UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE HISTÓRIA (PROFHISTÓRIA)

ELIANA DIAS FERREIRA OLIVEIRA

# **PONTEIROS DA MEMÓRIA:** EDUCAÇÃO PATRIMONIAL NO ENSINO DE HISTÓRIA EM SERGIPE

SÃO CRISTÓVÃO – SE
2020

ELIANA DIAS FERREIRA OLIVEIRA

# **PONTEIROS DA MEMÓRIA:** EDUCAÇÃO PATRIMONIAL NO ENSINO DE HISTÓRIA EM SERGIPE

Dissertação apresentada, como requisito para obtenção do título de Mestre em Ensino de História, ao Programa de Pós-Graduação de Mestrado Profissional em Ensino de História da Universidade Federal de Sergipe (ProfHistória). Orientadora: Prof.ª. Dr.ª. Janaína Cardoso de Mello.

SÃO CRISTÓVÃO - SE
2020

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ensino de História, ao Programa de Pós-Graduação de Mestrado Profissional em Ensino de História da Universidade Federal de Sergipe (ProfHistória).

BANCA EXAMINADORA

---

Prof.ª Dr.ª Janaina Cardoso de Mello
Universidade Federal de Sergipe/UFS
Presidente- Orientadora

---

Prof. Dr. Lucas Miranda
Universidade Federal de Sergipe/UFS
(Membro Interno – ProfHistória)

---

Profª. Drª. Marcella Albaine
Universidade Federal do Rio Grande do Sul/UFRGS

---

Profª. Drª. Andreza da Cruz Maynard
Universidade Federal de Sergipe/UFS
(Suplente – ProfHistória)

São Cristóvão - SE
2020

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

Oliveira, Eliana Dias Ferreira
O48p Ponteiros da memória: educação patrimonial do ensino de história em Sergipe / Eliana Dias Ferreira Oliveira ; orientadora Janaina Cardoso de Mello. – São Cristóvão, SE, 2020.
493 f. : il.

Acompanha jogos, caderno cultural e caderno do professor .

Dissertação (mestrado em História) – Universidade Federal de Sergipe, 2020.

1. História. 2. Folclore - Sergipe. 3. História – Estudo e ensino. I. Mello, Janaina Cardoso de, orient. II. Título.

CDU 930:398.1(813.7)

*"Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses que – fazeres se encontram um no corpo do outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade. "*

(Paulo Freire, 1996, pg.32)

## AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, José Dias de Oliveira (in memoriam) e Diana Maria Ferreira Oliveira, pelo amor que transborda, pela dedicação constante e pelos esforços sem medidas na manutenção dos meus estudos.

À minha segunda mãe, Ana Margarida Santos, por todo o amor, por toda dedicação, por ter contribuído de forma direta e concreta para a realização desse trabalho e por não me permitir pensarem parar.

Aos meus irmãos e irmã, Gilton, Júnior, Jael e Edna por tudo de bom que vocês representam. A história da minha vida só faz sentido perpassada pela deles.

À minha Cunhada Edlair; às minhas irmãs do coração, Rita Grayciane e Renata, porque o amor independe dos laços consanguíneos.

Às minhas sobrinhas e sobrinhos, Ana Luísa, Lorena, Enzo Gabriel e Vinicius, por encherem a minha vida de alegria.

Às minhas afilhadas Catarina e Maria Clara e ao meu afilhado Renan Douglas por todo amor e atenção.

À minha orientadora, Prof.ª Dr.ª Janaina Cardoso de Mello, pelas divergências e convergências de opiniões. Foi um conforto poder dividir minhas dúvidas, angústias e alegrias contigo.

Aos metres da cultura popular, que doam suas vidas à manutenção de nossa cultura; semeles nada do que foi realizado aqui seria possível.

Aos professores e professoras, alunos e alunas que fizeram parte da validação desse trabalho, apontando formas de melhoramentos e demonstrando carinho pelo recurso didático construído.

Aos professores e professoras do Profhistória, que muito contribuíram para minha formação. Aos fundadores da ONG Grupo Pedra Bonita, onde destaco, Iraneide Luciano, Jucilene

Santana, Luís Siqueira e Palmiro Fontes, que foram sementes na construção desse trabalho.

À professora Aglaé D'Avilla Fontes por ser uma entusiasta da cultura sergipana e por ter sido uma inspiração para a realização desse trabalho.

Ao artista plástico Rafael Estranho que fez toda a diagramação do trabalho, sobretudo

pela paciência, gentileza e por ter abraçado, com carinho e entusiasmo, esse trabalho.

À querida Maria José Gomes (Dona Bequinha) e ao seu filho, meu amigo, Paulo Sérgio Gomes da Silva por terem me presenteado, ainda na infância, com o livro *Retalhos da Vida*, do autor Martucelli Neto, que foi de valor significativo na elaboração desse trabalho.

Aos amigos e amigas que o mestrado trouxe; aqui destaco, Fernanda Andrade, Kátia Patríciae Maira Ferreira por toda atenção e cuidado.

Às amigas e grandes colaboradoras desse momento: a professora Ana Sílvia Conceição de Oliveira e a museóloga Maria José Santos.

Às queridas amigas, Janine Garcia, Juliana Andrade, Neuzice Costa, Sandra Borges e Vanilza Andrade, por todo carinho e atenção.

Aos meus alunos e às minhas alunas do Colégio Estadual Professora Maria Conceição de Santana por terem participado de cada passo da construção desse projeto de forma colaborativa, alegre e cheia de energia.

À Universidade Federal de Sergipe, onde eu me sinto acolhida e feliz por ter me formado uma profissional ciente da minha responsabilidade social.

Ao Programa de mestrado profissional PROFHISTÓRIA, que possibilitou o desenvolvimento desse trabalho.

À Educação Pública, a qual devo minha formação, por ser grande agente transformadora de vidas.

## RESUMO

O produto/processo desenvolvido trata-se de um jogo de tabuleiro, com interface digital interativa (*QR Codes*), cujo objeto de pesquisa é o Largo da Gente Sergipana, em Aracaju/SE e seus sujeitos de pesquisa a estatuária representativa das manifestações culturais imateriais sergipanas, sendo elas: Lambe-sujo e Caboclinhos, Batalhão de Bacamarteiros, Cacumbi, Parafusos, Barco de Fogo, Reisado, Chegança, Taieiras e São Gonçalo. Além da relação desse espaço patrimonializado, o Museu da Gente Sergipana e o rio Sergipe trazem a proposta de um Ensino de História focado na Educação Patrimonial e Ambiental. Como objetivo geral, busca-se promover um Ensino de História capaz de fomentar a compreensão da diversidade identitária presente nos monumentos culturais sergipanos, através de um jogo pedagógico. Os objetivos específicos compreendem: 1. Contribuir para o Ensino de História de forma lúdica, possibilitando o acesso dos professores à um material de aplicação dinâmica, com fundamentação teórica e metodológica aplicáveis; 2. Inspirar formas de ensino e aprendizagem por meio de monumentos culturais urbanos, de patrimônio imaterial e do uso dos elementos culturais associadas à inovação; 3. Sensibilizar professores e alunos para a diversidade cultural na História do Brasil, assim como para suas ressignificações, problematizações e pensamento crítico por meio de um jogo. São indagações que norteiam esse trabalho: A pesquisa, no que diz respeito ao processo de coleta de informações para construção e validação do jogo, utiliza o método qualitativo de pesquisa a partir da seleção de referências bibliográficas, jornais, artigos, dissertações e teses sobre a multiplicidade de olhares que o tema envolve. Os procedimentos de elaboração do jogo envolvem uma busca de anterioridade em bases de registro de patente e marca, elaboração do design de peças e tutorial, uso de materiais recicláveis, bem como aplicação teste com professores e alunos, ensejando também uma metodologia experimental de qual se poderá aferir a viabilidade do jogo e sua eficácia na construção do conhecimento histórico coletivo, permitindo os ajustes necessários. Autores como Sandra Pelegrini (2007/2009), Moacir Gadotti (2005), Pierre Nora (1993), Marcia D'Alessio (1993), Huizinga (2000), Paulo Freire (1996), dentre outros, compõem o campo teórico.



**Palavras-chave:** Jogo no Ensino de História; Educação Patrimonial e Ambiental; Largo da Gente Sergipana.

## ABSTRACT

The product/process developed is a board game with interactive digital interface (*QR Codes*) whoseresearch object is Largo da Gente Sergipana, in Aracaju / SE, and its research subjects the statuary representative of Sergipe's immaterial cultural manifestations , being Lambe-Fofo and Caboclinhos,Battalion of Bacamarteiros, Cacumbi, Screws, Fire Boat, Reisado, Chegança, Taieiras and São Gonçalo, in addition to the relation of this heritage space, the Museum of the People of Sergipe andthe Sergipe River, brings the proposal History Teaching focused on Heritage and Environmental Education. As a general objective, it seeks to promote History Teaching capable of fostering the understanding of identity diversity, present in Sergipe's cultural monuments, through a pedagogical game. The specific objectives include: 1. Contributing to the Teaching of History in a playful way, allowing teachers access to material of dynamic application and with applicable theoretical and methodological basis; 2. To inspire forms of teaching and learning through urban cultural monuments, intangible heritage and the use of cultural elements associated with innovation; 3. Sensitize teachers and students to the cultural diversity in the History of Brazil, as well as to their reinterpretations, problematizations and critical thinking through a game. The questions that guide this work are: Research, with regard to the process of collecting information for the constructionand validation of the game, uses the qualitative method of research based on the selection of bibliographic references, newspapers, articles, dissertations and theses on the multiplicity of views that the theme involves. The procedures for preparing the game involve a search for prior knowledge in patent and trademark registration bases, preparation of the design of pieces and tutorials, use of recyclable materials, as well as test application with teachers and students, also giving rise to an experimental methodology from which will be able to assess the viability of the game and its effectiveness in the construction of collective historical knowledge, allowing the necessary adjustments. Authors such as Sandra Pelegrini (2007/2009), Moacir Gadotti (2005), Pierre Nora (1993), Marcia D'Alessio (1993), Huizinga (2000), Paulo Freire (1996) among others, make up the theoretical field.



