única e meramente linear. Seja hino ou bandeira, que eles possam dialogar mais profundamente com a população que eles representam.



XII – CAPACITAÇÃO DE MONITORES

Imagine que sua escola consiga ter estudantes que contribuam com falas e explicações em aulas externas guiadas pelo professor. Seria algo bem estimulante dentro do universo estudantil da escola? Para compor essa realidade, caso seja possível, a escola ou o professor podem propor a criação de uma disciplina eletiva no contraturno (sendo a melhor opção) ou conseguir separar algumas aulas para ação.

Se observarmos todas as propostas citadas, notamos a possibilidade de aplicabilidade nas turmas regulares, e com o tempo, muitos estudantes, passarão a possuir um grande acervo de entendimentos, informações, reflexões a respeito da História Local, poderão construir manuais ou cartilhas (físicos ou como e-book), construir jogos personalizados trazendo diversos aspectos da localidade podendo criar símbolos, entender o espaço associando elementos geográficos, históricos, sociais, culturais..., logo, agregando um arcabouço teórico muito potente que poderá ser canalizado em ações concretas mais profundas.

- **MEIO:**

A atividade pode ser desenvolvida tanto de forma presencial, com materiais físicos ou no ambiente digital por meio de plataformas, sites ou aplicativos.

- **POSSIBILIDADES:**

Uma turma que realizou essas atividades podem multiplicar esses aprendizados para outras turmas, organizando palestras, feiras culturais sobre a História Local, trazendo convidados da comunidade para compartilhar vivências e memórias, criar murais e varais elegendando a evolução histórica do lugar ou bairro ou cidade, realizando filmagens e entrevistas com professores e funcionários da escola visando uma melhor compreensão daquele espaço como importante e significativo, construindo maquetes de locais conhecidos ou de referência; atividade a partir de fotos, como varal, mural (físico ou digital); além de propor a criação de roteiros de passeios por regiões em forma de circuitos históricos e culturais. Pensar na confecção de guias turísticos digitalizados e impressos...

- **EXEMPLOS PARA USO SOBRE A ILHA DO GOVERNADOR**

Olhando para a realidade da Ilha do Governador são inúmeras as possibilidades de itinerários (pensando a orla, monumentos, espaços culturais, ruas principais, comunidades e áreas de favela, parques e praças...).

Em cada turma em que essas propostas de História Local forem aplicadas, poderemos observar respostas de forma diferenciada, com criações e aprendizados únicos, pois cada estudante poderá participar com suas pesquisas, sua memória, sua identidade, na forma de como ele observa e entende essa localidade e sua importância na comunidade onde ele está inserido. **ETAPA FREGUESIA:**

- **Local:** caminhada pela orla da Praia da Guanabara, no bairro da Freguesia.
- **Tempo de duração:** duas horas e meia.
- **Ponto de Encontro:** monumento da Pedra da “Onça”, na região do Bananal.
- **Sugestões de intervenções:** inicialmente é importante falar sobre a Ilha do Governador em geral, seu mapa, com a localização na Cidade do Rio de Janeiro, também do bairro da Freguesia e o entendimento do por que do seu nome. Depois poderão ser abordados temas sobre o monumento da Pedra da Onça, a lenda da índia Temiminó e sua relação com o gato Maracajá. Em seguida, o professor pode trabalhar também os povos originários na Ilha e como era a paisagem da Ilha nesse período. Poderá citar o movimento de moradores na década de 1930 até a colocação da primeira estátua do referido gato no ano de 1937. Após esse início, a caminhada se inicia pela orla e observamos a arquitetura urbana focando nas construções das diversas casas das décadas de 1930 a 1960, com fachadas apresentando muitas características típicas. Também há a questão das novas construções, prédios, que substituíram clubes, casas, bares, fábricas. O professor poderá trabalhar as questões do meio ambiente como a poluição sempre presente, a redução da faixa de areia, vestígios de escadas de acesso de pedra, pontes de atracação... Na orla podem ser pontuadas as questões do comércio local, onde temos hotéis, bares, quiosques e podem-se abordar as permanências e mudanças ao longo do tempo. Nesse espaço também havia a antiga fábrica Formicida Freguesia (abordar a questão da economia cafeeira, o problema com as formigas nas lavouras, a fórmula do veneno, os reflexos na região), a perda de muitas árvores centenárias, citando também o antigo caminho onde passaram os saudosos bondes. Ao chegar à Praça Calcutá (antiga Carmela Dutra) é possível falar da igreja histórica de Nossa Senhora da Ajuda, o local do antigo cemitério, mostrar os vestígios da antiga ponte de atracação defronte à praça, o caminho dos bondes, espaços culturais marcantes como boates, restaurantes, bares, pizzarias, padarias e o cinema Itamar. Também poderá propor a explicação de alguns nomes de ruas paralelas da praia. Seguindo a orla será avistado o monumento à Iemanjá, inserido no local em

1999 e toda a construção histórica para os pescadores da região. É possível também trazer reflexões sobre a questão da segurança: explicando os muros cada vez mais elevados na orla, com câmeras, arame farpado, fato que, no passado, eram baixos e com portões simples. Ao final da caminhada ou ao longo da atividade, a citação histórica dos personagens marcantes e associar as contribuições dos diversos povos e grupos que a integrou o bairro (indígenas, africanos, europeus) no passado e a crescente urbanização.

➤ **ETAPA COCOTÁ – PRAIA DA BANDEIRA**

- **Local:** caminhada pelas ruas do bairro do Cocotá e a orla da Praia da Bandeira.
- **Tempo de duração:** duas horas e meia.
- **Ponto de Encontro:** na entrada da Paróquia São Sebastião, no bairro do Cocotá.
- **Sugestões de intervenções:** Inicialmente é importante falar sobre a Ilha do Governador em geral, seu mapa e sua localização na Cidade do Rio de Janeiro, com a localização do bairro do Cocotá e o entendimento do por que do seu nome. Como o grupo está defronte a igreja pode informar a origem da mesma em 1919, sua construção por conta da Pandemia da Gripe Espanhola, em 1919, e sua mudança de local depois de algumas décadas. Abordar os aspectos da comunidade do Morro do Dendê visto atrás da referida igreja e eleger algumas informações quanto ao seu povoamento crescente desde a década de 1950, podendo levar fotos antigas ou do mapa local, trazendo a localização do morro e os bairros em que ele está inserido. Depois, poderá ser explicado o processo de aterramento da orla, do antigo Saco de Olaria, no final dos anos 60 e ao longo da década de 1970 e seus efeitos positivos e negativos. Ao caminhar pela região poderá ser citado o prédio “Sobre as Ondas”, que está localizado perto da antiga Caieira. Abordar a questão da Praia do Barão e a pessoa do Barão de Capanema e sua primeira fábrica Formicida no período do século XIX. No espaço do aterro, o professor e os estudantes seguirão pelo Parque Manuel Bandeira, poderão citar a estação das barcas (transferida do bairro da Ribeira em 2012), a Areninha Cultural Renato Russo (reinaugurada em 2016), a pista de Skate (construída em 2003), UPA Pediátrica (inaugurada em 2016) a Agrofloresta (criada em 2017) com sua importância e efeitos para os moradores e visitantes. Ao caminhar pela via, é possível informar antigos locais de comércio, praças, escolas, mercados, centrais telefônicas, o antigo galpão dos bondes com seus tijolos a amostra da antiga

Companhia Cerâmica Santa Cruz, antes localizada na Praia da Bica, no Jardim Guanabara. As construções das casas e a questão das atuais lojas. Ao chegar à orla da Praia da Bandeira, há casas também residências das décadas de 1950, prédios antigos em que podemos levantar os problemas ambientais da poluição aparente, a pequena faixa de areia, o comércio e outros serviços que são vistos e também os ausentes, explicar os nomes de algumas ruas. O grupo passará pelos restos do antigo Ateliê Flutuante (amplamente atuante na região na década de 1980 e 1990) e sua importância na parte cultural. A frente há o espaço do Canhão da Ponta do Tiro, que foi instalado em 1919 e se explica os motivos que levaram a sua colocação para ajudar os estudantes de uma antiga escola local necessitar de um local para eventos cívicos. O suporte da bandeira trouxe a mudança da praia (antes nomeada de Praia da Tapera) e depois o bairro ganhou esse nome. Fechando a caminhada, os organizadores poderão assinalar a antiga fábrica de Formicida que ficava localizada mais a frente do espaço do Canhão.

➤ **ETAPA JARDIM GUANABARA**

- **Local:** caminhada pelas ruas do bairro do J. Guanabara e pela orla da Praia da Bica.
- **Tempo de duração:** duas horas e meia.
- **Ponto de Encontro:** frente à Padaria do Anibal - Jardim Guanabara.
- **Sugestões de intervenções:** Inicialmente é importante falar sobre a Ilha do Governador em geral, seu mapa e sua localização na Cidade do Rio de Janeiro, com a localização do bairro do Jardim Guanabara e o entendimento do motivo do seu nome. A partir da Rua Ituá o grupo segue pelas ruas Matias Antônio dos Santos, Antônio Maria Abel, Djalma Pontes Nogueira, passando por áreas pelo alto Jardim Guanabara até um belo mirante. Ali há uma vista de parte da Baía da Guanabara, Ilha do Fundão, além dos organizadores poderem citar a Praia do Engenho Velho que ocupa parte dessa orla insulana. Neste caminho podemos comentar sobre os aspectos da ocupação da cidade, as antigas passagens utilizadas pelos indígenas (Peabirus), os aspectos ambientais e urbanísticos, dentre outros. Depois o grupo segue até o Parque Marcello de Ipanema, onde poderá ser citada a questão da Ilha antiga e sua vegetação nativa, a fundação do parque e sobre a pessoa do pesquisador Marcello que dá nome ao local. Também poderão ser abordados os diversos usos do local, como recitais e saraus, piqueniques, inclusive para a prática de rituais religiosos de grupos religiosos de Umbanda e Candomblé. Na

