

## Explorando o Patrimônio Histórico de Bananeiras/PB por meio de Jogos Educativos

Mariana Pereira da Silva<sup>1</sup>  
Mayara de Oliveira Silva<sup>2</sup>  
Michelly Félix da Silva<sup>3</sup>  
Vivian Galdino de Andrade<sup>4</sup>

### RESUMO

O presente artigo descreve as atividades desenvolvidas no ano de 2022 pelo projeto de ensino submetido ao Programa de Responsabilidade Social, vinculado à Universidade Federal da Paraíba - UFPB/ Campus III. Ele trouxe como objetivo principal a produção de jogos educativos com as temáticas de patrimônio, educação e história local, tendo como público-alvo crianças e professores da cidade de Bananeiras. O intuito foi o de desenvolver o interesse desses grupos para conhecer, utilizar e multiplicar os saberes apreendidos em torno do patrimônio histórico de sua comunidade. A cidade de Bananeiras se localiza no brejo paraibano e tem seu centro histórico tombado pelo IPHAEP, segundo Decreto Nº 31.842, de 03 de dezembro de 2010. Deste modo, ela traz em seu entorno marcas significativas de seu passado, edificadas em memórias arquitetônicas que precisam ser conhecidas e preservadas pelos sujeitos sociais. Nossos pressupostos teórico-metodológicos partiram dos princípios da Educação Patrimonial, e se desenvolveram em diversas etapas, entre elas: 1. a pesquisa histórica sobre a cidade; 2. a confecção de jogos culturais digitais (online e para download) e 3. a ampliação do acervo de recursos didáticos do Repositório Digital 'História da Educação de Bananeiras' (HEB), um acervo virtual coordenado pelo nosso grupo de pesquisa 'História da Educação do Brejo Paraibano – HEBP'. Acreditamos, ao fim deste trabalho, ter proporcionado um rol de recursos educativos que podem ser utilizados, de maneira lúdica, para o debate da história local de Bananeiras/PB.

**Palavras-chave:** Educação Patrimonial; História Local; Bananeiras; Jogos Educativos.

### INTRODUÇÃO

O presente artigo é resultado das atividades de pesquisa e extensão desenvolvidas em torno do Projeto de Responsabilidade Social, no município de Bananeiras, durante os meses de julho a dezembro de 2022. O seu principal intuito foi o de trabalhar a produção de jogos culturais com a temática “patrimônio, educação e história” na cidade de Bananeiras. As criações dos jogos culturais estão voltadas ao público de professores/as. Ao jogar estes jogos educativos personalizados, as crianças tem suas sensibilidades educadas, ampliando

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia no CCHSA, campus III da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, [marianapsenem@gmail.com](mailto:marianapsenem@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia no CCHSA, campus III da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, [mayarasilva2010oliveira@gmail.com](mailto:mayarasilva2010oliveira@gmail.com);

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia no CCHSA, campus III da Universidade Federal da Paraíba - UFPB [michellysilva083@gmail.com](mailto:michellysilva083@gmail.com);

<sup>4</sup> Orientadora. Professora do DE/CCHSA/UFPB. Doutora em Educação pela Universidade Federal da Paraíba-UFPB. [vivian.galdino@academico.ufpb.br](mailto:vivian.galdino@academico.ufpb.br).

os diversos olhares que recaem sobre a cidade e o desejo de preservá-la.