**Keywords:** History Teaching Game; Patrimonial and Environmental Education; Largo da Gente Sergipana.

## LISTA DE FIGURAS

**Figura 1** - Largo da Gente Sergipana sobre o Rio Sergipe ..... 17
**Figura 2** - Largo da Gente Sergipana ..... 30
**Figura 3** - Placa do Largo da Gente Sergipana sobre o Rio Sergipe ..... 31
**Figura 4** - Largo da Gente Sergipana ..... 32
**Figura 5** - Parte da placa do Largo da Gente Sergipana ..... 33
**Figura 6** - Georreferência do Largo da Gente Sergipana ..... 34
**Figura 7** - Notícia de Sebrão Sobrinho (1939) ..... 37
**Figura 8** - Museu do Percurso – Porto Alegre (RS) ..... 41
**Figura 9** - Orixás do Dique do Tororó, em Salvador (BA). ..... 42
**Figura 10** - Centro de Convivência Cultural – Aracaju (SE) ..... 44
**Figura 11** - Formadores da nacionalidade ..... 45
**Figura 12** - Zumbi dos Palmares ..... 46
**Figura 13** - Indígena no Memorial a Inácio Barbosa ..... 47
**Figura 14** - Embarcação Tototó ..... 49
**Figura 15** - Procissão de Bom Jesus dos Navegantes ..... 49
**Figura 16** - Ponte Aracaju-Barra dos Coqueiros ..... 50
**Figura 17** - Jornal Correio de Sergipe, 1911 ..... 51
**Figura 18** - Municípios da Bacia Hidrográfica do Rio Sergipe ..... 52
**Figura 19** - Ponte do Imperador ..... 54
**Figura 20** - Zé Peixe no espelho d'água do Museu da Gente Sergipana ..... 55
**Figura 21** - Estátua de Zé Peixe no Espaço Zé Peixe ..... 56
**Figura 22** - Zé Peixe no Largo da Gente Sergipana pelas mãos de Mestre ..... 57
**Figura 23** - Vista aérea da construção do Largo da Gente Sergipana ..... 58
**Figura 24** - Banner do Prêmio Destino Aracaju ..... 61
**Figura 25** - Rio Sergipe – Margem Barra dos Coqueiros ..... 62
**Figura 26** - Rio Sergipe – Margem Barra dos Coqueiros ..... 63
**Figura 27** - Rio Sergipe – Margem do Centro de Aracaju ..... 63
**Figura 28** - Museu da Gente Sergipana – Espaço Nossos Trajes ..... 65
**Figura 29** - Museu da Gente Sergipana - Midiateca ..... 66
**Figura 30** - Museu da Gente Sergipana - Midiateca ..... 66
**Figura 31** - Museu da Gente Sergipana - Estacionamento ..... 67

**Figura 32** - Museu da Gente Sergipana - Sergipe é uma festa – Pintura em azulejo ..... 68
**Figura 33** - Praça São Francisco ..... 70
**Figura 34** - Igreja do Bonfim - Laranjeiras ..... 70
**Figura 35** - Pintura sobre azulejo “Uma Chama Que Não se Apaga” ..... 71
**Figura 36** - Museu da Gente Sergipana ..... 72
**Figura 37** - Antigo Colégio Atheneu Pedro II (S/D) ..... 72
**Figura 38** - Parte interna do Antigo Colégio Atheneu Pedro II (S/D) ..... 74
**Figura 39** - Jogos no Evento “Viva Sergipe” ..... 77
**Figura 40** - Caderno Digital ..... 79
**Figura 41** - Primero desenho do jogo ..... 81
**Figura 42** - Primeiro protótipo do Jogo ..... 82
**Figura 43** - Caixas de Tetra Pak - Confecção do Primeiro protótipo do Jogo Ponteiros da Memória ..... 83
**Figura 44** - Segundo protótipo do jogo ..... 86
**Figura 45** - Jogo "As Viagens do Tambor" ..... 87
**Figura 46** - App “As Viagens do Tambor” no Fábrica de Aplicativos ..... 88
**Figura 47** - Jogo de Tabuleiro “Paranauê” ..... 89
**Figura 48** - Tabuleiro original do jogo de Ur ..... 96
**Figura 49** - Campeonato de Xadrez na escola pública ..... 97
**Figura 50** - Programação Campeonato de Xadrez da Gente ..... 98
**Figura 51** - Tétrade de Schel ..... 100
**Figura 52** - Tabuleiro do Jogo “Ponteiros da Memória” ..... 103
**Figura 53** - Carta em frente e verso ..... 104
**Figura 54** - Questionário de impressões sobre o Jogo "Ponteiros da Memória" ..... 106
**Figura 55** - Primeiro protótipo de tabuleiro ..... 107
**Figura 56** - Validação ..... 108
**Figura 57** - Validação ..... 109
**Figura 58** - Primeiro protótipo do tabuleiro - Ensino Fundamental II ..... 110
**Figura 59** - Turma de Ensino Fundamental II em Itabaiana/SE ..... 110
**Figura 60** - Turma de Ensino Fundamental I em Aracaju/SE ..... 112
**Figura 61** - Verso de carta do Jogo "Ponteiros da Memória" ..... 113
**Figura 62** - Tabela de validação do Jogo "Ponteiros da Memória" ..... 113

**Figura 63** - Turma de Ensino Fundamental II em Aracaju/SE ..... 114
Figura 64 - Explicação do jogo no curso de Geografia UFS ..... 116
**Figura 65** - Comentário de acadêmico de Geografia sobre o jogo ..... 117
**Figura 66** - Acadêmicos do curso de História ..... 117
**Figura 67** - Comentário de acadêmico de História sobre o jogo ..... 118
**Figura 68** - Comentário da professora de Português ..... 120
**Figura 69** - Comentário da professora de Geografia ..... 121
Figura 70 - A autora observando os integrantes do Batalhão de Bacamarteiro do Pinga Fogo jogando ..... 123
**Figura 71** - Comentário de membro do Batalhão de Bacamarteiro ..... 123
**Figura 72** - Carta do jogo ..... 124
**Figura 73** - Comentário de aluno do Ensino Médio ..... 125
**Figura 74** - Comentário de aluno do Ensino Médio ..... 125
**Figura 75** - Alunos do Ensino Médio jogando ..... 126
**Figura 76** - Carta da Chegança ..... 126
**Figura 77** - Comentário de aluno do Ensino Fundamental II ..... 128
**Figura 78** - Primeiro ponteiro do primeiro tabuleiro ..... 129
**Figura 79** - Segundo ponteiro do primeiro tabuleiro ..... 129
**Figura 80** - Primeiro ponteiro do segundo tabuleiro ..... 130
**Figura 81** - Segundo ponteiro do segundo tabuleiro ..... 130
**Figura 82** - Carta do jogo ..... 131
**Figura 83** - Terceiro tabuleiro ..... 132
**Figura 84** - Material de Apoio – Finalizado ..... 132
**Figura 85** - Oficina - Construindo o Jogo na Sala - Ensino Fundamental II ..... 134
**Figura 86** - Atividade Educativa no Encontro Cultural de Laranjeiras, 2020 ..... 135
**Figura 87** - Lambe-Sujo e Caboclinho - Largo da Gente Sergipana ..... 137
**Figura 88** - Pó Xadrez preto ..... 140
**Figura 89** - Pintura do corpo do Lambe-sujo ..... 141
**Figura 90** - Pintura e ornamentação do Caboclinho ..... 141
**Figura 91** - Lambe–sujos na rua Ubelina Araújo, antiga rua da Alegria ..... 142
**Figura 92** - Taqueiro ..... 142
**Figura 93** - Buscar o Príncipe dos Lambe-sujos ..... 143

**Figura 94** - A caminho da Igreja Matriz ..... 143
**Figura 95** - Benção da Igreja Matriz ..... 144
**Figura 96** - Benção da Igreja Matriz ..... 144
**Figura 97** - Feijoada “dos Nêgo” ..... 145
**Figura 98** - Saída do Rei dos Lambe-sujos ..... 146
**Figura 99** - Pai Juá ..... 146
**Figura 100** - Sistema de som da cidade ..... 147
**Figura 101** - Bar da cidade ..... 148
**Figura 102** - Criança fazendo parte da festa ..... 148
**Figura 103** - A busca do melhor ângulo ..... 149
**Figura 104** - Pai Juá entrando na casa da mãe Suzana ..... 150
**Figura 105** - Saída da mãe Susana ..... 151
**Figura 106** - Mãe Suzana ..... 152
**Figura 107** - Escrava de Ganho ..... 152
**Figura 108** - Mãe Suzana ..... 153
**Figura 109** - Cena de Carnaval ..... 153
**Figura 110** - Lambe-sujos passando pela casa do Rei dos Caboclinhos ..... 154
**Figura 111** - Saída do Rei dos Caboclinhos ..... 155
**Figura 112** - Saída da Rainha dos Caboclinhos ..... 155
**Figura 113** - Ao fundo, Taba dos Caboclinhos/Rua da Igreja Matriz /Laranjeiras ..... 155
**Figura 114** - Quilombo/Porto do Largo do Quaresma/Laranjeiras ..... 156
**Figura 115** - Combate - Lambe-Sujos e Caboclinhos - Porto do Largo do Quaresma, Laranjeiras/SE ..... 156
**Figura 116** - Pai Juá é aprisionado ..... 157
**Figura 117** - Lambe-sujo foro no alto do mastro ..... 157
**Figura 118** - Último Lambe-sujo aprisionado ..... 158
**Figura 119** - Apontando para o nome da rua ..... 159
**Figura 120** - Lambe-Sujos e Caboclinhos do Povoado Duro/Itaporanga D’Ajuda/SE ..... 160
**Figura 121** - Povoado Duro/Itaporanga D’Ajuda/SE ..... 160
**Figura 122** - Mamãe velha/Papai velho (mascarados) Povoado Duro/Itaporanga D’Ajuda/SE ..... 161
**Figura 123** - Café da Manhã dos Brincantes ..... 161

**Figura 124** - Caboclinhos ..... 162
**Figura 125** - Lambe-sujos ..... 162
**Figura 126** - Tradição vai passando para as novas gerações ..... 163
**Figura 127** - No povoado Araticum ..... 165
**Figura 128** - Saída das Rainhas ..... 165
**Figura 129** - Lanche dos brincantes ..... 166
**Figura 130** - Descanso depois do lanche ..... 166
**Figura 131** - Descanso depois do lanche ..... 166
**Figura 132** - Enfrentamento do segundo encontro ..... 167
**Figura 133** - Entrando nas casas dos moradores ..... 167
**Figura 134** - O povoado Duro em festa ..... 168
**Figura 135** - Chegada dos Caboclinhos para o último encontro. ..... 168
**Figura 136** - Pedindo dinheiro aos presentes ..... 169
**Figura 137** - Chegada dos Caboclinhos no rancho ..... 169
**Figura 138** - O terceiro encontro ..... 169
**Figura 139** - O abraço coletivo e oração final ..... 170
**Figura 140** - Lambe-Sujo e Caboclinho - Cidade de Itaporanga d'Ajuda ..... 172
**Figura 141** - Lambe-Sujo e Caboclinho - Cidade de Itaporanga d'Ajuda ..... 173