saída do Parque já é avistada a histórica Capela Imperial Nossa Senhora da Conceição e o professor ou estudantes podem trazer os apontamentos históricos da mesma, sobre o antigo Palacete Santa Cruz, que estava localizado a sua esquerda, sobre a Praça Jerusalém (chamada anteriormente de Praça Doutor Eduardo Cotching), sobre o local ser uma das primeiras fazendas de produção de Cana-de-Açúcar cariocas no período colonial. Ao seguirem caminhando pela orla, é possível ressaltar as palmeiras imperiais, plantadas ao longo da década de 1920, a questão da qualidade de vida existente na Ilha naquela época, podendo mostrar algumas fotos de época, além de apresentar como a região se modificou ao longo do tempo. Neste sentido, é interessante lembrar-se da antiga fábrica de Cerâmica Santa Cruz que ocupava uma vasta área próxima à orla e suas diversas contribuições para a Cidade do Rio de Janeiro. Pela orla observam-se muitos quiosques e prédios, assim o grupo poderá refletir sobre os aspectos urbanísticos e econômicos da região, as antigas casas que pouco permaneceram e a especulação imobiliária se expandiu muito no final do século XX e início do século XXI, avançando pela praia, dentre elas, há a famosa a praia da “biquinha”, onde a prefeitura construiu um parque com chafariz, porém sem pleno uso pela população e, muitas vezes, tem seu cuidado deixado a desejar pelos órgãos municipais. Há um chafariz no local e a saída da água (não potável) onde os visitantes podem refrescar as mãos e os pés. É importante frisar as funções de nascentes assim na época colonial e sua relação com os moradores, comerciantes, por exemplo. Ao observar a Baía da Guanabara é possível traçar aspectos do período século XVI onde houve batalhas envolvendo franceses, portugueses, Tamoios e Temiminós, no período da França Antártica (1555-1567), aspectos da presença da Família Real na região, a importância da Ilha no abastecimento de tijolos, alimentos, cal e outros produtos para a Cidade do Rio ao longo do tempo e todos os grupos envolvidos nesse processo. O fechamento pode ser feito no final da Praia, chegando à entrada do Depósito de Combustíveis da Marinha ou no próprio espaço da Biquinha.

Há outras possibilidades de breves roteiros em outras áreas da Ilha, mas o interessante é viabilizar a contribuição dos alunos através de sugestões de intervenções, agregar outros olhares para esses trajetos, pensar, talvez, outros tipos de *city tour* pela região, na forma do que falar e no como falar sobre esses referenciais, com eles possuindo protagonismo e o lugar de fala, assim como os antigos *Griots* africanos, que se apropriam da História, visando o encantamento de seus interlocutores e procurando gerar mais pertencimento das comunidades

ao escutarem suas narrativas e revelar os personagens marcantes para aquela localidade: realizando, aos poucos, uma construção identitária. Desta forma, pensar uma população na Ilha do Governador com tal engajamento e participação é um dos maiores objetivos, contudo, entende-se que não será algo com resultados imediatos, pois é um processo complexo a produção de novos saberes e práticas. Sobre essa maior participação, conclui Monteiro (2013):

Ensinar, como o próprio termo indica, é “fazer conhecer pelos sinais”¹⁷, é produzir significados. E estes significados são atribuídos pelos professores desde o momento em que se apropriam de um conceito e definem a proposta de atividade a ser realizada para a sua aprendizagem, por aqueles alunos que têm em sua turma. (MONTEIRO, 2013, p.5).

Na Ilha do Governador há o projeto “Rolé da Ilha” onde buscamos levar os estudantes insulanos para conhecer de perto os espaços e paisagens insulanas. Tal atividade é desenvolvida desde 2015 com caminhadas culturais de breves circuitos com os estudantes. É realizado no contraturno das turmas ou aos finais de semana quando a escola não consegue a aquisição de ônibus para levar as turmas. Desde o ano de 2010 é realizado o importante projeto “Conhecendo a Ilha a Pé”, desenvolvido pelo insulano Roberto Machiutte¹⁷, que mobiliza moradores e turistas em caminhadas culturais mensais gratuitas por diversos locais da Ilha e ainda associa campanha de arrecadação de alimentos para instituições sociais ou religiosas. Desde o ano de 2020, os dois projetos têm unido forças em prol da divulgação da História e cultura insulanas.

- **PLATAFORMAS POSSÍVEIS:**

Mesmo de forma remota, é possível realizar tais trajetos, pois há os recursos do Google chamado Google Earth¹⁸ com uma visão de satélite sobre o globo terrestre mais detalhada podendo ser ampliado, criando um recorte da região e mostrando o território escolhido para estudo. É possível ter uma visão panorâmica e também em 3D, como se estivéssemos vendo de frente tais espaços. Este recurso apresenta com riqueza de detalhes as partes da Ilha do Governador.

¹⁷ O insulano Roberto Machiutte desenvolve um importante trabalho de resgate histórico e de fomento ao turismo na Ilha do Governador (Ecotur Ilha) desde 2012, na valorização da ecologia e preservação ambiental na Ilha do Governador nas últimas décadas. Também atua como fotógrafo e guia turístico. Além de caminhadas históricas mensais pela região, sua ação também ocorre através de redes sociais por meio de fotos e vídeos divulgando espaços na Ilha e também alertando a população e autoridades sobre diversos problemas que assolam a localidade.

¹⁸ Google Earth é um programa de computador criado em 2001, desenvolvido e distribuído pela empresa estadunidense do Google cuja função apresentar um modelo tridimensional do globo terrestre, construído a partir de mosaico de diversas imagens de satélite. Disponível em: <https://google-earth-pro.gosur.com>. Acesso 02 maio de 2022.

Também há o programa do Google Maps¹⁹, o qual se trata de um veículo portando uma câmera de 360° que passa por grande parte da cidade, mostrando ruas, casas, praças, praias... Assim, de forma remota, o professor pode espelhar na tela do computador ambos os programas e ir “caminhando” virtualmente por esses espaços com seus estudantes. Ele mesmo ou determinados estudantes podem realizar os apontamentos e explicar curiosidades. Assim, na impossibilidade de recursos, na dificuldade de ausentar os estudantes da escola por questões de segurança ou falta de transportes adequados, pode-se ter esse recurso de “city tour” ou “Rolé da Ilha” podendo ser realizado mesmo de dentro da escola.



Figura 36 – Pesquisando a igreja Nossa Senhora da Ajuda com o Google Earth.²⁰

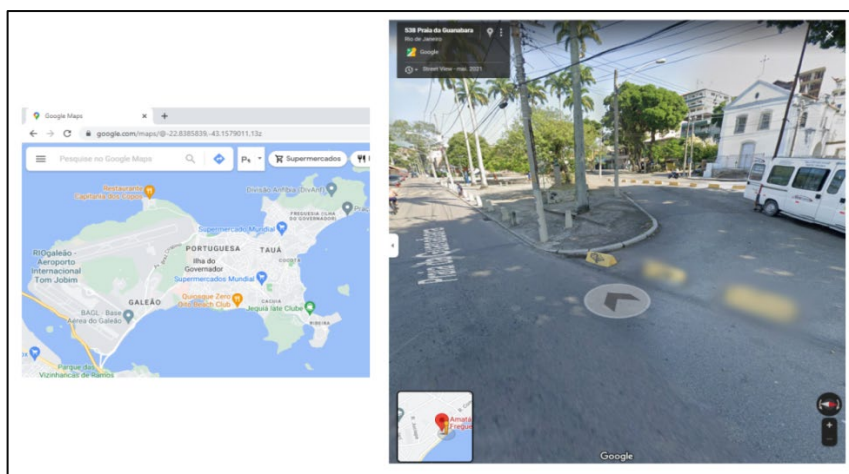


Figura 37 – Pesquisando a igreja Nossa Senhora da Ajuda com o Google Maps.²¹

¹⁹ O Google Maps é o mapa online. É uma ferramenta excelente para encontrar qualquer lugar do Brasil e do mundo, obter instruções de rotas, como se você estivesse lá, quase ao vivo. Disponível em: <https://www.google.com/maps>. Acesso 02 maio de 2022.

²⁰ Disponível em: <https://earth.google.com/web/@-22.79367193,-43.1704685,19.82206359a,133.81727215d,35y,0.00000001h,59.89681166t,0.00000001r>. Acesso em 10 junho de 2022.

²¹ Disponível em: https://www.google.com/maps/place/Amat%C3%A1xi+Freguesia-24+Horas/@-22.7935403,-43.1700692,3a,90y,266.2h,71.73t/data=!3m6!1e1!3m4!1sckLkf6M95anEBRL__NjviQ!2e0!7i16384!8i8192!4m

Em ambos os aplicativos podemos verificar com muitos detalhes a igreja e seu entorno, logo o professor poderá abordar muitas características do local no passado e também no presente. Essas imagens podem ser projetadas por meio de um datashow ou com computador ou com televisão conectada à Internet.

Pensando em visitas presenciais ou virtuais, foram elaboradas três sugestões de roteiros onde o professor e os estudantes podem fazer uso para ajudar nas explicações de cada local e instigar outras análises e locais.

Como um simples exemplo de roteiro de circuito abordando a Ilha do Governador, podemos citar três possibilidades onde o professor e os estudantes poderão articular apontamentos, mostrar fotos, levar depoimentos, dentre outros. Pensando em circuitos pela Ilha do Governador, de forma presencial ou utilizando os aplicativos digitais já citados, apresentamos três possibilidades de circuitos pela região, onde não há apenas a indicação de localização geográfica, mas possibilidades de apontamentos históricos diversos. Os horários propostos para as atividades estão relacionados à modalidade presencial.