Reconhecida por seu patrimônio histórico e cultural, Bananeiras foi tombada como Patrimônio Histórico do Estado da Paraíba, pelo IPHAEP, segundo Decreto de N° 31.842, de 03 de dezembro de 2010. Segundo ele:

O GOVERNADOR DO ESTADO DA PARAÍBA, no uso das atribuições que lhe confere o artigo 86, inciso IV, da Constituição Estadual, e atendendo ao disposto no Art. 40, do Decreto Estadual N.º 7.819, de 24 de outubro de 1978, DECRETA: Art. 1.º - Fica homologada a Deliberação N.º 0021/2010 do Conselho de Proteção dos Bens Históricos Culturais – CONPEC, do IPHAEP, na 1099ª Sessão ordinária realizada em 30 de junho de 2010, Declaratória do Tombamento; da delimitação da poligonal de proteção rigorosa e de entorno; classificação quanto ao grau de preservação dos imóveis e orientações técnicas normativas do Centro Histórico da Cidade de Bananeiras, Paraíba pela sua importância cultural, histórica, política e arquitetônica (Decreto Lei, N°31.842/2010).

Apesar de considerar apenas o perímetro que circunda o centro histórico da cidade, o Decreto endossa a importância e o significado desse patrimônio edificado, tema da nossa produção de jogos digitais. Nesse contexto, nosso objetivo foi relacionar as evidências culturais e históricas - que fazem parte da cidade- com a fabricação desses jogos culturais, que tematizam um conteúdo interdisciplinar sobre “patrimônio”. Trabalho semelhante realizamos no Programa PROLICEN do ano de 2021<sup>5</sup>, onde criamos jogos patrimoniais acerca da cidade de Solânea/PB. Esses jogos estão depositados no site PatrimônioFlix<sup>6</sup>, situado no nosso Repositório Digital da Educação de Bananeiras (HEB)<sup>7</sup>.

Diante disso, esse artigo tem como objetivo descrever os jogos produzidos e o ‘como fazer’, mapeando sites gratuitos e links de acesso. Nossa metodologia partiu dos pressupostos teórico-metodológicos da educação patrimonial, um instrumento de “alfabetização cultural que possibilita ao indivíduo fazer a leitura do mundo que o rodeia, levando-o à compreensão do universo sociocultural e da trajetória histórico-temporal em que está inserido” (HORTA, GRUNBERG, MONTEIRO, 1999, p.4). Os passos que seguimos foram: 1. a pesquisa histórica sobre a cidade; 2. A confecção de jogos culturais digitais (online e para download) e 3. A ampliação de recursos didáticos do HEB. Com isso, acreditamos ampliar as possibilidades de recursos didáticos para o debate da História Local de Bananeiras.

## **METODOLOGIA**

<sup>5</sup> Intitulado ‘Os Jogos Digitais Como Ferramentas de Educação Patrimonial em Solânea/PB’, Coordenado pela Professora Vivian Galdino de Andrade

<sup>6</sup> Conheça o site do PatrimônioFlix: <https://prolicenjogospatri.wixsite.com/patrimonioflix>

<sup>7</sup> Conheça o Repositório Digital História da Educação de Bananeiras (HEB) no seguinte endereço: <http://www.cchsa.ufpb.br/heb>

A educação patrimonial (EP) trabalha com a necessidade de evocação do passado, tomando o “objeto cultural” como uma sinalização/representação sobre a cultura de um povo, de uma localidade. Desta forma, ele passa a ser compreendido como parte importante da história. Para Horta (1999, p.9), “Nada substitui o objeto real como fonte de informação sobre a rede de relações sociais e o contexto histórico em que foi produzido, utilizado e dotado de significado pela sociedade que o criou”. Assim sendo, a observação desse objeto, sua apropriação (pela pesquisa e uso de instrumentos pedagógicos), discussão/reflexão e conclusão/preservação, constituem os passos chaves para quem trabalha com a educação patrimonial.