## LISTA DE GRÁFICOS

**Gráfico 1** - Validação do jogo "Ponteiros da Memória" no Congresso Nacional do ProfHistória ..... 107
**Gráfico 2** - Validação do jogo "Ponteiros da Memória" no Ensino Fundamental II - Itabaiana/SE ..... 111
**Gráfico 3** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" no Ensino Fundamental I - Aracaju/SE ..... 112
**Gráfico 4** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" no Ensino Fundamental II - Aracaju/SE ..... 115
**Gráfico 5** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" entre os acadêmicos do curso de Geografia – UFS ..... 115
**Gráfico 6** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" entre os acadêmicos do curso de História – UFS ..... 118
**Gráfico 7** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" por professores de diversas áreas.. 119
**Gráfico 8** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" por técnicos da SEDUC ..... 122
**Gráfico 9** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" por bacamarteiros ..... 122
**Gráfico 10** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" no Ensino Médio ..... 125
**Gráfico 11** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" no Ensino Fundamental II ..... 127
**Gráfico 12** - Total de validação do Jogo "Ponteiros da Memória" no Ensino Fundamental II ..... 130

**SUMÁRIO**

**INTRODUÇÃO** ..... **16**

**1 TRADIÇÕES ENTRE VIDRO E POLIÉSTER: MEMÓRIAS E PATRIMÔNIO CULTURAL ENTRE DIÁLOGOS E TENSÕES NO ENSINO DE HISTÓRIA** ..... **30**

1.1 A "SERGIPANIDADE" NA DISPUTA POR MEMÓRIAS, HISTÓRIAS E ESPAÇOS CULTURAIS ..... 36

1.2 UM RIO DE HISTÓRIAS: O LARGO DA GENTE SERGIPANA NO RIO SERGIPE ..... 48

1.3 A ESTATUTÁRIA E O MUSEU: UMA SIMBIOSE CULTURAL E EDUCACIONAL ..... 64

1.4 O LARGO DA GENTE SERGIPANA E O ENSINO DE HISTÓRIA: UM CADERNO, UM JOGO DETABULEIRO ..... 77

**2 JOGANDO E APRENDENDO** ..... **91**

2.1 O JOGO, O LÚDICO E A EDUCAÇÃO ..... 91

2.2 OS ELEMENTOS DE UM JOGO DE TABULEIRO. ..... 100

**3 A VALIDAÇÃO DO JOGO** ..... **105**

**4 PESQUISAS DE CAMPO SOBRE AS MANIFESTAÇÕES CULTURAIS PRESENTE NA ESTATUTÁRIA.** ..... **136**

4.1 LAMBE SUJOS E CABOCLINHOS: A HISTÓRIA E A FESTA ..... 138

**CONSIDERAÇÕES FINAIS** ..... **174**

**BIBLIOGRAFIA** ..... **177**

**ANEXOS** ..... **188**

## INTRODUÇÃO

Quando adentrei ao Mestrado Profissional em Ensino de História na Universidade Federal de Sergipe (ProfHistória/UFS), 2018, no evento promovido pela Coordenação para apresentação do curso, informaram sobre um produto/processo, e esse deveria ser entregue no final do curso. Isso porque, no Mestrado Profissional de História, não ingressamos através de projeto de pesquisa, e sim por meio de prova de múltipla escolha e uma escrita de texto em forma de plano aula, com temática sugerida pela prova. Por isso, naquele momento não tinha ideia do que iria ser meu sujeito/objeto de estudo, e, por conseguinte o produto/processo.

Pensei em vários temas até encontrar um ex-aluno no calçadão da rua João Pessoa, no centro de Aracaju, que, ao comentar sobre a polêmica no valor da construção do Largo da Gente Sergipana[1] (figura 1), disse-me: "as pessoas tinham que ver aquele vídeo que a senhora passou para a gente, lá na 5ª série. Assim iriam entender a importância da nossa cultura". Narrei o ocorrido ao professor Dr. Lucas Miranda e ele pediu-me para apresentar o referido vídeo à turma do ProfHistória/UFS, na disciplina "Perspectiva e Trajetória da Arte no Ensino de História", ministrada por ele.

A pedido do professor, a apresentação versou sobre o Largo da Gente Sergipana e minha trajetória na Organização Não-Governamental (ONG) Grupo Pedra Bonita[2], da qual fui co-fundadora e vice-presidente. Minha colaboração como co-fundadora e participante durante um ano de existência da comissão Pró Encontro Cultural de Itaporanga d'Ajuda (PRÓ-ECI), que idealizou e realizou o I Encontro Cultural do Município, a mesma foi o embrião da citada ONG, esta que sem fins lucrativos, político-partidário ou religiosos, tinha por objetivos o resgate e o incentivo a grupos folclóricos e a expressões artísticas e culturais do município de Itaporanga d'Ajuda, além de promover o envolvimento dos referidos grupos nas escolas da localidade. Somado a estes objetivos estava a realização do Encontro Cultural do município, que durava em média três dias, e envolvia palestras, grupos folclóricos, exposições fotográficas, lançamento de livros e outras expressões artísticas de todo o Estado. Dessa forma, participei do I, II, III e IV Encontro Cultural de Itaporanga d'Ajuda, entre os anos 1999 e 2002.

---

[1] Monumento urbano em homenagem ao patrimônio cultural imaterial com nove estátuas de representações culturais, localizado no estuário do Rio Sergipe em Aracaju capital de Sergipe.

[2] Fundada por um grupo de jovens do município de Itaporanga d'Ajuda em 15 de setembro do ano 2000. O nome Pedra Bonita foi escolhido por ser o significado da palavra indígena Itaporanga (Ita = Pedra, Poranga = Bonita) Nº de inscrição da ONG. 04.103.400/0001-83.

**Figura 1** - Largo da Gente Sergipana sobre o Rio Sergipe

Fonte: Foto Eliana Dias, setembro/2019

A apresentação seria a respeito da participação da ONG na elaboração do vídeo sobre o grupo folclórico "Lambe-sujo e Caboclinhos" dos municípios de Laranjeiras e Itaporanga d'Ajuda, dirigido pela Fontes Produções Assessoria e Publicidade, vídeo[3] - esse, referido pelo meu ex-aluno -, que foi apresentado à turma do ProfHistória/2018. Ele fazia parte de um projeto que visava à valorização da cultura popular sergipana através desses vídeos nas escolas.

Nessa apresentação, retomei a aspiração de voltar às minhas raízes com a cultura popular e trabalhar o citado monumento da sergipanidade, através da construção de um aporte didático, abordando as manifestações culturais ali presentes. Estando esse monumento firmado no estuário do principal rio da capital sergipana, o rio Sergipe, tornou a temática do meio ambiente elementar ao trabalho pretendido.

Fiquei em dúvida se elaborava um caderno pedagógico ou uma história em quadrinhos (HQ). Sendo assim, minha orientadora, a professora Dr.ª Janaina Cardoso de Mello, apresentou-me o jogo didático "As Viagens do Tambor"[4] , elaborado entre outros agentes sociais e de

[3] O vídeo Lambe-sujos e Caboclinhos é o primeiro volume do módulo Cultura – Série Folclore do Projeto Sergipe em Vídeo, ele é parte integrante do kit Sergipe em Vídeo do ano 2000. Produzido pela Fontes – Produções, Assessoria e Publicidade. Fonte - capa da fita VHS.

[4] O jogo é inspirado no Museu do Percurso Negro de Porto Alegre, desenvolvido entre 2009 e 2014, como um circuito a céu aberto com obras de arte musealizadas, fruto de uma coletividade que compreendeu a participação ativa da comunidade negra local, de intelectuais, de gestores públicos e do movimento negro local, com verbas municipais, estaduais e federais no âmbito inicial do Programa Monumenta (IPHAN). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=wj3ib1POssE Acesso: 14/06/2019.

pesquisa, por professores que fazem parte do corpo docente do Mestrado Profissional de Ensino de História da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (ProfHistória/UFRGS), e perguntou-me se eu não tinha interesse em desenvolver um jogo de tabuleiro, tendo como referencial o Largo da Gente Sergipana. Então aceitei a ideia. Naquele momento estava determinado o produto/processo: um jogo de tabuleiro e seu tutorial (caderno cultural, caderno do professor e manual de regras), com fins didáticos para o Ensino de História do Ensino Fundamental II e com foco na educação patrimonial em diálogo com a educação ambiental.

Desse modo, ouso dizer que o trabalho aqui desenvolvido é fruto de vivências, de emoções, de lembranças, de memórias, de práticas pedagógicas, de pesquisas e por que não dizer de amor? Como já nos revelou o patrono da educação brasileira, Paulo Freire:

> É preciso ousar, no sentido pleno desta palavra, para falar em amor sem temer ser chamado de piegas, de meloso, de a-científico. É preciso ousar para dizer, cientificamente e não bla-bla-blantemente, que estudamos, aprendemos, ensinamos, conhecemos com o nosso corpo inteiro. Com os sentimentos, com as ações, com os desejos, com os medos, com as dúvidas, com a paixão e também com a razão crítica. Jamais com esta apenas. É preciso ousar para jamais dicotomizar o cognitivo do emocional. (FREIRE, 1993, p.10).

A importância social de trabalhar com a diversidade cultural no Ensino de História para a construção de uma identidade cultural, que parte do local para o global, está em formar um aluno que consiga se localizar culturalmente no mundo e que, ciente de suas raízes, seja capaz de interagir de forma significativa, participativa e consciente na sociedade a qual pertence.

Apesar de já existirem trabalhos muito bons nesse segmento de jogos, os que têm a Educação Patrimonial e Ambiental como foco ainda são restritos, por isso a pertinência de se desenvolver esse projeto no âmbito do Ensino Fundamental II, voltado para um Ensino de História lúdico e significativo para crianças e adolescentes.