- **CUIDADOS/LIMITES:**

As atividades pensadas para fora da escola são necessárias autorizações dos responsáveis, para que os estudantes possam ir aos locais propostos pelo professor. Caso os próprios estudantes façam os vídeos com eles sendo os apresentadores, também é necessária a devida autorização. A direção da escola precisa estar ciente das ações visando maior apoio e êxito das mesmas. Se as aulas externas forem realizadas aos finais de semana, o professor pode convidar os pais para participarem, gerando maior mobilização da comunidade e maior engajamento participação dos estudantes.

No momento da realização das caminhadas, é imprescindível que haja pessoas voltadas para o cuidado com o trânsito, dispersão e registro.

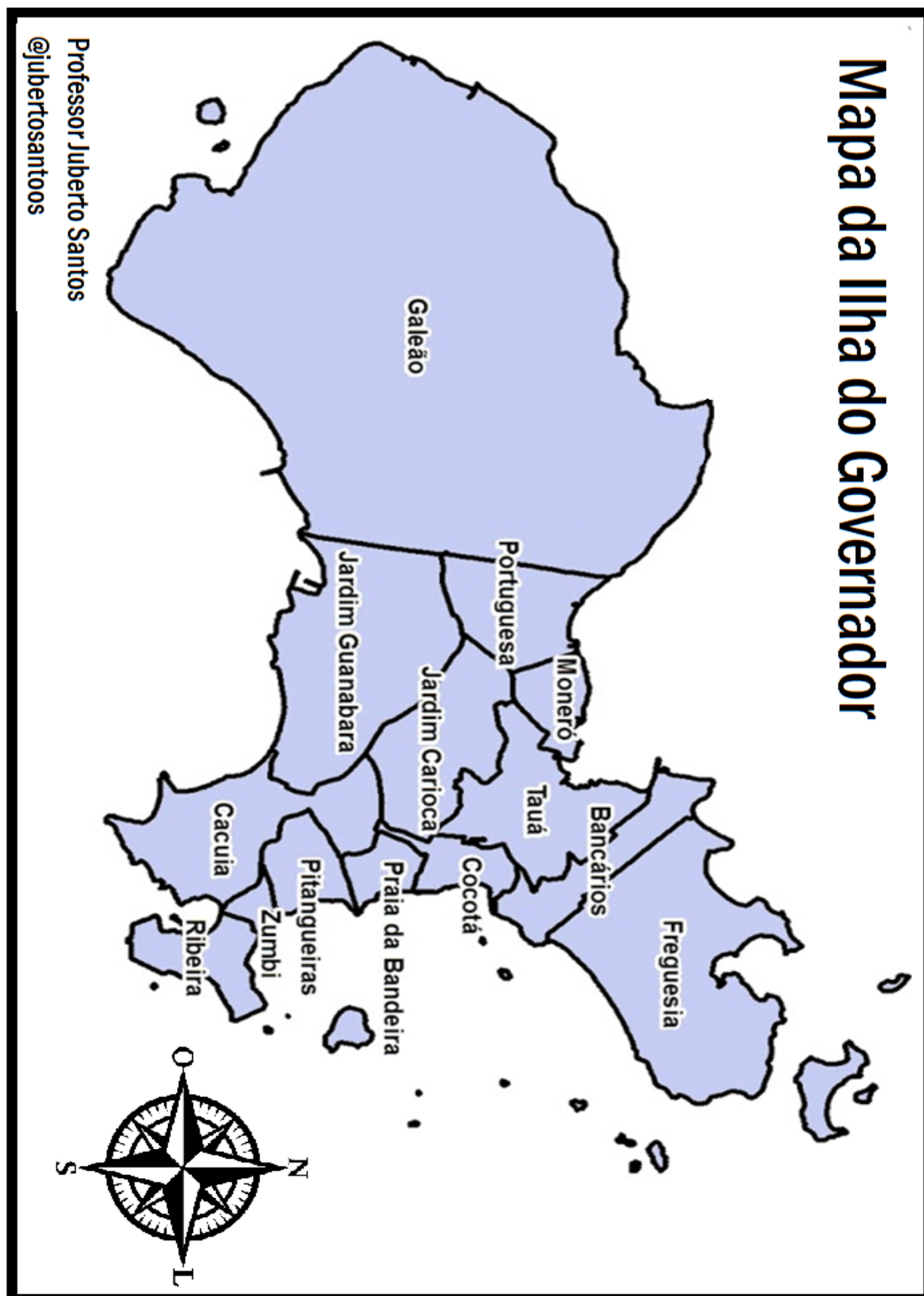
Sempre é importante não extrapolar o tempo das atividades evitando percursos muito longos e cansativos. Alertar sobre o uso de roupas leves, indo de tênis, com cada pessoa levando água e algo para um possível lanche ao final.

12!1m6!3m5!1s0x999d60b754c18b:0x1ba3831c93408c43!2sPar%C3%B3quia+Nossa+Senhora+da+Ajudada!8m2!3d-22.7931054!4d-43.1705228!3m4!1s0x999d60b11db287:0x7771fc101de7f6bb!8m2!3d-22.7933976!4d-43.1704471. Acesso 10 junho de 2022.



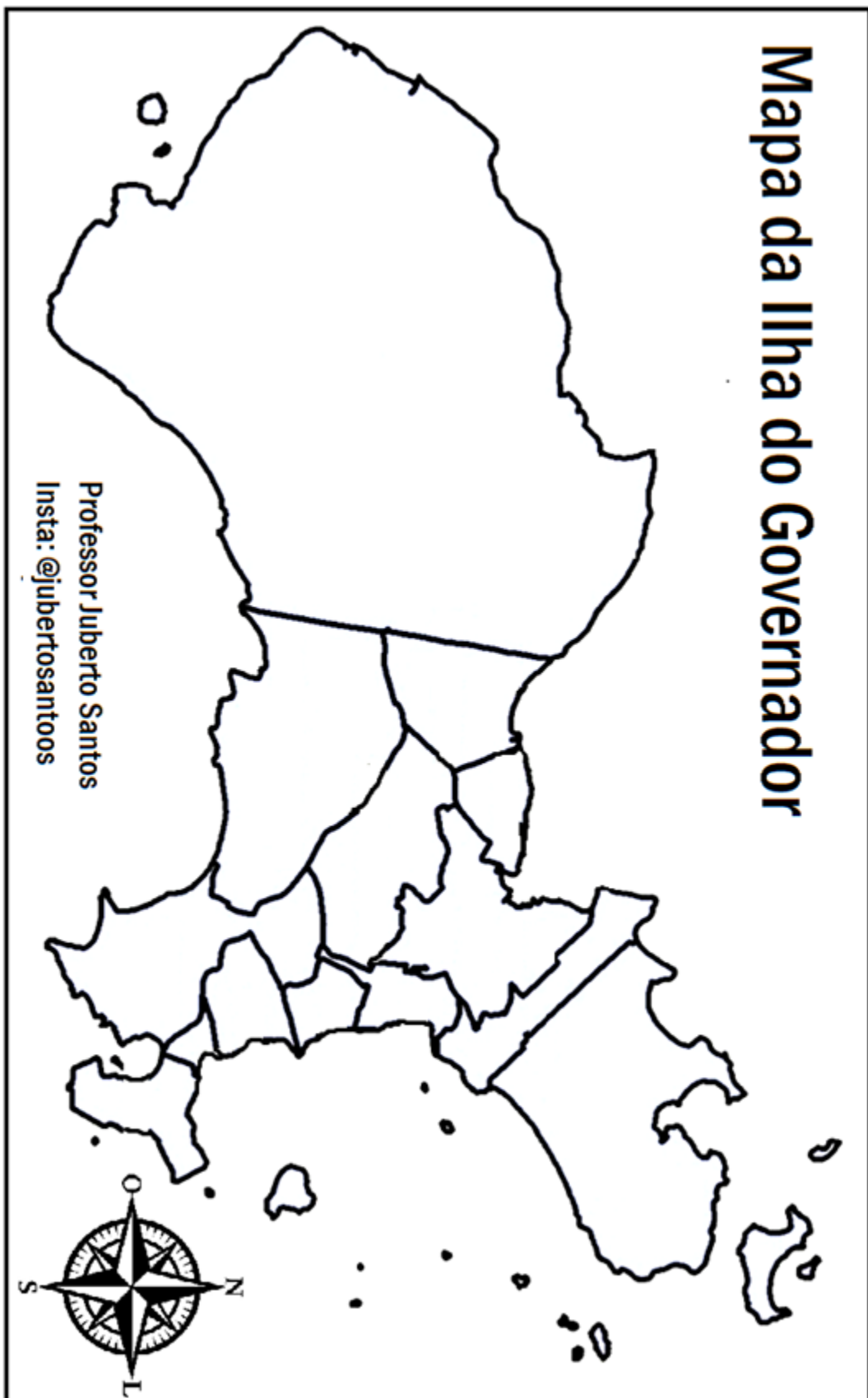
XIII – MATERIAIS ANEXOS

A fim de gerar maior facilidade na confecção e realização das atividades propostas, abaixo há diversos materiais que o professor poderá imprimir e reproduzir para suas turmas.