Atrelado à essa metodologia, utilizamos a ‘Gamificação’, uma metodologia ativa que fundamenta os jogos. “A gamificação usa a estética, a estrutura, a forma de raciocinar presente nos games, tendo como resultado tanto motivar ações como promover aprendizagens ou resolver problemas” (MURR, FERRARI, 2020, p.6). Foi diante deste cenário ligado aos princípios da EP, da Gamificação e do uso pedagógico que confeccionamos jogos culturais digitais sobre a cidade de Bananeiras. Dessa forma, elaboramos as seguintes etapas metodológicas: 1. Pesquisar as concepções teóricas que orientam a produção de jogos digitais e seus efeitos para uma aprendizagem interdisciplinar na perspectiva da EP; 2. Realizar levantamento de jogos (em seus vários formatos) que tomem o patrimônio histórico como focos de sua discussão; 3. Coletar fotos antigas e atuais sobre o patrimônio de Bananeiras, com vistas a utilizar estas imagens como cenários para a construção dos jogos; 4. Registrar em forma de roteiro o "Como fazer", com o intuito de facilitar e estimular a reprodução dos jogos e suas práticas educativas patrimoniais entre os docentes. Nessa direção, produzimos dois tipos de jogos, os que podem ser jogados online (em plataformas gratuitas), e os para download:

**Tabela 1 - Jogos culturais**

JOGO	MEIO DE PRODUÇÃO
Jogo da memória	Meio digital: Puzzle
Quebra-cabeça	Meio digital: Puzzle
Cardgames	Meio digital: Powerpoint
Abremente	Meio digital: Canva
Jogo de tabuleiro	Meio digital: Canva

Papertoy	Meio digital: Foldify
Jogo dos 7 erros	Meio digital: Canva
Cruzada de palavras	Meio digital e download

**Fonte:** Tabela produzida pelas autoras, 2022.

Estivemos atentas que os jogos culturais são linguagens que gestam um conceito e uma noção a ser formada, eles promovem uma função educativa e também disciplinar, compondo o contexto das metodologias ativas, entre elas a Gamificação. Daí a nossa escolha por esses recursos para discutir a EP.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A pós-modernidade fabricou um presente fugaz, momentâneo, que tenta existir por si só, sem vínculos com o passado que lhes precedeu. Isto resulta, muitas vezes, na depredação de monumentos históricos, frutos de ações esparsas, iniciadas pela falta de relação/vínculo entre o que é histórico e a geração que lhe sucedeu. É nesta falta de identificação que o passado se perde nos túneis do tempo, ficando muitas vezes relegado aos resquícios do que sobrou.

A busca pela significação do passado perpassa a existência de prédios históricos, símbolos de uma história que se deseja lembrar/fixar. Atualmente podemos considerar que vivemos em tensão com o que passou, esquecemos facilmente e tentamos resgatar um presente que não foi vivido por nós, com quem aparentemente não desenvolvemos nenhuma afetividade. É neste âmbito que ciências como a História nos auxiliam a compreender o passado com significação e sentido, como um pilar que orienta nosso olhar sobre o mundo. No entanto, atualmente, a História tem enfrentado novos desafios que questionam sua presença no currículo da educação básica.

Neste cenário complexo é que acreditamos lançar mão de algumas estratégias que tragam a História para a formação dos futuros profissionais da educação, como um conteúdo transdisciplinar que permanece presente e articulado às demais disciplinas. Enviesada pelo que concebemos como ‘Educação Patrimonial’ - EP, a História passa a ser trabalhada a partir de um “[...] processo permanente e sistemático de trabalho educacional centrado no Patrimônio Cultural como fonte primária de conhecimento e enriquecimento individual e coletivo” (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 1999, p. 4).

Geralmente relacionada aos órgãos de defesa do Patrimônio, a EP é muitas vezes gestada a partir das ações do IPHAN e, mais localmente, do IPHAEP. O IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – é uma autarquia federal criada em 1937, sob o nome de Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN), durante o governo de Getúlio Vargas. Sua função está em proteger

[...] os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem: I – as formas de expressão; II – os modos de criar, fazer e viver; III – as criações científicas, artísticas e tecnológicas; IV – as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais. V – os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico (BRASIL, 1988. Artigo 216).