O jogo foi elaborado à medida que a pesquisa foi sendo desenvolvida. A cada passo, novas etapas do jogo foram surgindo; assim, a pesquisa, em tempo real, foi alimentando o jogo que está articulado, pedagogicamente, nesse agrupamento fluente de vida, memória, cultura, história, patrimônio e meio ambiente.

O trabalho tem como objetivo geral, promover um Ensino da História capaz de fomentar a compreensão da diversidade identitária presente nos monumentos culturais sergipanos através de um jogo pedagógico; e sob esse enfoque, os objetivos específicos desse trabalho compreendem: 1. Contribuir para o Ensino de História de forma lúdica, possibilitando o acesso dos professores a um material de aplicação dinâmica e com fundamentação teórica e

metodológica; 2. Inspirar formas de ensino e aprendizagem por meio de monumentos urbano, do patrimônio imaterial e do uso dos elementos culturais como o cordel, associadas à inovação; 3. Sensibilizar professores e alunos para a diversidade cultural na História de Sergipe e das questões ambientais tão pertinentes ao presente, assim como para suas ressignificações, problematizações e pensamento crítico por meio de um jogo.

Nesse ínterim, surgiram vários questionamentos: Como elaborar de forma lúdica e significativa "Ponteiros da Memória: educação patrimonial no ensino de história em Sergipe"? Como abordar a Educação Patrimonial e ambiental na esfera do patrimônio cultural material, imaterial e ambiental? Como tratar as nove representações culturais presentes no largo da Gente Sergipana, a questão ambiental, mais um museu em um jogo educativo? Como trazer a discussão para o âmbito do ensino fundamental maior? Como inserir o debate sobre a sergipanidade nos conteúdos de História? Como articular pedagogicamente esse jogo no fluxo de vida, memória, cultura, meio ambiente e história? Como desenvolver a pesquisa de modo a alimentar o jogo?

Para o desenvolvimento da pesquisa, no que diz respeito ao processo de coleta de informações para construção e validação do jogo, utilizou-se o método qualitativo de pesquisa a partir do levantamento bibliográfico e de fontes primárias, a exemplo de jornais de época, discursos oficiais, cartazes, fotografias, músicas, livros de memórias; e fontes secundárias, a exemplo de livros, dissertações, revistas, poemas, cordéis, com conteúdo correlato ao tema. Essa escolha está ancorada no fato de que a pesquisa é subjetiva, fundamentada em elementos como cultura, identidade, história, expressões artísticas, assim como, em percepções, intenções e comportamentos. Dessa forma, a pesquisa visa o pensar, o relacionar, a identificação social, as intencionalidades, a história e a diversidade cultural.

A escolha pelo uso de cordéis ocorre pelo fato dele ser reconhecido como Patrimônio Cultural Imaterial Brasileiro[5], sendo um gênero literário relevante para a compreensão de nossa formação cultural.

A coleta de dados para a construção do jogo deu-se na observação in loco dos elementos presentes no Largo, do Rio Sergipe, Meio ambiente e o Museu da Gente Sergipana.

A referida pesquisa, para a elaboração do produto destinado ao Ensino de História, segundo Bogdan e Biklen (1994) possui cinco características básicas, tais como:

[5] Disponível em http://portal.iphan.gov.br/noticias/detalhes/4833/literatura-de-cordel-e-reconhecida-como-patrimonio-cultural-do-brasil. Acesso: 10/06/2018.

Pesquisa qualitativa que tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento. Desse modo, a análise das informações pressupõe o envolvimento do pesquisador no trabalho de campo junto ao objeto e sujeitos de pesquisa, registrando imagens de edificações e monumentos, de eventos culturais pertinentes, entrevistas informais com os produtores da cultura popular, investigação em arquivos (periódicos na hemeroteca), levantamento de poesias e cordéis, além da etnomusicologia dos grupos de brincantes.

1. Os dados coletados são predominantemente descritivos, uma vez que grande parte dos elementos coletados são interpretados como textos que apresentam uma narrativa histórica.

2. A preocupação com o processo é maior do que o produto, pois através dos procedimentos metodológicos o produto é apresentado ao público alvo (alunos e professores) e gerador (brincantes), testado e aperfeiçoado a partir das trocas estabelecidas.

3. O significado que as pessoas dão às coisas e à sua vida compõe o foco de atenção especial do pesquisador, visto que o ensino de História requer correlações entre teoria e prática, impacto social dos acontecimentos, compreensão das múltiplas visões de mundo e o sentido dado às experiências humanas.

4. A análise dos dados tende a seguir um processo indutivo, de busca por respostas às questões propostas e, por isso, adequando-se ao método qualitativo experimental, em que processo e produto são aplicados e avaliados pelo público alvo.

Com relação ao percurso de elaboração do jogo, foram seguidos quatro passos fundamentais do método experimental:

Passo I – INFORMAÇÃO: Pesquisa teórica sobre categorias como educação patrimonial, cultura, monumento, memória, lugar de memória, meio ambiente, jogos educativos e sergipanidade, a partir do conteúdo expresso em livros, jornais, revistas, sites, fotografias, discursos oficiais, poemas, cordéis, cartazes, músicas e idas a arquivos públicos, sempre na busca de elementos que versam sobre os personagens culturais presentes no Largo da Gente Sergipana[6]. Foram lidos e analisados elementos históricos e ambientais do rio Sergipe para explorar a área da educação ambiental. Ademais, apresentou-se exemplos dos jogos de tabuleiros voltados para patrimônio, cultura e história. A proposta aqui é mostrar as inquietações, inspirações, respostas e saídas na originalidade de jogos como “As Viagens do

[6] A fundamentação teórica será descrita mais adiante.

Tambor", do Rio Grande do Sul e "Paranauê"[7], da Paraíba - ambos voltados para a educação patrimonial -; sendo o primeiro para um museu de percurso afro e o segundo para uma prática cultural, a capoeira.

Passo II – INSTRUMENTALIZAÇÃO: Nessa etapa foi constituído um panorama metodológico-conceitual sobre o uso do jogo na história, na educação e no Ensino de História. Antes da elaboração do jogo, foi necessária a realização de estudos sobre patente e marca no Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI), realizando a prospecção de anterioridade nas bases de dados para identificar os jogos de tabuleiros com proposta similar já registrados, seus conteúdos, processos, formato de tabuleiro e descrição técnica na redação para uma posterior solicitação de patente, registro de marca e desenho industrial.

A partir dessas informações, foi possível a elaboração de um jogo, produzido em parte com material reciclável. Para concretização da parte gráfica foi contratado um design gráfico; para o desenho do tabuleiro, das cartas, manual de regras, caderno cultural, caderno do professor e material disponibilizado em QR Code, utilizou-se programas de computador. Como a metodologia que envolveu ainda a experimentação, ou seja, a aplicação do jogo aos professores e aos alunos, ele foi sendo aperfeiçoado a partir das observações feitas pelos partícipes dos testes: professores, alunos, técnicos e coordenadores da rede pública de ensino estadual e municipal de Sergipe, além de membros de grupos folclóricos.

Passo III – ELABORAÇÃO: Construção do produto/processo, um Jogo pedagógico e seu tutorial, a partir de um tabuleiro, em que foram trabalhados os nove elementos presentes no Largo da Gente Sergipana (Lambe-sujo e Caboclinhos, Bacamarteiros, Cacumbi, Parafusos, Barco de Fogo, Reisado, Chegança, Taieira, São Gonçalo), aspectos históricos e culturais do Rio Sergipe, meio ambiente e alguns aspectos do Museu da Gente Sergipana, voltados para o Ensino de História no Ensino Fundamental. Quando nos indagamos, como esse material chegará as escolas? Pensamos em algo viável para o professor reproduzir dentro de sua realidade. O jogo foi elaborado como uma peça artesanal, a partir de materiais reutilizáveis, caixa de leite, suco, as chamadas Tetra Pak, caixas de papelão e tampas de garrafas pet. A escolha por materiais reutilizáveis ocorre pelo cuidado com a educação ambiental presente no jogo, como também para viabilizar a reprodução pelo próprio professor, seja sozinho levando

[7] O jogo é fruto do trabalho de conclusão do curso de design, na Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) e fala sobre a representatividade negra por meio de jogo do tabuleiro. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=72221:jovem-cria-jogo-de-tabuleiro-para-ensinarhistoria-da- capoeira-a-alunos-do-fundamental Acesso: 03/02/2019.

o jogo pronto para escola ou em oficinas com os alunos em sala de aula, sendo uma forma de chamar a atenção para a necessidade de reutilização, reciclagem e cuidados ambientais.

Passo IV – VALIDAÇÃO: Para validar esse material pedagógico, o jogo foi aplicado (fora das minhas salas de aula) no Congresso Nacional de Professores de História, em Salvador, em outubro de 2019, junto a mestrandos/professores de História da Educação Básica e Docentes do ProfHistória Nacional. Prosseguiu seu processo de testes sendo aplicado em duas turmas de ensino fundamental II: uma de português, uma de história, e uma turma do ensino fundamental I - todas da rede pública estadual ou municipal de ensino em Sergipe, em locais diferentes, onde os professores e alunos deixaram por escrito suas observações sobre o jogo. Ainda, aplicou-se em duas turmas de ensino superior da Universidade Federal de Sergipe, sendo uma do curso de Licenciatura em História e outra de Licenciatura em Geografia. Foi aplicado também com professores da rede estadual de ensino, em Sergipe, sendo um de Língua Portuguesa, um de Ciências, dois de Geografia, um de Educação Física e um de Artes. Uma validação foi feita para técnicos e coordenadores da Secretaria de Estado de Educação e Cultura de Sergipe (SEDUC), além de uma com um grupo folclórico no seu local de origem, e outra com os mestres da cultura popular[8] de Laranjeiras, totalizando assim 19 validações. Após cada validação foram feitas melhorias a partir das observações recebidas.

O jogo foi aplicado nas 11 turmas em que ministro aula, sendo 3 de ensino fundamental II e 7 de ensino médio. Totalizando 30 aplicações.