Mapa Político da Ilha do Governador

Mapa da Ilha do Governador



Mapa Mudo da Ilha do Governador

Mapa da Ilha do Governador

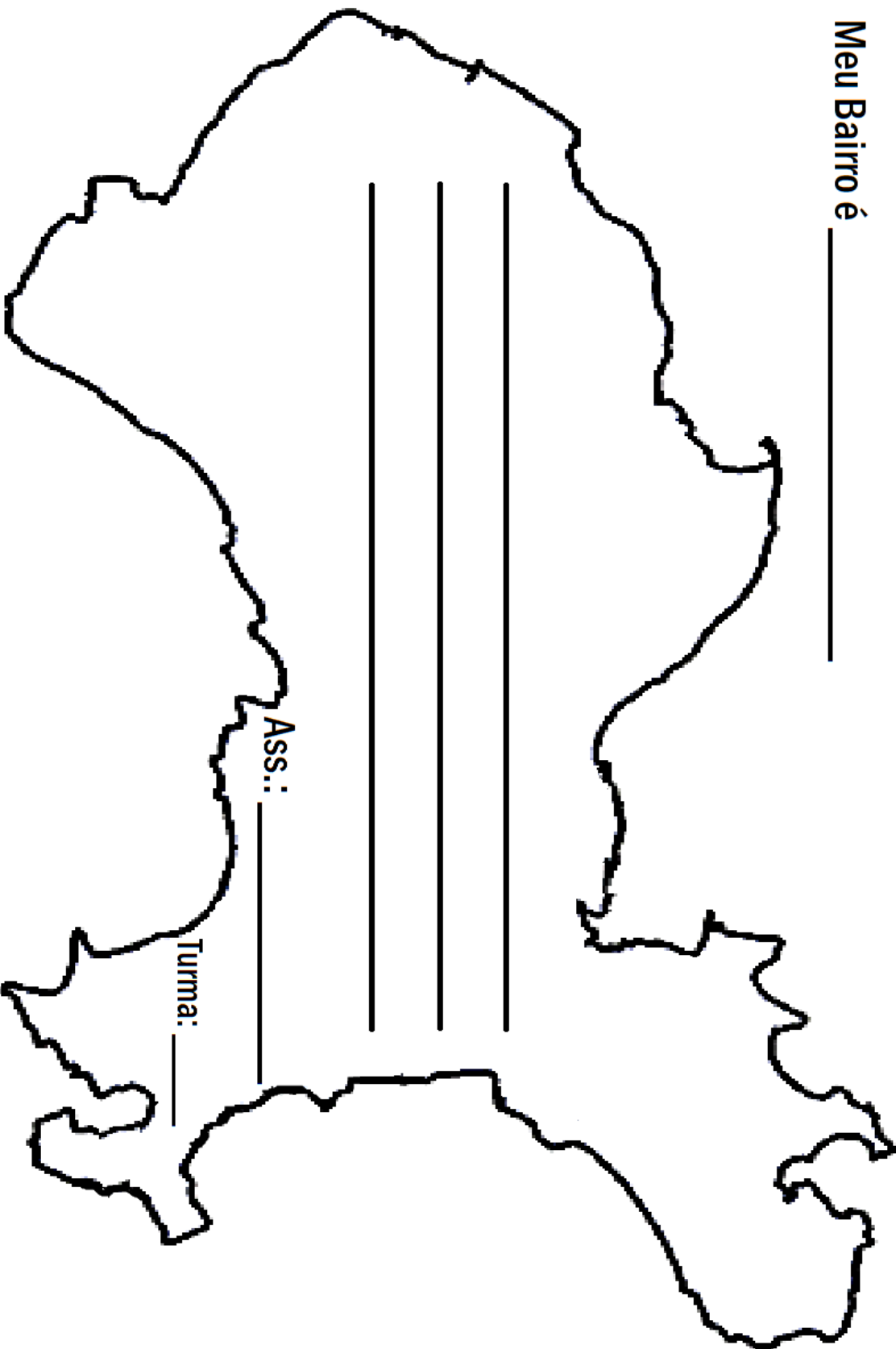


Mapa do perímetro da Ilha do Governador

Meu Bairro é _____

Ass.: _____

Turma: _____

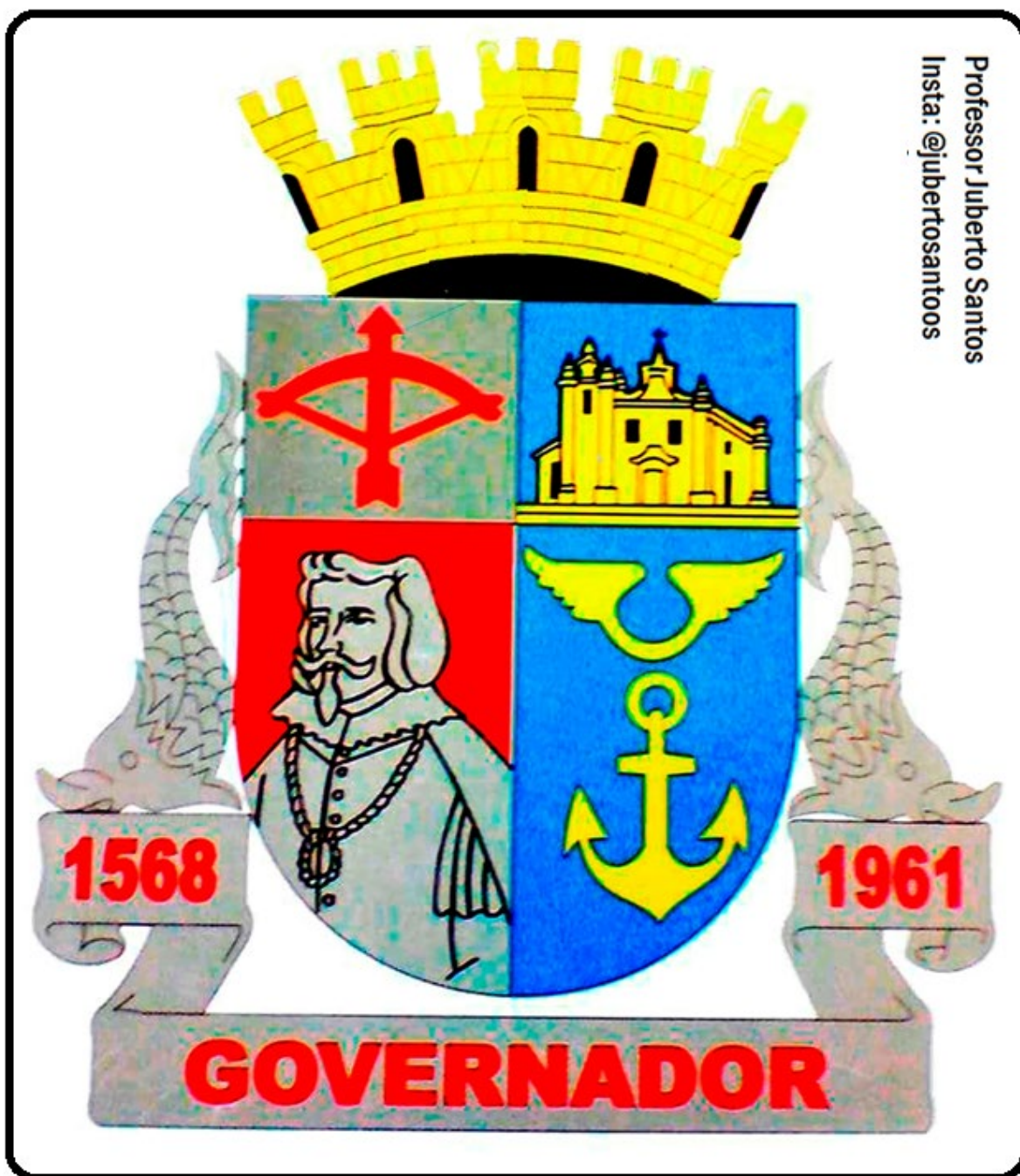
An outline map of an island, possibly representing a neighborhood or a specific location. The map is irregular in shape with several bays and peninsulas. In the center of the map, there are three vertical lines, one above the other, intended for writing. To the left of the map, there are two labels: 'Ass.: _____' and 'Turma: _____', each followed by a horizontal line for writing.

Atividade de Produção de Texto sobre a Ilha



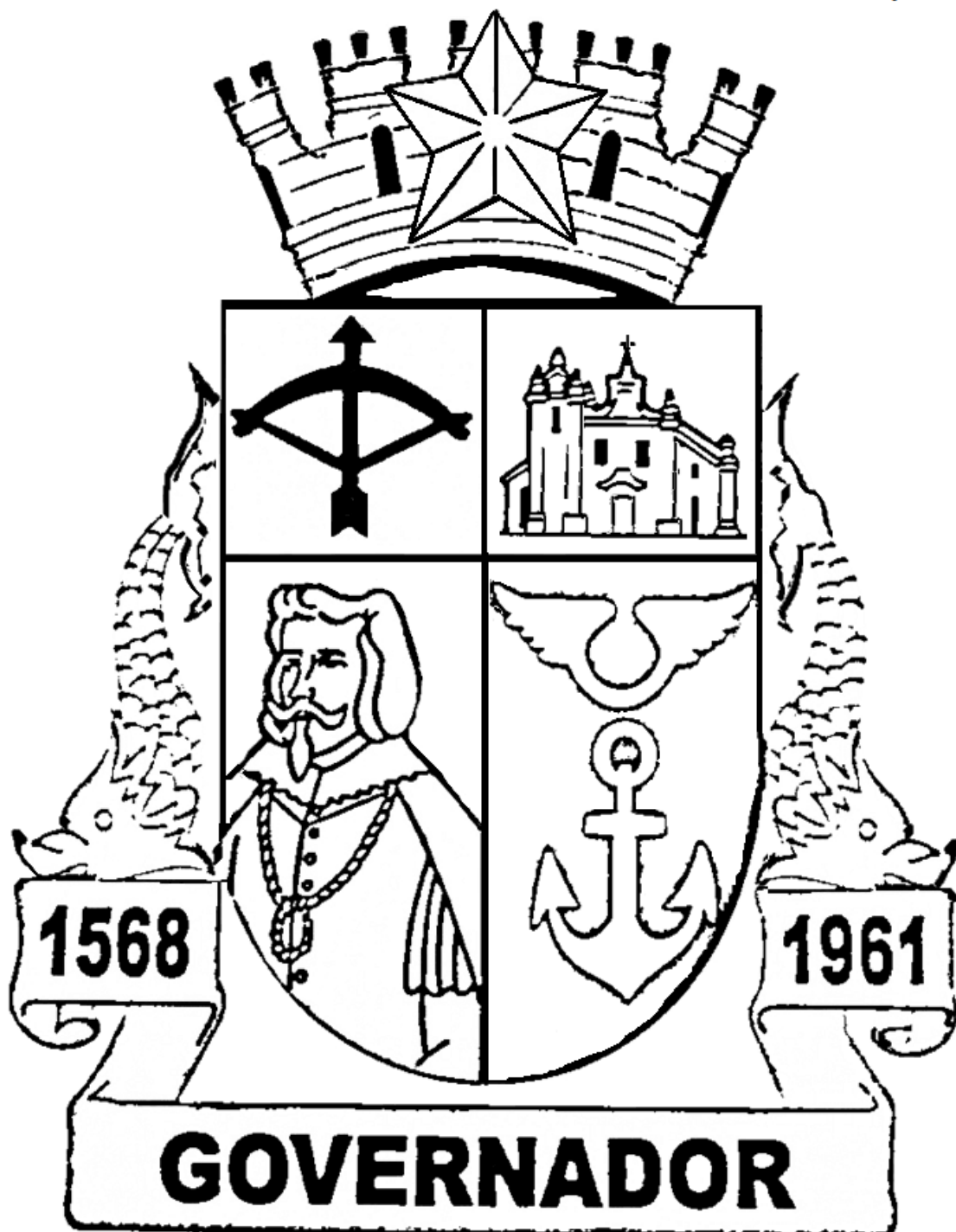
Brasão de Armas da Ilha do Governador (1961 – 1975)