É por esta instituição que se dá o tombamento e a revitalização de prédios e objetos históricos. Criado pelo Ministério de Educação e Cultura, o SPHAN e atual IPHAN traduz as similitudes entre as áreas de Educação e Patrimônio. Já o IPHAEP- Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico do Estado da Paraíba – é um órgão do Estado, criado em 1971, que traz “[...] por função resgatar e preservar a memória da Paraíba, através do Cadastramento e Tombamento de bens móveis e imóveis, que possuam reconhecido valor histórico, artístico, cultural, ecológico e paisagístico”<sup>8</sup>. Estas instituições trabalham conjuntamente no sentido de salvaguardar a memória social, produzindo legislações e ações que fiscalizem a manutenção/preservação dos bens culturais no estado e no país.

A EP só passou a ser adotada como parte desta política patrimonial em 1980, sendo discutida como amparo para a existência das ações providas por estes órgãos, de nível estadual e nacional. Posta como secundarizada por alguns autores, como nos aponta Oliveira (2013), a EP parte de duas dimensões: a legal e a educacional/informacional.

A primeira vertente depende necessariamente de dispositivos legais para a sua efetivação; e a segunda está voltada à implementação de instrumentos, mas sobretudo de processos que disseminem as informações patrimoniais pelas comunidades relacionadas e que forneçam condições de se criar uma consciência preservacionista ligada às questões de memória (OLIVEIRA, 2013, p.16).

Para além destas dimensões, Horta, Grunberg e Monteiro (1999, p.4) assinala a EP como uma metodologia, “um instrumento de alfabetização cultural que possibilita ao indivíduo fazer a leitura do mundo que o rodeia, levando-o à compreensão do universo

---

<sup>8</sup> Citação obtida no site do Governo da Paraíba. Disponível em: <http://paraiba.pb.gov.br/iphaep/institucional/>. Acesso em 20/02/2021.

sociocultural e da trajetória histórico- temporal em que está inserido”. Para as autoras, “Este processo leva ao reforço da auto-estima dos indivíduos e comunidades e à valorização da cultura brasileira, compreendida como múltipla e plural” (Idem). Concebida então como uma metodologia, a EP se aplica a

[...] qualquer evidência material ou manifestação cultural, seja um objeto ou conjunto de bens, um monumento ou um sítio histórico ou arqueológico, uma paisagem natural, um parque ou uma área de proteção ambiental, um centro histórico urbano ou uma comunidade da área rural, uma manifestação popular de caráter folclórico ou ritual, um processo de produção industrial ou artesanal, tecnologias e saberes populares, e qualquer outra expressão resultante da relação entre indivíduos e seu meio ambiente (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 1999, p. 6).

Neste contexto, tanto a EP quanto a concepção de Patrimônio adquire múltiplos sentidos. Semanticamente, a palavra ‘Patrimônio’ está associada a diversas categorias, carregando uma tipologia que se define em: 1.Patrimônio Cultural, 2.Histórico e 3.Ambiental/Natural. De maneira bem sucinta podemos conceituá-los da seguinte maneira: 1. O primeiro carrega grande simbologia, relacionado a todos os bens materiais e imateriais, tangíveis e intangíveis que compreendem a identidade cultural de um povo. 2. Já o segundo perpassa os aspectos mais concretos da vida humana, quais sejam, o conjunto de bens materiais e arquitetônicos, artefatos, acessórios e utensílios. Sua compreensão delineia a concepção da identidade histórica de um povo. 3. Quanto ao patrimônio ambiental, diz respeito a tudo que envolve o ser humano e o meio ambiente que o rodeia. A salvaguarda destes recursos materiais/naturais mantém a garantia de vida à humanidade.