Cada validação conferia níveis específicos de acordo com uma tabela de averiguação (níveis de aparência do jogo, viabilidade de aplicação nas escolas, manuais didáticos de uso e aplicação, mensagens presentes nas cartas, materiais utilizados, diálogo entre vida, patrimônio, cultura popular, história e o uso de QR Code. Esse instrumento de validação foi produzido a partir da dinâmica da própria pesquisa e da elaboração do jogo, assim como as medidas de aperfeiçoamento dos índices de validação que ganharia corpo com as observações feitas pelos professores, alunos, mestres e brincantes. Além da tabela, todos os participantes tinham espaço para escrever sugestões e os professores e acadêmicos de licenciatura também contavam com um espaço para sugerir como desenvolver o jogo naquela disciplina, em sala de aula, em quais

[8] Em 2003, a Convenção da Unesco para a salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial substituiu a expressão "cultura tradicional e popular" por "Patrimônio Cultural e Imaterial". Essa convenção foi validada no Brasil em 2006. Contudo em alguns momentos desse trabalho por força da linguagem de brincantes e mestres, e de algumas literaturas utilizadas, em alguns momentos esse trabalho precisou utilizar o termo Cultura popular, deixando claro aqui as atuais concepções sobre o tema. Disponível em:
http://portal.iphan.gov.br/dicionarioPatrimonioCultural/detalhes/26/cultura-popular e em
http://cultura.gov.br/entenda-o-que-e-cultura-popular-e-suas-diferentes-manifestaco-1/. Acesso em 28/04/2019.

atividades e abordando quais conteúdos.

Após o gráfico desenvolvido, inferido a partir das tabelas, foi verificado seu índice de validade, sofrendo alterações dentro das fragilidades apontadas. Essa tabela, assim como o gráfico, não segue modelos de outros autores, está fundamentada no processo de pesquisa e na elaboração do jogo pedagógico.

Toda essa experiência empírica, acima descrita, foi registrada com imagens, textos, preenchimentos de tabelas e relatos. Como esses partícipes não serão identificados diretamente, essa pesquisa não necessitou de cadastro na Plataforma Brasil.

No campo teórico, o presente trabalho traz o conceito de "Lugar de Memória", elaborado e difundido por Pierre Nora (1993), que referenda diversas discussões em torno da disciplina de História, bem como as concepções de Sandra Pelegrini (2007, 2008, 2009) sobre patrimônio cultural, além da definição desse conceito presente nas Cartas Patrimoniais (1930, 1972 e 2003); Base Nacional Comum Curricular (2018). Nessa perspectiva, e no Ensino de História, em Sergipe, através de Gadotti (2005) e Florêncio et alii (2014). Além do conceito de Educação Ambiental entendido através da lei 9.795/1999 e pelos escritos de Paulo Freire (1993, 1996, 2000).

Vários autores tratam dos aspectos conceituais da memória (Le Goff, Halbwachs, Montenegro, etc.), mas a escolha por Pierre Nora (1993) se deu em razão do autor – mesmo em uma obra dotada de crítica à História événementielle das crônicas e dos acontecimentos – tratar da "memória viva", daquela que ainda está em circulação na sociedade entre os grupos que a produzem e ressignificam de acordo com a dinamicidade cultural. Tal concepção dialoga ainda com D'Alessio (1993), que também diferencia a "memória em movimento" da "memória histórica", uma vez que a primeira mantém uma continuidade e a segunda é o registro do que não mais existe no cotidiano.

Sendo essas memórias "patrimonializadas" e tornadas "monumento", a questão da importância e valorização das culturas locais será vista, neste trabalho, sob o olhar da historiadora Sandra Pelegrini (2008). A autora enfatiza que "apesar de a globalização tender a homogeneizar as culturas, a valorização das práticas populares tradicionais impõe-se na contemporaneidade, pois essas atitudes estão imbricadas com as noções de pluralidade, de inclusão social e de cidadania" (PELEGRINI, 2008, p.159).

Essa abordagem reforça a ideia da relevância de trabalhar as práticas culturais da localidade para fortalecer e revigorar a cultura local, a noção de pertencimento e a identidade.

Apesar dos vários pesquisadores que se debruçaram sobre a temática do patrimônio cultural, como Regina Abreu (1996), Márcia Chuva (2009), Reginaldo Gonçalves (1996), etc. A opção pelo uso de Sandra Pelegrini deu-se em razão, também, de suas reflexões instituírem práticas na disciplina de História, presentes em planos de aula por ela desenvolvidos como roteiro para professores do Ensino Fundamental (PELEGRINI, 2009). A interface com a noção de "museu a céu aberto" (POULOT, 2013), "musealização" (MELLO, 2016) e "estatuária/esculturas/monumento" (ALVES, 2015; CARTA PATRIMONIAL, 1972) auxiliaram na compreensão do espaço do Largo. O conceito de "identidade" é dado por Castells (1999) e D'Alessio (1993), enquanto "sergipanidade" é tratada a partir de Cerqueira (2012), Batalha (2015) e Azevedo (2017), como uma noção em constante reatualização.

Apesar de ser um trabalho de Ensino de História, com ênfase na Educação Patrimonial como linha de aplicação, face à sua multidisciplinaridade no tratamento da cultura na cidade, os conceitos de "Turismo Cultural" (BRUSANDIN, 2012), "Economia da Cultura" (REIS, 2007), "Paisagem" (RISSO, 2008; SAUER, 1998) e "Resiliência Urbana" (MACHADO, 2017) são referenciados sob o empréstimo dos campos de conhecimento do Turismo, da Economia, da Geografia e da Arquitetura e Urbanismo.

Como o produto/processo trata-se de um jogo, o conceito de "gameficação" (BUNCHBALL INC., 2010) é inicialmente apresentado para obter maior variedade de definições e aprofundamento no capítulo 3, desta dissertação.

Buscou-se, também, na Base Nacional Curricular Nacional (BNCC, 2018) conforto teórico para a construção de um aporte didático que traga o conhecimento do passado em congruência com o presente, de forma a identificar, analisar e compreender o significado de diferentes lugares, objetos, circunstâncias e temporalidades, pois a BNCC nasce com o compromisso de respeitar e valorizar as peculiares da nossa cultura em esfera nacional e local, trazendo-as para sala de aula. Haja vista que, um dos respaldos legais que originam esse instrumento educacional é o artigo 210 da Constituição Federal. Esse determina que "serão fixados conteúdos mínimos para o ensino fundamental, de maneira a assegurar formação básica comum e respeito aos valores culturais e artísticos, nacionais e regionais" (BRASIL, 1988, art. 210). O trabalho aqui desenvolvido também se alinha a esse referencial desde a sua origem.

A proposta aqui colocada está em diálogo constante com as competências gerais da BNNC, entre as quais citamos: "Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-

cultural" (BRASIL, BNCC, 2017?) e continua em plena conformidade como podemos observar, a preocupação de trabalhar repertório cultural que rodeia a comunidade local.

Nas Competência Específicas do Ensino de Ciências Humanas, a BNCC discorre no seu item 4:

> Interpretar e expressar sentimentos, crenças e dúvidas com relação a si mesmo, aos outros e às diferentes culturas, com base nos instrumentos de investigação das Ciências Humanas, promovendo o acolhimento e a valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza. (BNCC, 2017, p. 357)

Nas Competências Específicas do Ensino de História, o item 4 nos faz refletir que precisamos "Identificar interpretações que expressem visões de diferentes sujeitos, culturas e povos com relação a um mesmo contexto histórico, e posicionar-se criticamente com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários" (BNCC, 2017, p. 402).

A inspiração de tratar a temática do patrimônio ambiental está de acordo com a concepção de que:

> [...] o conceito de patrimônio ambiental adquire dimensões sociais, cujo significado aponta a materialização dos sentidos atribuídos no decorrer do processo histórico e lhe imprime uma perspectiva dinâmica, uma conotação que fomenta a consciência do uso comum do meio e, principalmente, a responsabilidade coletiva pelo espaço. (PELEGRINI, 2006, p. 119)

Dessa forma, os estudos de educação ambiental estão em conformidade com a visão ambientalista que perpassa as obras de Paulo Freire. Sendo assim, pode-se notar que a formação do cidadão deve estar em conexão com o mundo natural ao seu redor, olhar o meio ambiente como parte integrante do ser humano e conectado com as questões de consciência crítica e política, enfim, uma educação ambiental de dimensão crítica e integrante de uma educação maior que parte do local para o global.

Sobre esse tema, Beduíno Andreola (2014) faz um passeio reflexivo a respeito da problemática do meio ambiente na obra de Paulo Freire, e traz colocações acerca do tema sob a ótica da pedagogia Freiriana, diagnosticando o elo entre ela e a educação ambiental. Nesse processo Andreola observa que Freire não se furta de mostrar a relevância da luta por princípios éticos, a exemplo do respeito à vida de seres humanos, animais e plantas na obra Pedagogia da Indagação; .Em Cartas a Guiné Bissau, ele lastima pelos animais expulsos devido guerra em Guiné-Bissau e sente pela destruição das florestas pelo napalm; no célebre Pedagogia da

autonomia, a realidade dos arredores ecológico e geográfico da escola é colocada como elemento basilar para as discussões socioambientais na sala de aula; em Extensão ou Comunicação?, Freire chama a atenção para temáticas como reforma agrária, erosão e reflorestamento; temas esses presentes também no seu livro mundialmente reconhecido, Pedagogia do Oprimido. Dessa maneira, entendemos que, apesar de jamais ter escrito especificamente sobre meio ambiente, essa temática sempre esteve alinhada à sua obra, mostrando quão relevante era o tema para Paulo Freire.

A relação ser humano-sociedade-natureza será crítica e reflexiva sobre nossa atitude individual e coletiva com o planeta, demonstrando sempre nas pequenas ações grandes atitudes em prol de uma melhor convivência com a natureza que nos permite a existência.

Apesar de ocasionar debates e reflexões de longa data sobre a preservação do meio ambiente, observamos que essa consciência brotou e se proliferou na esfera do civil, para só depois adquirir o status de política de Estado, como verificamos a seguir:

> A emergência de uma "consciência preservacionista" na esfera ambiental se consolidou na década de 1980, mas essa mobilização não partiu do Estado como ocorreu com o patrimônio histórico durante a Revolução Francesa, no século XVIII. Pelo contrário, o movimento em prol do direito e da proteção ao meio ambiente se irradiou através da comunidade científica e acabou difundido entre organizações não governamentais que passaram a reivindicar melhor "qualidade de vida" no planeta. (PELEGRINI, 2006, p. 118).

A Constituição Federal de 1988 inaugura, na história brasileira, um espaço constitucional para tratar da educação ambiental, enfatizando a importância do ser humano viver em um ambiente equilibrado e afirmando a importância de trabalhar a educação ambiental, em seu artigo 205, "A educação é direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho".