Professor Juberto Santos
Insta: @jubertosantos



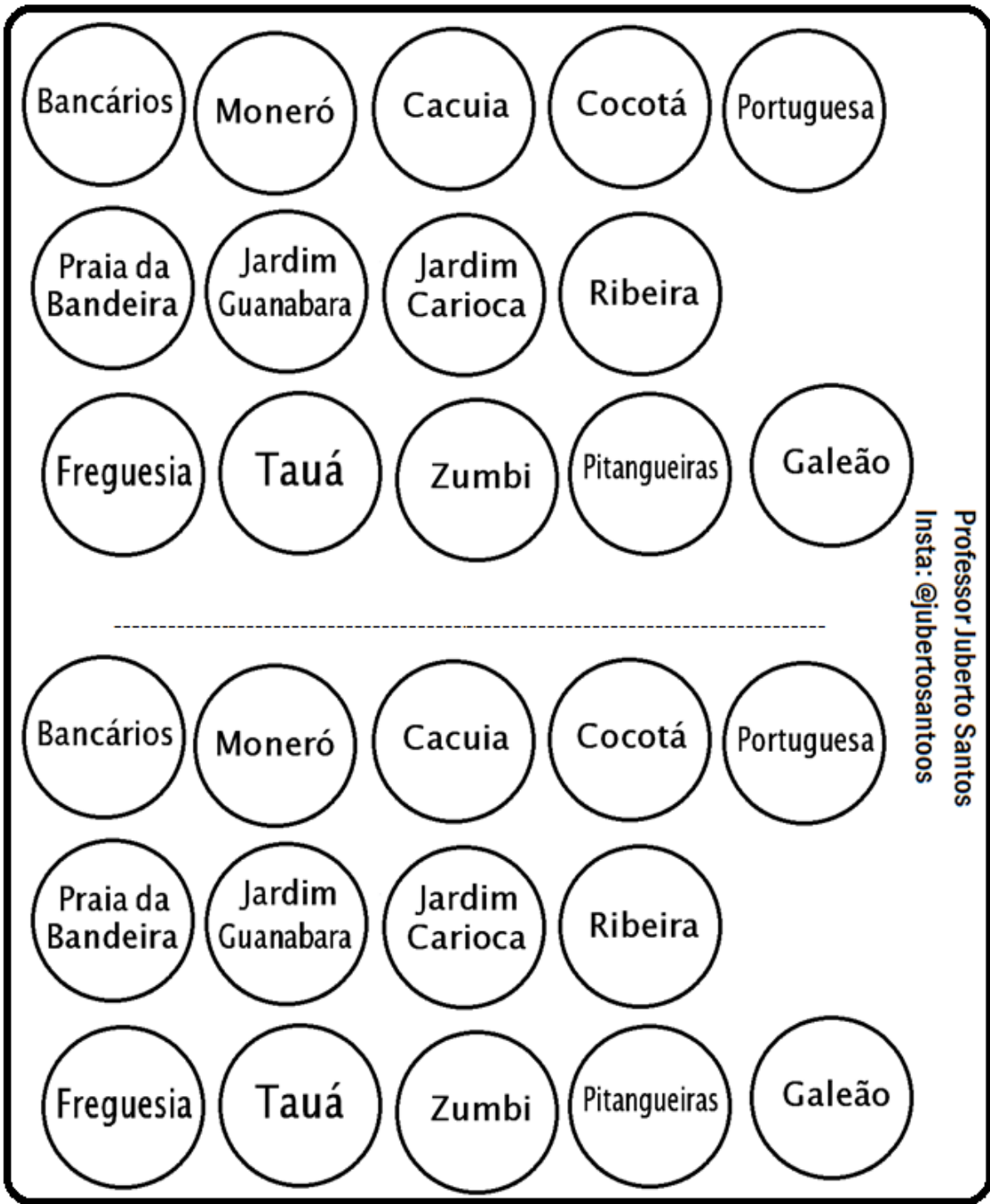
Brasão de Armas da Ilha atualizado (1975 – Atual).

BRASÃO DE ARMAS DA ILHA DO GOVERNADOR/RJ



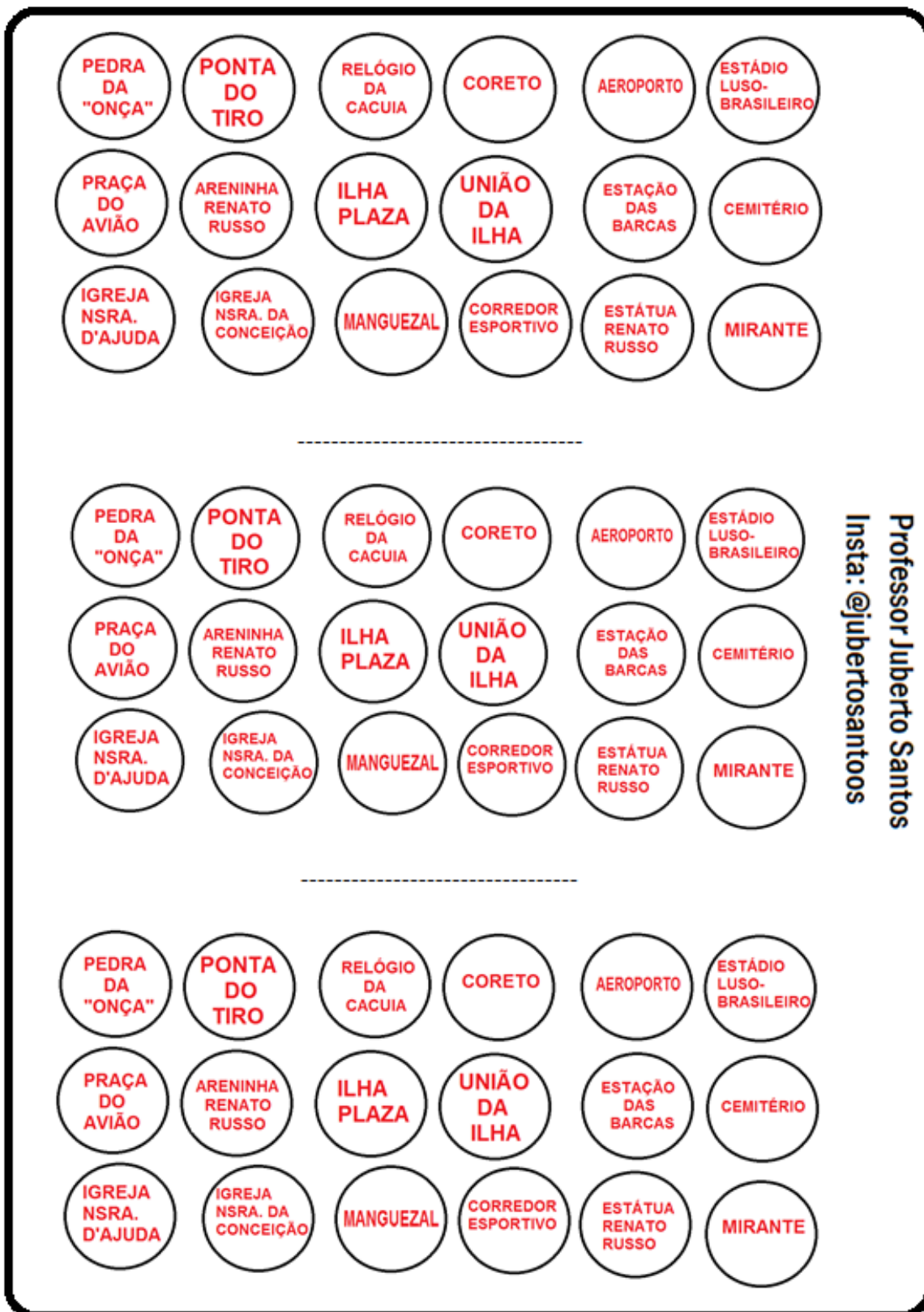
Professor Juberto Santos
@jubertosantos

Brasão de Armas da Ilha do Governador (Atividade para colorir)