No que se refere aos jogos culturais, como ferramentas de educação patrimonial, eles são pensados por Huizinga (2000, p.5), que enfatiza que "o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá". Nesta mesma direção, Kishimoto (1994, 119) endossa que

A partir do Renascimento, vê-se a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos 7 processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos

No atual contexto em que vivemos, a ludicidade "sempre aparece ligada às práticas pedagógicas que utilizam os jogos digitais como ferramenta educativa, mas não podemos esquecer que tal termo refere-se a algo intrínseco da pessoa " (ALMEIDA, 2017, p.47). Desta forma, o brincar, induzido pelos jogos, deve conduzir a criança a assimilação e a acomodação

do conhecimento nele perpassado, despertando o desejo de continuar brincando, e assim aprendendo. Descontração, espontaneidade, saber e criatividade devem se aliar para transformar o jogo numa ferramenta de alfabetização cultural.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Todos os jogos produzidos estimulam a valorização da história local da cidade de Bananeiras, tendo em vista que os lugares trabalhados carregam uma memória e uma cultura, além de serem espaços que despertam um sentimento de pertencimento junto aos moradores da cidade, por “serem dotados de sentidos e afetividades. São também, ambientes de produção intelectual e cultural, de festas e de lazer, de comemorações cívicas e aleatórias que aglomeraram a população em torno de objetivos comuns” (SILVA, 2021, p.14). Caracterizados entre engenhos, casarões, cineteatros, bibliotecas, praças, espaços religiosos, entre outros, esses lugares representam pessoas, convívios e sentimentos.

Após a escolha dos jogos que deveriam ser criados, realizamos o mapeamento de algumas plataformas gratuitas que oferecessem subsídios para a produção de jogos ‘online’ e para ‘downloads’, entre elas:

**Tabela 2:** Plataformas Online

PLATAFORMA	LINK DE ACESSO A PLATAFORMA
Puzzle	<a href="https://puzzel.org/pt/features/criar-jogo-da-memoria">https://puzzel.org/pt/features/criar-jogo-da-memoria</a>
Canva	<a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>
Efuturo	<a href="https://www.efuturo.com.br/criarjogospalavras.php">https://www.efuturo.com.br/criarjogospalavras.php</a>
Minecraft	<a href="https://www.minecraft.net/pt-br">https://www.minecraft.net/pt-br</a>

**Fonte:** Tabela produzida pelas autoras, 2022.

Algumas dessas plataformas limitavam a quantidade de jogos que podiam ser criados gratuitamente, então confeccionamos jogos disponíveis para download, criados em programas de propósito geral, como os do Office, da Microsoft. Foi assim que produzimos os jogos ‘Abremente’, ‘jogos dos 7 erros’ e as ‘histórias em quadrinhos’. As plataformas utilizadas para a criação desses jogos foram:

**Tabela 3:** Plataformas Online

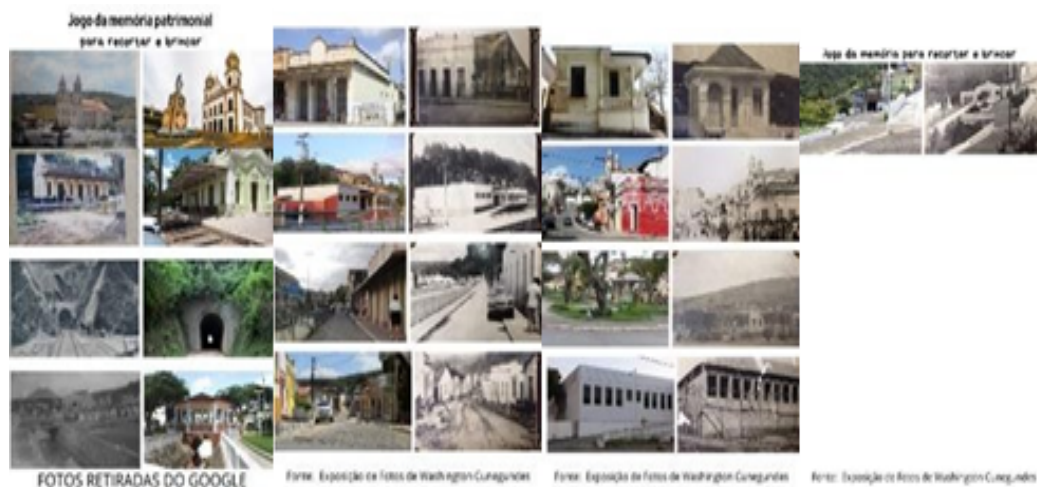
PLATAFORMA	LINK DE ACESSO A PLATAFORMA
------------	-----------------------------