E no artigo 225:

> Todos têm o direito ao meio ambiente ecologicamente equilibrado, bem de uso comum do povo e essencial à sadia qualidade de vida, impondo-se ao Poder Público e à coletividade o dever de defendê-lo e preservá-lo para as presentes e futuras gerações. (C.F, 1988, art. 225, caput)

Nos termos dos artigos 205 e 225 da Constituição Federal, trabalhar políticas públicas que incorporem a temática ambiental é inserir nesse processo o panorama educacional e

envolver essa relevante questão social em todos os níveis de ensino dentro das escolas.

A educação ambiental se faz, dessa maneira, essencial as políticas de educação nacional, e ao cotidiano escolar, visando promover de forma integrada, com as disciplinas das mais diversas ordens, a formação de um cidadão ciente das suas responsabilidades e necessidades para com o meio ambiente.

A partir do rio Sergipe e dos materiais reaproveitados utilizados no jogo, serão desenvolvidos elementos que favoreçam ao ensino da educação ambiental. Esses elementos têm início na própria matéria-prima para construção do produto, lixo reciclável que vai desde plásticos às embalagens de cartona, multicamadas, ou seja, as embalagens longa-vida. Com o uso de materiais recicláveis buscaremos trabalhar temas como a revolução industrial, fazendo ligações com a questão ambiental, mostrando por exemplo, que, frente à necessidade de otimização do tempo, a Revolução Industrial introduziu na sociedade moderna uma vida com mais facilidades e com um meio ambiente sendo devastado, por ser:

> [...] um modelo econômico que tem como seu objetivo a expropriação e exploração dos recursos naturais. Isso proporcionou melhora nas condições de vida – ao compararmos com a situação existente na época pré-industrial – mas resultou no aumentou populacional, que, por sua vez, passou a exercer pressão cada vez maior sobre os recursos naturais. (JESUS, 2002, p. 132)

Esse processo de retirada e, posteriormente, descarte, ocasionam danos a todo o planeta, no caso mares, rios e as vidas ali existentes, realidade evidenciada em forma de esgotos desembocando nos rios, assoreamento, poluição de diversas ordens, que geram a morte de diversas vidas aquáticas e, muitas vezes, torna a água imprópria para o consumo humano. A poluição dos rios, devido aos transtornos ocasionados aos seres vivos, deve ser objeto constante de ações pedagógicas na educação formal.

Seguimos no alinhamento ótico de Sandra Pelegrini (2006, p.127): “A educação patrimonial e ambiental deve ser conduzida de modo a contemplar a pesquisa, o registro, a exploração das potencialidades dos bens culturais e naturais no campo da memória, das raízes culturais e valorização da diversidade”.

É nessa perspectiva e na busca de ampliar as possibilidades de aprendizagem e compreensão da história e da cultura popular de forma intensa e excitante, que esse produto/processo será desenhado, como também, a partir do desejo de contribuir com os professores de História, disponibilizando um material dinâmico, com uma linguagem lúdica e informativa, que trará possibilidades de ampliação do repertório dos discentes acerca de

história, cultura, sergipanidade, manifestações culturais, meio ambiente, entre outras.

Esse não é um trabalho acadêmico de História, nem das demais Ciências Humanas e Sociais (Turismo, Arquitetura, Geografia, Antropologia, Sociologia, Arqueologia, etc.). É um trabalho acadêmico de Ensino de História, desenvolvido em um Mestrado Profissional, e como tal, sua premissa é o desenvolvimento de um produto/processo que possa oportunizar uma maior qualidade do ensino-aprendizagem no cotidiano da sala de aula do Ensino Fundamental Maior na rede pública estadual sergipana.

Sob esse aspecto, a escolha pelo jogo como produto e seu tutorial como processo, pensa-se professores e alunos no estímulo de uma relação de construção do conhecimento de modo lúdico, crítico e coletivo, principalmente, no que diz respeito à história local, tendo por objeto o Largo da Gente Sergipana e as representações da cultura imaterial sergipana, além da própria relação do espaço com o rio Sergipe e com o Museu da Gente Sergipana.

Diante desse contexto, a estrutura da dissertação em sua primeira parte (Introdução) apresenta o percurso da escolha do tema através de um procedimento narrativo-afetivo muito próprio do campo da Educação. Nesse momento, as opções, dúvidas e percalços até a chegada ao tema (produto/processo) são elucidados, para então descortinar sua justificativa, seus objetivos (geral e específicos), problematizações, sua metodologia e seu campo teórico.

Na segunda parte, o trabalho inicia-se pelo objeto/sujeitos de pesquisa – o espaço patrimonializado, com suas representações da cultura imaterial – situando sua topografia e descrição técnica - para tratar de conceitos e vieses interpretativos correlacionados ao objeto/sujeito, constituindo um diálogo entre teoria e local de estudo. O aporte aos outros campos de conhecimento como Meio ambiente, Geografia, Turismo, Economia, Arquitetura, etc., ajudam a compreender melhor o objeto/sujeitos em foco. Todavia, o fio condutor predominante é o da História (em suas tensões, conflitos e consensos) e do Ensino da História. Conhecer esse espaço em sua historicidade, dinâmicas coletivas (múltiplos interesses) e usos sociais é fundamental para a proposta de um jogo que irá lidar com essas questões, no tempo e no espaço, através do brincar.

Ademais, na terceira parte elabora-se um panorama metodológico-conceitual sobre o uso do jogo na história e no Ensino de História. Antes da elaboração do jogo foi realizada a prospecção de anterioridade nas bases de dados de patente e marca do Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI), para identificar os jogos de tabuleiros com proposta similar já registrados; seus conteúdos, processos, formato de tabuleiro e descrição técnica na redação da

solicitação de patente. Dados sobre registro de marca também foram coletados, uma vez que se objetiva a criação de uma marca para conferir identidade visual ao jogo. Isso é importante, pois a proposta apresenta potencial para registro de patente de tabuleiro e marca, sendo esta premissa debatida no âmbito do ProfHistória Nacional como um critério importante no desenvolvimento de produtos/processos com maior impacto social.

Aqui apresenta-se a modelagem do produto/processo, um jogo pedagógico e seu tutorial, a partir de um tabuleiro, onde serão trabalhados os nove elementos presentes no Largo da Gente Sergipana, aspectos históricos e ambientais do Rio Sergipe e alguns elementos do Museu da Gente Sergipana, voltados para o Ensino de História no Ensino Fundamental. Sobre essa visão, serão trazidos os aportes teóricos de Hall (2014), Beatriz Góis Dantas (1974/1976), Aglaé Fontes (2003), Amado (1999), Amado (1978), Santos (2012), documentos da UNESCO/IPHAN sobre "patrimônio imaterial", bem como estudo de vídeos postados no Youtube e outros canais digitais sob a cultura imaterial sergipana.

Na quarta parte foi desenvolvida as validações nas salas de aula da autora, com outros profissionais da educação, e em salas de aula de outros professores, em turmas diferentes. As validações servem como um parâmetro para fazer as reformulações que se mostravam necessárias ao produto.

Já na quinta parte será demostrado a partir do exemplo do Lambe-sujo e Caboclinho as pesquisas de campo realizadas com foco no patrimônio cultural imaterial para o desenvolvimento do trabalho.

Nas considerações finais do trabalho onde estão elencadas as propostas, os desafios, as dificuldades, as alterações, a criatividade diante dos problemas, a análise das experimentações, as soluções e os sucessos do jogo no Ensino de História com foco na Educação Patrimonial em Aracaju/Sergipe.

# 1 TRADIÇÕES ENTRE VIDRO E POLIÉSTER: MEMÓRIAS E PATRIMÔNIO CULTURAL ENTRE DIÁLOGOS E TENSÕES NO ENSINO DE HISTÓRIA

O Largo da Gente Sergipana, idealizado pelo arquiteto e urbanista Ézio Déda[9], foi entregue à população sergipana no dia 17 de março[10] de 2018. Está situado em frente ao Museu da Gente Sergipana, na Av. Ivo do Prado, Centro, em Aracaju/SE. O Largo conta com a presença de nove manifestações culturais de Sergipe no formato de estátuas de fibra de vidro e resina de poliéster, com 7 metros de altura, de autoria do artista plástico Tatti Moreno, sendo elas: Lambe-sujo e Caboclinho, Bacamarteiro, Cacumbi, Parafuso, Barco de Fogo, Reisado, Chegança, Taieira e São Gonçalo (figura 2).

**Figura 2** - Largo da Gente Sergipana

**Fonte:** Foto Eliana Dias, dezembro/2019

A escolha das imagens e consultoria para a realização da obra pelo Instituto Banese[11],

[9] Ézio Déda é arquiteto e escritor, natural da cidade de Simão Dias – SE. Pós-graduado em Desenho, Registro e Memória Visual pela UEFS, exerceu a função de coordenador dos cursos de Arquitetura e Urbanismo e de Desing de Interiores da Universidade Tiradentes entre 2004 e 2009, atualmente é professor da cátedra de Projeto de Arquitetura da mesma instituição. Autor de livros de poesias. Em 2008 fundou o Ágora Arquitetos Associados. É diretor de Programas e Projetos do Instituto Banese. É um dos responsáveis pelo Projeto Arquitetônico e de Restauro do prédio do Antigo Atheneuzinho em Aracaju-SE, monumento tombado pelo Estado, para sediar o Museu da Gente Sergipana em Aracaju/SE. Disponível em: http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4732104T3 Acesso: 06/08/2019.

[10] 17 de março é data do aniversário de Aracaju.

[11] "Constituído sob forma de associação, foi fundado em janeiro de 2009. É mantido pelo Banco do Estado de Sergipe e empresas relacionadas: Sergipe Administradora de Cartões e Serviços Ltda. Disponível em:

que mantém uma gestão mista com a Casa Civil do Governo do Estado sobre o Museu da Gente Sergipana, foi feita pela professora e pesquisadora da cultura popular em Sergipe, Aglaé D'Ávila Fontes.