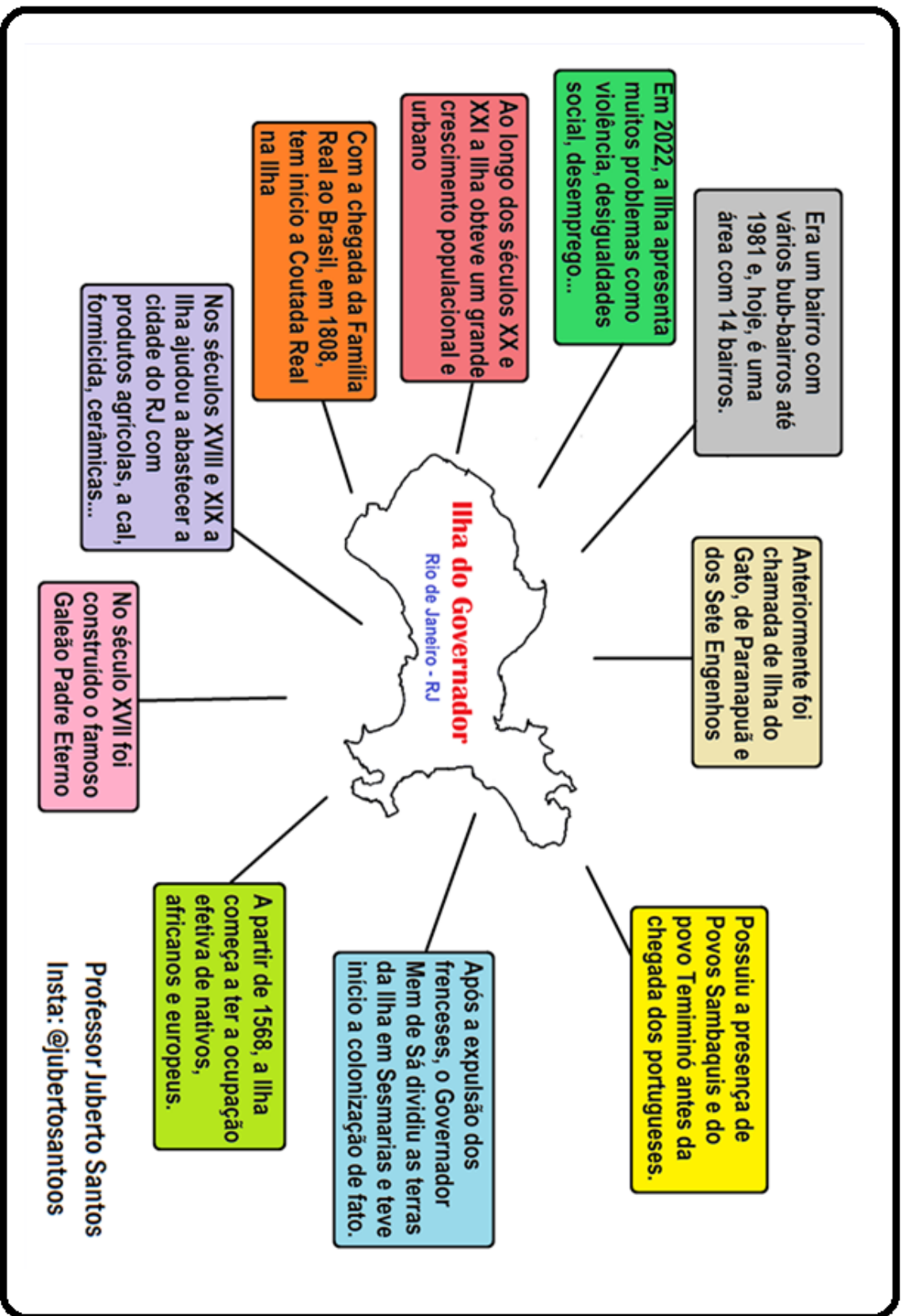
Professor Juberito Santos
Insta: @jubertosantos

Matriz para impressão com os 14 bairros da Ilha do Governador



Professor Juberto Santos
Insta: @jubertosantos

Matriz para impressão com alguns Pontos Turísticos da Ilha do Governador



Mapa Mental com aspectos históricos da Ilha do Governador

BAIRROS DA ILHA DO GOVERNADOR

Até 1981 a ilha do Governador tinha sub-bairros, porém com o DECRETO Nº 3158 DE 23 DE JULHO DE 1981, eles foram elevados como bairros da cidade.

Bancários - Originou-se do conjunto habitacional construído pelo antigo Instituto de Aposentadoria e Pensões dos Bancários (IAPB), nas décadas de 1940-1950. Destacando-se o Conjunto Residencial Jardim das Praias, inaugurado em 1953, com 240 residências, em terreno alagadiço, aterrado, sendo construído um canal para desague de antigo riacho, situado na atual Avenida Ilha das Enxadas.

Caculia – Termo nativo que significa "morro em forma de cuiá", arredondado. Em indígena, Caculia significa CAA "morro" e CUYA "vaso de beber", ou seja, "Morro da Cuiá".

Cocotá - O nome indígena que significa "local de roças", que se refere aos cultivos feitos pelos primeiros habitantes da ilha do Governador.

Freguesia - Sua origem deve-se à Ermida (atual Paróquia de Nossa Senhora da Ajuda), erguida no fim do século XVII, por Jorge de Souza, o Velho, em terras de seu engenho. Em 1710, foi criada a freguesia de Nossa Senhora da Ajuda e a ermida em ruínas foi reconstruída em 1743 pelo padre Nunes Garcia, cujas obras foram concluídas pelo padre Francisco Bernardes da Silveira em 1754.

Galeão - O nome Galeão tem origem num grande navio, o "Galeão do Padre Etieno", que na época seria a maior embarcação do mundo, construído num estaleiro montado nessa região da ilha. O "Galeão", iniciativa de Salvador de Sá e Benevides, fez sua primeira viagem atravessando o Atlântico em 1665, e chegando a Lisboa, impressionou os governantes portugueses por seu porte e qualidade.

Jardim Cantoca - Em 1929, neles foi concretizado o projeto de arruamento e loteamento do Jardim Carioca, em terreno de propriedade da "Companhia Geral de Habitações e Terrenos", aprovado na gestão do prefeito Prado Junior, com grande número de ruas abertas em encostas acidentadas, apresentando um traçado de curvas sinuosas, com diferentes larguras. Tinha a particularidade de vender casas prontas, com a fachada voltada para a estrada do Galeão.

Jardim Guanabara – O nome vem do projeto de urbanização realizado pela Companhia Imobiliária Santa Cruz, em 1936, com o paulista Joaquim Sampaio Vidal que transferiu a sua antiga fábrica de cerâmica para o ramo da urbanização e dos loteamentos. Com suas ruas sinuosas e caprichosamente desenhadas ocupavam as elevações, transformando-se em um bairro nobre, com belas construções, de alto padrão.

Moneró - Originalmente, suas terras pertenciam ao fazendeiro italiano Francisco Moneró e o bairro surgiu com o loteamento Jardim Ipitangas, em 1955, ocupando área de 100.000 m2. Inicialmente denominado Jardim Ipitanga, em referência ao

seu antigo proprietário, os moradores só o chamavam de "Moneró", nome que acabou prevalecendo quando da oficialização do bairro em julho de 1981.

Pitangueiras - Em Indígena significa PYTY-NGUE-RA, "Apertado, Alagado", nada a ver com essa espécie de árvore, que não ocorria na região. Outra explicação se dá, devido ao tipo de terreno arenoso, encontrado também na região do Itacolomi e Tubiacanga, era grande o número de cajueiros e pitangueiras, daí o nome.

Portuguesa - A origem do bairro é associada à A. A. Portuguesa, sua urbanização é recente, ao estádio que foi inaugurado em 2 de outubro de 1965. O que restou da área do antigo Jockey Club Guanabara foi urbanizada e loteada, dando origem ao bairro Portuguesa, ocupada principalmente por conjuntos residenciais.

Praia da Bandeira – O Capitão Pedro Barbosa, militar e figura ilustre do bairro, grande nacionalista teve a iniciativa de construir, com a ajuda do "Major Dias Jacaré", na atual Ponta do Tiro, um pequeno forte com um canhão e um mastro para hastear a Bandeira Brasileira, a fim de que as crianças da escola pudessem comemorar o "Dia da Bandeira". Sua esposa nos anos de 1920 era diretora de uma escola na estrada da Taperá. Daí o nome atual do bairro, Praia da Bandeira, cuja estreita faixa arenosa destruída de bela paisagem da Baía de Guanabara. A escola foi transferida para a praia do Zumbi e hoje é a Escola Municipal Cuba. Portanto, o nome desse bairro da ilha do Governador tem origem na Bandeira Brasileira que era hasteada no Pequeno Forte da Ponta do Tiro.

Ribeira - O nome do bairro vem da fazenda da Ribeira que existiu no século XIX em estreita faixa de terra dessa área da ilha do Governador. Nesse período se estabeleceram portugueses, cultivando o solo com produção de aguardente e de cal.

Tauá - A palavra indígena que significa "barro vermelho". Inicialmente, era destinada à lavoura, cana-de-açúcar, depois outras atividades como a pesca, cal, tijolos e telhas.

Zumbi - O nome significa TUMBY, "As Cadelas, As Ancas Femininas", devido ao formato sinuoso da praia, dado pelos indígenas.

"A História da Ilha é História do Rio, do Brasil, de Portugal, do planeta... Tudo influi e é influído."
Cybelles de Ipanema

Juberto Santos e Jaime Morais

Resumo do significado dos nomes dos Bairros da Ilha do Governador

BRASÃO DA ILHA DO GOVERNADOR

Alguns bairros da cidade do Rio de Janeiro possuem símbolos, adquiridos à época em que esta cidade era o antigo estado da Guanabara. A maior parte da população, no entanto, desconhece a existência deste símbolo. Então, entenda o significado de acordo com a interpretação do pesquisador **Sr. Domênico Aversa**, do Centro de Referência Histórica da Ilha do Governador, localizado na Biblioteca Popular Municipal Euclides da Cunha, localizada no Cocotá.

Escudo heráldico português (arredondado na base e formando ângulos retos na parte superior), encimado pela coroa mural de cinco torres, de ouro, símbolo da Cidade-Capital.



Aos lados, dois golfinhos, símbolo de povoação marítima, tendo ao lado direito a data de 1568, data da doação da sesmaria de mais da metade das terras da ilha, concedida por Mem de Sá, Governador-geral do Estado do Brasil, a Salvador Correia de Sá, segundo governador da Capitania do Rio de Janeiro.