Puzzle	<a href="https://puzzel.org/pt/features/criar-jogo-da-memoria">https://puzzel.org/pt/features/criar-jogo-da-memoria</a>
Canva	<a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>
PowerPoint	<a href="#">Microsoft PowerPoint Slide Presentation Software   Microsoft 365</a>
Word	<a href="#">Microsoft Word – Word Processing Software   Microsoft 365</a>
Foldify	Aplicativo para celular
Photoscape	Programa para Windows

Fonte: Tabela produzida pelas autoras, 2022.

Partindo dessas orientações foi que selecionamos o tema/lugar que cada jogo abordaria e de que forma seria trabalhado. Os lugares de memória tema dos jogos foram: Universidade Federal da Paraíba - Campus III, Igreja Nossa Senhora do Livramento, Casarão das meninas, Agência dos correios, Praça Epitácio Pessoa, Cachoeira do Roncador, Cruzeiro de Roma, Hotel Serra Golf, Complexo da Viração, Bananeiras clube, Hospital Municipal, Centro Cultural Isabel Burity, Museu Desembargador Simeão Cananéia, Cine Teatro Excelsior, Patronato Agrícola Vidal de Negreiros, Engenho Triunfo, Engenho Ipueira, Pousada & Engenho Laranjeiras, Engenho Angicos, Engenho Jenipapo, Colégio Emília de Oliveira Neves, Instituto Bananeirense, Colégio Sagrado Coração de Jesus, Escola Xavier Júnior, Escola Normal Estadual Professor Pedro Augusto de Almeida, Colégio Estadual José Rocha Sobrinho. Sobre esses lugares, selecionamos e confeccionamos os jogos. Segue abaixo alguns exemplos de alguns dos jogos produzidos:

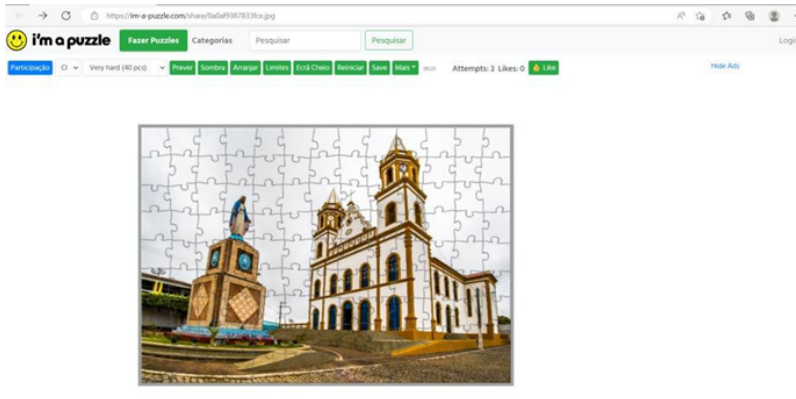
- JOGO DA MEMÓRIA: Jogo online e para download