O quadro informativo da obra (figura 3) está dividido em seis retângulos compreendido em Gestão, Projeto e Execução da coleção de estátuas. No que concerne a gestão do Largo, divide- se entre BANESE (Banco do Estado de Sergipe), Instituto BANESE, BANESE CARD e BANESE Corretora de Seguros, fazendo descrição de atribuições e pessoas ocupantes dos referidos cargos em cada um dos órgãos, é observado o nome do idealizador do Largo, Ézio Christian Déda de Araújo como diretor-superintendente do Instituto BANESE. Essa parte que se refere a Gestão é concluída com uma frase de Ézio Déda: "Construir sempre, ainda que para materializar o etéreo momento seja necessário o falível tempo das mãos".

**Figura 3** - Placa do Largo da Gente Sergipana sobre o Rio Sergipe

Fonte: Foto Eliana Dias, setembro/2019.

Na sequência, no que diz respeito à parte intitulada projeto, averiguou-se que a logomarca do Largo da Gente Sergipana não consta na base de busca do Instituto Nacional de Propriedade Intelectual (INPI). Na leitura do *QR Code*, no final da secção execução, somos direcionados para a logomarca do Largo, na qual é exposto o nome marca.

Essa seção projeto é concluída como um agrupamento de logomarcas, sendo elas do

http://www.museudagentesergipana.com.br/wps/portal/inicio/institutobanese/!ut/p/b0/04_Sj9CPykssy0xPLMnMz0v MAfGjzOK9zEycLZwMHQ0sDPyMDRzDQhy9zUJcjAycTfQLsh0VARMn6Io!/ Acesso: 15/02/2019.

Museu da Gente Sergipana, Instituto Banese, Governo de Sergipe e dos mantenedores do monumento, Banese, Banese Card e Banese corretora de seguros.

Na parte três: Execução, encontra-se a identificação das esculturas relacionadas aos artistas plásticos: Octávio de Castro Moreno Filho, Félix Sampaio e André da Fonseca Moreno; da arquiteta, Gisele Bloisi Fraga e da Administração, Lídia Sampaio.

Sendo finalizada com uma frase "Registra-se aqui uma justa homenagem à Cultura popular sergipana pelo que ela tem de mais genuíno e verossímil" e um QR Code, cuja leitura desse direciona para uma página que leva para um catálogo sobre os elementos que formam o Largo da Gente Sergipana.

As ações do Banco do Estado de Sergipe (Banese) vinculam-se à perspectiva da Economia da Cultura quando utilizam o Instituto Banese para o financiamento, promoção/desenvolvimento e marketing de projetos voltados para o patrimônio cultural sergipano. Isto posto que: "para além de seu valor simbólico e intangível, o setor cultural é constituído de diversas atividades econômicas, que possuem cadeias produtivas próprias e influenciam nos gastos e receitas públicas e privadas" (FGV, 2015, p. 7).

Andando pelo espaço da estatuária encontram-se placas sinalizadoras sobre o risco de afogamento, proibindo o acesso de crianças à passagem que chega ao rio; o cuidado com meio ambiente na placa onde pede para não jogar lixo no rio e preservar o meio ambiente (figura 4) e uma placa informativa e comunicativa (figura 5), revelando a ligação entre o Largo e o Museu da Gente Sergipana.

**Figura 4** - Largo da Gente Sergipana

Fonte: Foto Eliana Dias, setembro/2019.

**Figura 5** - Parte da placa do Largo da Gente Sergipana

Fonte: Foto Eliana Dias, setembro/2019.

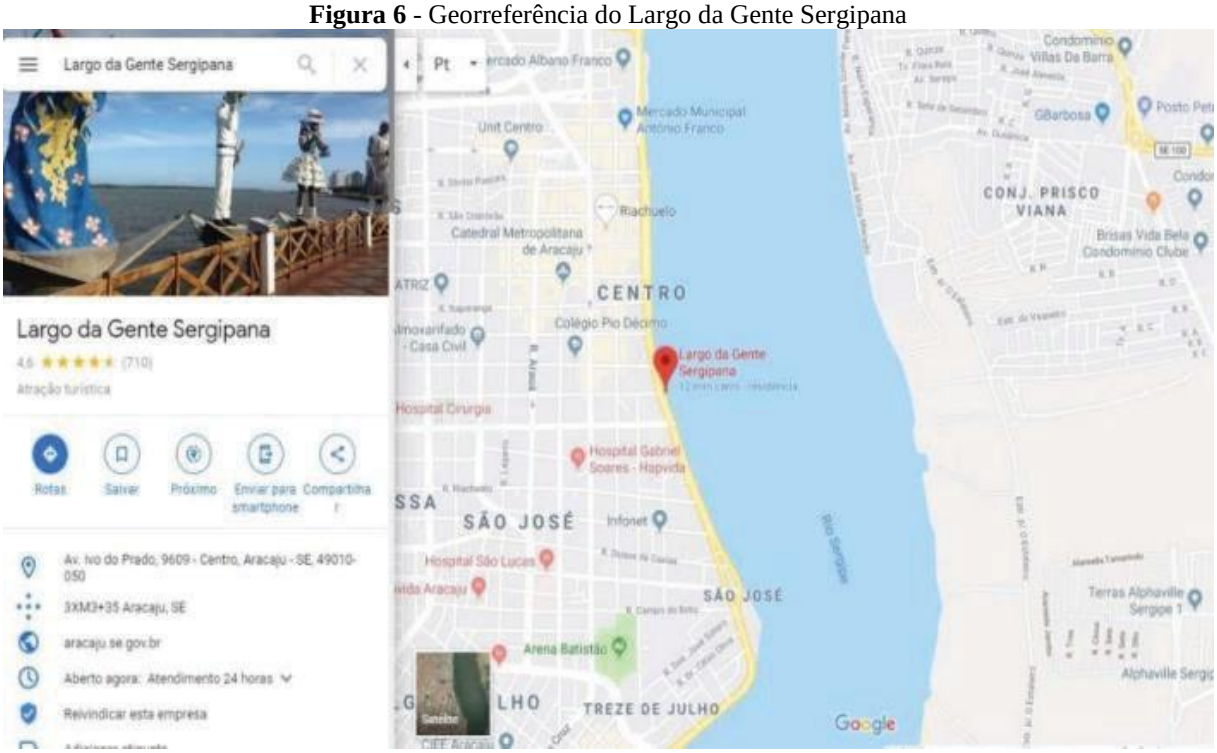
O georreferenciamento do Largo da Gente Sergipana, pelo Google Maps (figura 6), mostra uma construção erguida sobre as margens do Rio Sergipe[12], que separa os municípios de Aracaju e Barra dos Coqueiros. Esse rio marca a história do Estado e o sentimento do povo sergipano, cantado nos versos de diversos compositores, como do cantor Erivaldo de Carira, na música "Vou voltar para Aracaju":

> [...]Rio Sergipe banhando a cidade
> Aracaju que saudade
> Na praça Fausto Cardoso

[12] Rio que banha a capital de Sergipe, Aracaju.

Tem a Barra dos Coqueiros
Nas águas do Rio Sergipe[...]

**Figura 6** - Georreferência do Largo da Gente Sergipana




Fonte: Google Maps (05/06/2019)

O recorte da delimitação espacial compreende bairro do centro de Aracaju, tendo por vizinhança espaços relevantes, como o Centro de Cultura e Arte (CULTART-UFS), instituição que sempre teve uma significativa contribuição na vida cultural de Sergipe; o prédio do SENAC (com a Escola de Gastronomia e o Restaurante-escola), dentre outras edificações mais antigas de estilo eclético ou mais recentes, de cunho comercial (edifícios, lojas e lanchonetes).

Em termos técnicos-administrativos, a obra foi erigida através da Secretaria de Estado da Infraestrutura e do Desenvolvimento Urbano (SEINFRA), da Companhia Estadual de Habitação e Obras Públicas (CEHOP) e da Secretaria de Estado da Cultura (SECULT). Os dados governamentais ,no portal da transparência pública (2018), revelam o valor do investimento no total de R$ 6.425.530,80, sendo desses, R$ 2,2 milhões provenientes do Governo de Sergipe para as despesas de infraestrutura do Largo; o restante advém de recursos de patrocínio do Banese com rubricas próprias, por isso não podem ser utilizados em outras finalidades de Governo[13].

Neste patrimônio cultural material sergipano, observa-se o encontro de continentes, de

[13] A documentação relativa à execução da obra encontra-se acondicionada no setor administrativo do estado, sendo divulgado via imprensa, mas sem acesso aos pesquisadores.

povos; a mistura de cores e sabores, de ritmos e crenças, de guerras e valores. Encontra-se elementos essenciais à formação do Brasil atual, pois Sergipe dialoga com o que é produzido na cultura nacional e internacional. Ali há um conjunto paisagístico urbano que capturou a história e a beleza do patrimônio cultural imaterial da nossa gente e, principalmente, da nossa diversidade cultural.

> A valorização do patrimônio cultural e a necessidade de reabilitar os centros históricos, na atualidade, constituem premissas básicas dos debates sobre o desenvolvimento sustentável nas cidades latinoamericanas, pois esses centros representam a síntese da diversidade que caracteriza a própria cidade (FUNARI; PELEGRINI, 2009, p. 29).

Nas Cartas Patrimoniais, produzidas nos encontros realizados pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) e outros organismos responsáveis pela preservação e difusão do patrimônio cultural, as esculturas integram os "monumentos" como potência de arte e vertente antropológica que conta a história dos povos, seu cotidiano, sua representação (UNESCO/IPHAN, 1972).

Percebe-se então, através dos referenciais utilizados até aqui, que o percurso da valorização do patrimônio material desde a primeira Carta de Atenas, em 1930, começou a se alterar ao final do século XX, abrindo espaço para o intangível. Desse modo, em 1989, outra Recomendação de Paris, fez com que o conceito de "cultura tradicional e popular" ganhasse maior ênfase nos debates de salvaguarda, passando a defini-la como:

> [...] o conjunto de criações que emanam de uma comunidade cultural fundadas nas tradições, expressas por um grupo ou por indivíduos e que reconhecidamente respondem a expectativas da comunidade enquanto expressão de sua identidade cultural e social (UNESCO/IPHAN, 1989).

Obviamente, esse redirecionamento na configuração conceitual não se deu de modo espontâneo, mas sim, como fruto das pressões de grupos culturais pela valorização de suas tradições, principalmente, de ancestralidades indígenas e africanas. Movimentos sociais de resistência impeliram intelectuais e gestores a amplitude do olhar sobre o patrimônio cultural entre fins do século XX e início do século XXI. Dessa forma, a Recomendação de Paris, de 2003, trouxe, finalmente, o conceito de "patrimônio imaterial":

> As práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas – junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares que lhes são associados – que as comunidades, os grupos e, em alguns casos os indivíduos, reconhecem como parteintegrante de seu patrimônio cultural. Esse patrimônio cultural, que se

> transmite de geração em geração, é constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade humana (UNESCO/IPHAN, 2003).