Do lado esquerdo, a data de 1961, data da criação do Brasão de Armas da Ilha do Governador, ambos os números em vermelho. Em baixo, ainda em vermelho, a legenda "Governador", referente ao nome da ilha e ao cargo de Salvador Correia de Sá.

Divisão quartelada, sendo o 1º quartel (à direita), sobre fundo branco (prata) um arco em vermelho disparando uma flecha, simbolizando a primitiva ocupação indígena da ilha.

No 2º quartel (em baixo, à direita), sobre fundo vermelho, o retrato de Salvador Correia de Sá.

À esquerda, no 1º quartel, sob fundo azul, a **igreja Matriz de N.Sa. da Ajuda**, em ouro (amarelo), simbolizando a criação da Freguesia de N.Sa. da Ajuda, em 1710.

Em baixo, sob fundo azul, as armas da Aeronáutica (asas) e da Marinha (uma âncora), em ouro (amarelo), simbolizando a ocupação militar na Ilha.

Para o pesquisador, o vermelho simboliza a sangrenta vitória do índio Araribóia e dos portugueses, contra os inimigos Tamoios e os franceses. Luta que resultou na conquista do Rio de Janeiro. No Brasão, o vermelho simboliza a vitória, decisiva, para a conquista do Rio de Janeiro pelos portugueses.

No período de 1961 a 1975, o Brasão de Armas da Ilha do Governador teve uma estrela de prata sobre a coroa mural de ouro, simbolizando o antigo estado da Guanabara (1960-1975), criado quando o Rio de Janeiro deixou de ser a capital do Brasil com a construção de Brasília. Com a fusão, em 1975, o atual Brasão perdeu essa estrela.

Professor Juberto Santos

Insta:@jubertosantos

Explicação do Brasão de Armas da Ilha do Governador

BRASÃO DE ARMAS DA ILHA DO GOVERNADOR

A estrela de prata simboliza quando a cidade do RJ era o antigo Estado da Guanabara (1960 até 1975). Depois de 1975, o Brasão perdeu essa estrela.

Coroa Mural de cinco torres, de ouro, símbolo da Cidade que foi Capital

Simboliza a ocupação indígena da Ilha (Temiminós)

Igreja Matriz de N.Sa. da Conceição, simbolizando a presença católica na Ilha

Aos lados, dois golfinhos, símbolo de povoação marítima

Símbolos da ocupação militar na Ilha

Data da doação da sesmaria de mais da metade das terras da ilha, concedida por Mem de Sá a Salvador Correia de Sá

1568

1961

Data da criação do Brasão de Armas da Ilha do Governador

GOVERNADOR

Retrato de Salvador Correia de Sá

Legenda referente ao nome da Ilha e ao cargo de Salvador Correia de Sá

Professor Juberto Santos
Insta: @jubertosantos

BRASÃO DE ARMAS DA ILHA DO GOVERNADOR

A estrela de prata simboliza quando a cidade do RJ era o antigo Estado da Guanabara (1960 até 1975). Depois de 1975, o Brasão perdeu essa estrela.

Coroa Mural de cinco torres, de ouro, símbolo da Cidade que foi Capital

Simboliza a ocupação indígena da Ilha (Temiminós)

Igreja Matriz de N.Sa. da Conceição, simbolizando a presença católica na Ilha

Aos lados, dois golfinhos, símbolo de povoação marítima

Símbolos da ocupação militar na Ilha

Data da doação da sesmaria de mais da metade das terras da ilha, concedida por Mem de Sá a Salvador Correia de Sá

1568

1961

Data da criação do Brasão de Armas da Ilha do Governador

GOVERNADOR

Retrato de Salvador Correia de Sá

Legenda referente ao nome da Ilha e ao cargo de Salvador Correia de Sá

Matriz com a explicação das partes Brasão de Armas da Ilha do Governador

A Lenda da Pedra da "Onça"

Historiador Jubberto Santos



Na Ilha do Governador, a maior ilha na Baía da Guanabara, há uma rocha chamada pedra rachada, na região do Bananal no bairro da Freguesia. Nesse local há uma estátua de um grande felino que olha fixamente para a direção do mar.

Essa homenagem está no local desde o final da década de 1920 e já houve outras duas estátuas antes da atual... Em 2019 moradores fizeram seu restauro trazendo a grandezza da estátua de volta. O felino é chamado de Onça pela população insulara devido às características da estátua: um grande gato com pintas em seu corpo lembrando facilmente uma onça pintada.

Contudo, na Ilha, nunca existiram onças. Naquela rocha se encontra, na realidade, uma homenagem a um GATO MARACAJÁ. Ele é um pouco maior que um gato doméstico e possuem em seu pelo muitas manchas e é um animal bem agressivo na maioria das vezes. Esse animal era típico na região desde o século XV pelo menos e, aos poucos, foi sumindo da ilha após a ocupação europeia e o posterior processo de colonização. Um dos primeiros nomes dessa região foi Ilha do Maracajá.

Por conta de uma lenda antiga envolvendo uma nativa da etnia Temimino e seu gato maracajá de estimação que residiam próximo ao local. Essa homenagem foi pensada e concretizada. Sabemos que essa lenda possui três versões conhecidas. Vamos a elas?

VERSAO: 01 - "Uma índia que habitava a região tomava banho de mar todos os dias. Com ela sempre estava seu gato de estimação, um gato Maracajá. Ele sempre ficava sentado no alto de uma pedra esperando o retorno da índia para voltarem para casa. Um dia a índia foi nadar, porém não regressou. Algo aconteceu com ela... O gato ficou esperando o dia todo, passou a noite ali na pedra e de lá não saiu mais. Depois de muitos dias, acabou morrendo de tristeza pela ausência da jovem índia."



VERSAO 02 - "Um índio que habitava uma aldeia próxima de uma praia saía todos os dias com seu barco para pescar. Sua filha sempre aguardava seu retorno em uma pedra próxima da praia com seu gato Maracajá de estimação sentado ao seu lado. Um dia o pai não retornou. A filha, apreensiva e desesperada, pegou um barco e foi tentar encontrar seu pai. Ela também não retornou... O gato permaneceu sentado, esperando o dia todo, passou noites e dias ali na pedra e de lá não saiu mais. Acabou morrendo de tristeza pela ausência dos seus donos."

VERSAO 03 - "Um jovem índio que habitava uma aldeia próxima de uma praia saía todos os dias com seu barco para pescar. Sua amada esposa sempre aguardava seu retorno em uma pedra próxima da praia com seu gato Maracajá de estimação sentado ao seu lado. Um dia o rapaz não retornou. A índia, apreensiva e desesperada, pegou um barco e foi tentar encontrar seu amado. Ela também não retornou... O gato permaneceu sentado, esperando o dia todo, passou noites e dias ali na pedra e de lá não saiu mais. Acabou morrendo de tristeza pela ausência dos seus donos."

Como podemos observar, nas três versões, o felino fica a espera de sua dona ali sobre a pedra e falece por tristeza e falta de alimentação. Os nativos retiraram seu corpo do local e entenderam o motivo de sua morte ao darem falta da jovem Temimino. Qual é a versão verdadeira? Se eles realmente existiram? Bem... A cultura Temimino passou essa história a frente e outros continuaram a narrar com o passar dos séculos...

Mas uma coisa é certa:

"A Pedra da Onça nunca foi da "onça" e nunca será. A Pedra é eternamente do belo e saudoso... Maracajá!" (Jubberto Santos)

Ele está lá, sempre de guarda, a espera da pessoa que lhe dava o amor e afeto que tanto valorizava. Hoje, também podemos entendê-lo como um Totem que tem velado e dado segurança ao povo insularo.

Viva a pedra do Maracajá!

Viva a nossa ilha que tem histórias por todos os lados.



Explicação da lenda do Gato Maracajá na Pedra "da Onça"

POR QUE UMA REGIÃO DA ILHA DO GOVERNADOR TEM O NOME DE “GALEÃO”?



A demanda, segurança, abundância de madeiras nobres, mão de obra e tecnologias do Reino, incrementaram a construção naval na Baía de Guanabara no século XVII. Para demonstrar que as madeiras tropicais eram excelentes para a construção naval, o Governador Salvador Correia de Sá e Benevides deu início, em 1659, à construção daquele que seria o maior navio do mundo, com a finalidade de proteger as costas brasileiras contra ameaças e ataques dos navios da Companhia Holandesa das Índias Ocidentais.

O local escolhido foi a Ilha do Governador - em um local conhecido como Ponta do Galeão (onde fica hoje o Aeroporto Internacional Tom Jobim), onde ele mandou montar um estaleiro e reunir grandes toras de madeiras trazidas, sobretudo da Ilha Grande, distante quase 100 quilômetros. Em seguida mandou vir técnicos da Europa para que orientassem os carpinteiros locais: vieram artífices da Inglaterra, embora os mestres e artesãos coloniais tenham feito a maior parte da embarcação com a ajuda da mão de obra de nativos e escravos. O resultado foi o **Galeão Padre Eterno**, sendo lançado ao mar no natal de 1663.

Dotado de duas cobertas armadas de canhões, ele tinha 53 metros de comprimento, algo extraordinário para a época. Seu mastro principal era constituído por um tronco com 2,97 metros de circunferência na base (cerca de 90 cm de diâmetro) e podendo levar até três mil pessoas. Em novembro de 1665, fez sua primeira viagem atravessando o Atlântico e aportando em Lisboa e causou forte impressão no Reino e nas embaixadas europeias. Noticiou a gazeta portuguesa *Mercurio Portuguez*, na sua edição de março de 1665 “e do Brasil virá também o galeão chamado Padre Eterno, que se faz no Rio de Janeiro, e é o mais famoso baixel de guerra que os mares jamais viram”. Ficou conhecido como o maior barco da época não só pelo tamanho, mas porque, graças à qualidade e leveza das madeiras empregadas em sua construção, era ao mesmo tempo resistente, capaz de levar um grande volume de carga e era fácil de ser manobrado.