Fonte: Acervo do projeto, 2022



- QUEBRA-CABEÇA: Jogo online



Fonte: Acervo do projeto, 2022

- ABREMENTE I: Jogo para download



Fonte: Acervo do projeto, 2022

- HISTÓRIA EM QUADRINHO: Jogo para download



Fonte: Acervo do projeto, 2022

- **CARD GAME: Jogo para download**



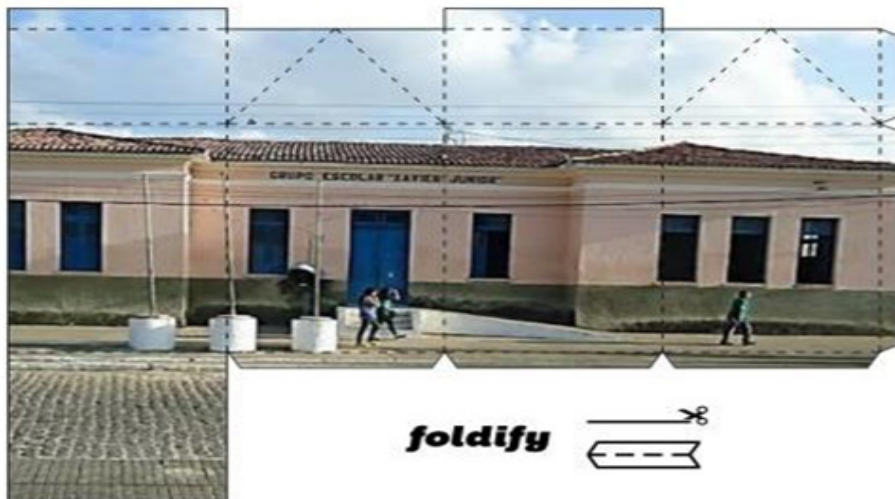
Fonte: Acervo do projeto, 2022

- **JOGO DE TABULEIRO: Jogo para download**



Fonte: Acervo do projeto, 2022

- **PAPERTOY NO FOLDIFY: Jogo para download**



Fonte: Acervo do projeto, 2022

Ao todo foram 88 produções, 25 jogos online e 63 jogos digitais, disponíveis para download. Dentre esses, 37 foram jogos de memória, 5 quebra-cabeças, 12 Abremente, 9 CardGames, 7 HQ 's, 2 Jogos de Tabuleiro, 9 Paper Toy e 7 Jogos dos 7 erros. O jogo Abremente foi dividido em parte I e II, devido a sua diferença de temáticas, o Abremente I aborda a temática dos pontos turísticos da cidade de Bananeiras, já o Abremente II aborda a temática dos Engenhos da Paraíba.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando os jogos culturais confeccionados, os consideramos recursos didáticos de grande potencial para o ensino da história local. Tais ferramentas, de maneira lúdica, discutem conteúdos históricos e culturais, estimulando o desejo de conhecimento e preservação desses lugares de memória existentes em Bananeiras/PB. Acreditamos que essas produções colaboram com o trabalho pedagógico dos docentes, servindo como material de apoio à educação patrimonial nas mais diversas áreas do conhecimento.

Todo esse material produzido se somará a outros recursos já existentes no Repositório Digital 'História da Educação de Bananeiras – HEB'. Nele, o/a docente poderá ter a mão possibilidades de debate e reflexão sobre a história da cidade, seu povo e sua cultura.

## REFERÊNCIAS

GRUNBERG, Evelina. **Manual de atividades práticas de educação patrimonial**. Brasília, DF: IPHAN, 2007. (p.1-24).

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

MUUR, Caroline Elisa. FERRARI, Gabriel. **Entendendo e aplicando a gamificação**. Florianópolis: UFSC, 2020.

SILVA, Amanda Tavares. [et. Al]. **'Lugares de Memória e História em Solânea e Bananeiras'**.

Relatório submetido ao Programa Responsabilidade Social, Universidade Federal da Paraíba, Campus III. 2020, 30pp. Disponível em: <https://www.ufpb.br/caai/contents/menu/editais/editais/responsabilidade-social-2020/relatorio-s- finais/amanda-tavares-da-silva.pdf/view>. Acesso em: 18 ago. 2022.

HEB - **Repositório Digital História da Educação de Bananeiras**. Jogos Partimônias de Bananeiras. <http://www.cchsa.ufpb.br/heb/contents/arquivos/jogos-patrimoniais-de-bananeiras>