O galeão brasileiro usava madeiras nativas leves, bem diferente do material empregado nas embarcações europeias e isso ajudava nos frequentes combates navais. O “Padre Eterno” naufragou anos após o seu lançamento, no Oceano Índico, em data e condições desconhecidas. O Padre Eterno foi o expoente de uma indústria importante na América Portuguesa até o final do século XVIII. Os portugueses dominavam a arte de construir todos os tipos de barco e de criar outros, como as caravelas, e foi essa indústria uma das responsáveis pela epopeia das grandes navegações naquele período. Tal fato foi fundamental para concretizar seu império marítimo. A tradição de pioneirismos na região do Galeão estava se iniciando. A qualidade e abundância das madeiras brasileiras também contribuíram para a forte atividade da construção naval da época.

Juberto Santos

Historiador e Professor de História

ALGUMAS FONTES CONSULTADAS:

- LIVRO “O TRATO DOS VIVENTES – FORMAÇÃO DO BRASIL NO ATLÂNTICO SUL” - LUIZ FELIPE DE ALENCASTRO
- LIVRO “HISTÓRIA DA ILHA DO GOVERNADOR” – CYBELLE DE IPANEMA
- <http://www.jornalgolfinho.com.br/o-padre-eterno/> - ACESSO 30/3/2022
- <http://revistapesquisa.fapesp.br/2011/11/30/por-mares-sempre-navegados/> - ACESSO 30/3/2022
- <http://www.rotaryilha.org.br/node/43> - ACESSO 30/3/2022

Explicação do famoso Galeão Padre Eterno

ILHA MARAVILHOSA

(Hino à Ilha do Governador)

Letra e Música
de

ALEXANDRE DENIS

Ilha do Governador
Gloriosa na tradição
És valente, também és bela,
Da Guanabara
Graciosa inspiração.
O mar, serenamente,
Vela por ti, murmurando uma canção,
És magia, nas noites calmas
Deslumbramento
De alma pura em oração.

Estácio de Sá,
Na alvorada
Desta terra abençoada,
Elegeu Maracajá,
Belo exemplo
De heroísmo e decisão.
E tu viste em tuas matas
Da vitória o fulgor !
Salve linda Paranapuã !
Salve, Ilha do Governador !

Ilha, és maravilhosa,
Relicário do meu Brasil.
De beleza esplendorosa
E fascinante
Pela graça juvenil.
Teu povo, feliz e nobre
Iluminado pela deslumbrante luz
Do sol, que resplandece,
Neste recanto
Do Brasil de Santa Cruz !

Estácio de Sá (etc.)

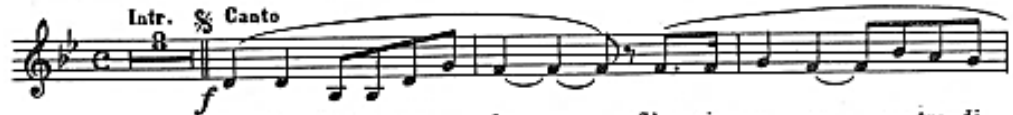
Hino da Ilha do Governador (Alexandre Denis)

ILHA MARAVILHOSA

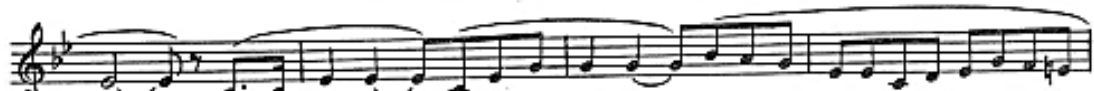
(HINO À ILHA DO GOVERNADOR)

Letra e música de ALEXANDRE DENIS

M. M. ♩ = 116



I - lha do Go-ver-na - dor — Glo - ri - o - sa — na tra - di -
I - lha, és ma-ra - vi - lho - sa, — Re - li - cá - rio — do meu Bra -



çãõ — És va - len - te, — tam - bém és be - la, — Da Gua - na - ba - ra gra - ci - o - sa in - spi - ra -
sil — De be - le - za — es - plen - do - ro - sa, — E fas - ci - nan - te pe - la gra - ça ju - ve -



ção — O mar, — se - re - na - men - te, — Ve - la por ti — mur - muran - do u - ma can -
nil — Teu po - vo — fe - luz e no - bre — I - lu - mi - nado pe - la des - lum - bran - te



ção — *mf* És ma - gi - a — nas noi - tes cal - mas, — Des - lum - bra - men - to de alma pu - ra em o - ra -
luz — Do — sol — que res - plan - de - ce, — nes - te re - can - to do Bra - sil de Santa



ção — *mf* Es - tá - cio de Sá, *mf* na al - reo - ra - da des - ta ter - ra a - ben - ço -
Cruz —



a - da E - le - geu — Ma - ra - ca - já, — Be - le e - xem - plo de he - ro - is - mo e de ci -



são — E tu vis - te em tu - as ma - tas Da - vi - tó - ria o ful -



gor! — Sal - ve, lio - da Pa - ra - na - pu - ãl Sal - ve, I - lha do Go - ver - na - dor

(*rall.*, na 2ª vez)

D. C.
al §

Partitura do Hino da Ilha do Governador (Alexandre Denis)

XIV – REFERÊNCIAS E DICAS DE PESQUISA



- ABREU, Maurício de Almeida. A evolução urbana do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Instituto Pereira Passos, 2006.
- _____. Geografia histórica do Rio de Janeiro, v. 2. Rio de Janeiro: Andrea Jakobsson Estúdio; Prefeitura do Município do Rio de Janeiro, 2010.

- ARAÚJO, José de Souza Azevedo Pizarro e. Memórias históricas do Rio de Janeiro. 4º v. Rio de Janeiro: Imprensa Nacional, 1946.

- CARVALHO, José Murilo de (org.). Nação e cidadania no império: novos horizontes. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

- IPANEMA, Cybelle de. História da Ilha do Governador. Rio de Janeiro: Livraria e Editora Marcello de Ipanema, 1991.
- _____. Indicador da Ilha do Governador: litoral, relevo e hidrografia. Rio de Janeiro: Livraria e Editora Marcelo de Ipanema, 1993.
- _____. História da Ilha do Governador. Rio de Janeiro: Mauad, 2014.

- CADERNOS DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL EM ARQUEOLOGIA – Arqueologia na Ilha do Governador, 2018.

- CARDOSO, João Carlos Silva. Site <http://www.toponimiainsulana.com.br/> contendo centenas de referências biográficas de ruas, avenidas, praças, praias da Ilha do Governador.

- CUNHA, Antônio Estevão da Costa e. Notícia descritiva da Ilha do Governador. 1870. Arquivo Nacional. NP – Diversos códices da antiga SDH, cód. 807, v. 3, folhas 265-302.

- KARASCH, Mary. A vida dos escravos no Rio de Janeiro. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

- NAVEGAÇÃO: lavradores e proprietários de embarcações e transportes de suas mercadorias, 1830-1899. Códice 57.4.2, Arquivo Geral da Cidade do Rio de Janeiro.

- MILAGRES, Rodrigo de Lima. História Indígena da Ilha do Governador: Protagonismo indígena, metamorfose e Cultura Material. Monografia de Conclusão de Curso, Rio de Janeiro, UNIRIO, 2019.

- MOSTEIRO DE SÃO BENTO. Livro de Tombo II, 1688-1793. Rio de Janeiro.

- MORAES, Jaime G. Ilha do Governador: o passado no presente. Grupo aberto no Facebook. In: <https://www.facebook.com/groups/411449505677056>. Há centenas de fotos antigas da Ilha com breves explicações históricas.

- SOARES, Luiz Carlos. O “povo de Cam” na capital do Brasil: a escravidão urbana no Rio de Janeiro do século XIX. Rio de Janeiro: Faperj; 7Letras, 2007.
- SOUTO, JUDITE PAIVA. O cotidiano de escravos e de trabalhadores livres na Ilha do Governador oitocentista. ACERVO (RIO DE JANEIRO), v. 28, p. 173-185, 2015.
 _____ . Capítulos da Ilha do Governador. Rio de Janeiro, 2017.
 _____ . "Uma vasta caieira": um estudo sobre os fabricantes de cal da Freguesia da Ilha do Governador (1861-1900). Prefeitura do Rio. Casa Civil/ Arquivo Geral da Cidade do Rio de Janeiro, 2016.
- SOUZA, Sant’Ana Daniel. Território e Movimentos Sociais: uma análise a partir do Plano de Estruturação Urbana na Ilha do Governador. Dissertação (Mestrado) em Geografia, Centro de Tecnologia e Ciências – Instituto de Geografia, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2018.
- Para buscar informações sobre aspectos da Ilha do Governador (estatísticas, relevo, hidrografia, mapas diversos, população, economia, emprego...) pesquise pela Cidade do Rio de Janeiro e veja como a Ilha do Governador aparece nesses gráficos.
- SANTOS, Juberto de Oliveira. Perfil no Instagram/ TikTok: **@jubertosantoos** (vídeos, explicações diversas, curiosidades, fotos antigas e desafios sobre a Ilha do Governador).
- Pesquisar nos Jornais da Ilha (Ilha Notícias, Golfinho, Jornal Ilha Repórter, Jornal RJ Verdade).
- Catálogo de Ruas da Cidade do Rio de Janeiro - <http://ruas.rio/index.php>

OBSERVAÇÃO: Como são reduzidas as publicações específicas sobre a região da Ilha do Governador, uma sugestão é sempre pesquisar livros, artigos, mapas ou dados estatísticos específicos sobre a Cidade do Rio de Janeiro ou sobre o Estado do Rio de Janeiro. Assim, poderá observar nessas fontes as possíveis menções à Ilha.



"A Ilha do Governador
não possui somente água à
sua volta, mas muitas
histórias por todos os
lados".

Juberto Santos