A compreensão do encadeamento entre a cultura material e a imaterial, os usos socioculturais dos espaços arquitetônicos, a dinamicidade da cultura que valoriza a mudança sem destruir a historicidade dos elementos, bem como a integração do patrimônio cultural com a natureza e sua feição identitária, podem ser vistos no Largo da Gente Sergipana. E de acordo com Castells (1999, p. 22), "entende-se por identidade cultural a fonte de significado e experiência de um povo".

Entretanto, a salvaguarda da "identidade sergipana" não pode ocultar suas tensões e contradições sob o véu da cultura. Cabe, portanto, ao Ensino de História problematizar questões fundamentais para que este monumento permita questionar, criticar e compreender a própria formação da sociedade sergipana.

## 1.1 A "SERGIPANIDADE" NA DISPUTA POR MEMÓRIAS, HISTÓRIAS E ESPAÇOS CULTURAIS

O conceito de "lugar de memória" foi elaborado pelo historiador francês Pierre Nora (1993) como constructos materiais e imateriais onde se cristalizam a memória de uma sociedade, de uma nação, locais onde grupos ou povos se identificam ou se reconhecem, possibilitando existir um sentimento de formação da identidade e de pertencimento, investido por uma aura simbólica.

A ideia de que não há "memória espontânea", ressaltada por Nora (1993, p. 13), contrapõe- se a necessidade de um ritual de rememorações delimitado por espaços/monumentos de incentivo para que o esquecimento possa ser combatido e as subjetividades afloradas, perpassando as políticas de preservação, assim:

> Do senso comum às políticas públicas existe concordância sobre a necessidade de preservação do passado. Mesmo os cultores do 'novo', os fiéis da religião do 'moderno', os militantes da mudança permanente não ousariam pronunciar-se a favor da destruição dos traços... Uma necessidade identitária parece estar compondo a experiência coletiva dos homens e a identidade tem no passado o seu lugar de construção (D'ALÉSSIO, 1993, p. 97).

Esse enfoque dá sentido ao coletivo, pois a memória e a identidade encontram sua

morada de perpetuação no grupo, no entrelaçamento de recordações mantidas e disseminadas de geração em geração, numa corrente de significados conjuntos. Desse modo, "o lugar da reconstrução da lembrança não é o acontecimento único, isolado, mas o tempo de um determinado grupo. É o grupo e não o indivíduo que garante a permanência do passado no presente, configurando o tempo longo" (D'ALÉSSIO, 1993, p. 100).

São os grupos folclóricos, com suas características identitárias, seu vestuário celebrativo, em sua performance simbólica rememorada por gestos, expressões e posturas, que estão representados no Largo da Gente Sergipana.

Sob esse aspecto, a nomenclatura de "Gente Sergipana", presente no Museu e no Largo, remete ao conceito de "sergipanidade", muito debatido até a contemporaneidade pela intelectualidade local formada, por exemplo, pela UFS e pelo Instituto Histórico e Geográfico de Sergipe (IHGSE). Contudo, a história desse conceito é mais antiga e remonta à data de 8 de julho de 1820, quando D. João VI decretou a Independência da Bahia (figura 7).

**Figura 7** - Notícia de Sebrão Sobrinho (1939)

Decreto rial

de 8 de julho de 1820

—Fornado tão tardiamente esse dato, pelo Lei estadual núm. 268, de 2 de dezembro de 1897, pachara o legislativo sergipense, sem rasão de ser, aos sergipanos antepassados, de ignorantes. Nada fez esse Decreto em prol da emancipação TOTAL de nossa terra, que propulsionou a sua liberdade—e isso se ignora!—a custa de seus próprios esforços bélicos...

Revolta o Leão do Norte e proclama a República,
desligando o Brasil do velho Portugal;
temente d. João VI, em humildosa súplica,
contra a plêiade de heróis, pede a força legal.

Escravizado à Bahia, à secular argúcia,
o oprimido Sergipe auxilia ao bom rei,
que agradecer-lhe pensa, indo de encontro à astúcia,
tentando liberta-lo em um Decreto-Lei.

Mas, ambiciosa, a Bahia a isso menosprezou,
riu da disposição baixada a 8 de julho,
prendeu a Burlamáqui e ao Decreto rasgou...

E' INÉDITO o áureo fasto: a esforços sôbreumanos
deve nosso Sergipe—e o fez com imenso orgulho—
a sua independência aos próprios sergipanos!...

Aj., 7 de julho, 1939.

Sebrão, sobrinho.

Fonte: SEBRÃO SOBRINHO, 1955.

Mesmo com a resistência baiana, que prendeu o primeiro governante desta terra, nomeado pelo imperador, o senhor Carlos César Burlamaqui, a autonomia de Sergipe foi confirmada pela Carta Imperial de 5 de dezembro de 1822 (SEBRÃO SOBRINHO, 1955). Porém, se a independência sergipana ocorreu em julho, legitimando nessa data o feriado consolidado no calendário, as comemorações pelo "Dia de Sergipe" ou o "Dia da Sergipanidade" tradicionalmente acontecem em 24 de outubro.

Por essa razão, julho e outubro congregam diversos eventos (seminários e exposições) sobre a memória, a história e a cultura do estado em várias instituições, como universidades, bibliotecas, museus e memoriais. Nas palavras de Elber Batalha, ex-secretário de Cultura do Estado:

> Esta é uma data que, cada vez mais, cresce de forma simbólica no sentido de nos fazermos refletir sobre a nossa cultura e identidade. É um momento de valorizaçãoda nossa literatura, da música, dos grupos folclóricos, das artes em geral e do nosso patrimônio material e imaterial (A8, 23/10/2015).

Na linha de continuidade da produção historiográfica sergipana contemporânea, historiadores da UFS, como o professor Dr. Dênio Azevedo (2017), têm procurado enfatizar o conceito em suas pesquisas passadas e presentes. Afirma, portanto, que:

> A Sergipanidade é um sentimento de pertença a Sergipe. Por ser um sentimento,é algo difícil de explicar, pois é algo intangível e dinâmico. As construções identitárias são variadas e as percepções também são distintas. Narrativas, imagens, fatos históricos, aspectos geográficos, literatura sergipana, intelectuais sergipanos, ícones oficiais, arte sergipana, música sergipana, gastronomia Sergipana, enfim, diferentes saberes e fazeres são utilizados ao longo dos anos como representantes de múltiplas narrativas que procuraram concretizar as identidades sergipanas (AZEVEDO, 2017).

Todavia, esse percurso não explica de fato os interesses por trás da ideia de "sergipanidade", seus grupos fomentadores e usos sociopolíticos. É importante compreender que a busca pela "identidade sergipana", no século XIX e início do século XX, coaduna com a própria necessidade das elites brasileiras em se constituírem como "nação", erigindo uma imagem de "nação brasileira" a partir de falas letradas, de quem ocupa posição de destaque no cenário político e econômico brasileiro. O dito "nacional" é produto de determinados grupos do centro-sul, erigido sobre exclusões e silenciamentos de diversas vozes e geografias.

A "sergipanidade" também opera nesse viés, sendo produto de alguns grupos que congregaram distintas personalidades como Felisbelo Freire, Silvio Romero, Tobias Barreto,

Fausto Cardoso, Manoel Bonfim, Martinho Garcez, Prado Sampaio, dentre outros. Há uma centralidade no discurso que, parte de Aracaju e suas instituições, sendo disseminado por redatores de jornais, médicos, engenheiros e/ou Bacharéis em Direito, através de artigos, buscam enfatizar os aspectos territoriais, históricos e culturais sergipanos. A procura de uma correlação da imagem e do sentimento do povo com seu território era uma preocupação constante, pois:

> [...] nomes como o padre João Mattos, Manuel dos Passos de Oliveira Teles, João Pereira Barreto, Ivo do Prado acreditavam que a insipiência da expressão política de Sergipe em âmbito nacional teria ligação umbilical com a sua "falta de história" e que ela fizesse de Sergipe um local pequeno e sem identidade. (CERQUEIRA, 2012. p. 9)

Por isso o conceito de "sergipanidade", mesmo quando traz para si a "cultura popular" de Laranjeiras, São Cristóvão, Carmópolis, Lagarto, General Maynard, Itaporanga d'Ajuda, Estância, Japaratuba entre outros, envolvendo negros, índios, caboclos, pobres, alguns não letrados, não significa que estes grupos ou estes espaços alcancem uma posição de igualdade na sociedade sergipana, que assim como o restante do Brasil, ainda é muito marcada pela hierarquia letrada e patriarcal.

Todavia a construção do Largo da Gente Sergipana não dialogou com essa perspectiva, os mestres da cultura popular colocam, sempre que possível, que participaram desde a ideia do Largo até a sua concretização.

A renomada professora, na área de cultura sergipana, Aglaé D'Ávila Fontes, foi a consultora das imagens presentes no Largo da Gente Sergipana. Professora, escritora e uma das pesquisadoras do folclore do estado de Sergipe mais reverenciadas pela intelectualidade, como também, pelos brincantes e mestres dos grupos folclóricos; com reconhecimento nacional e internacional. Teve a vida profissional dedicada ao segmento da cultura sergipana, com foco na cultura popular. Além disso, foi diretora do Centro de Criatividade de Sergipe, presidente e vice-presidente da Fundação Cultural de Aracaju (FUNCAJU), sócia e atual diretora-presidente do Instituto Histórico e Geográfico de Sergipe e integrante da Academia Sergipana de Letras. Chegou a ser secretária de Estado três vezes; secretária municipal de cultura de São Cristóvão. Foi apresentadora e produtora do programa "Andanças do Folclore Sergipano" na TV Caju, escreveu várias colunas sobre o folclore sergipano para jornais publicados em Aracaju, durante a década de 1960, e livros sobre folclore. E emprestou, por 34 anos, seu nome à biblioteca

pública infantil de Sergipe[14], sendo grande incentivadora do uso da cultura popular nas escolas, além de tantas outras contribuições ao cenário cultural de Sergipe.

Na ocasião das escolhas e pesquisas para a concepção do Largo, ela visitou os mestres em suas residências, conversou sobre a perspectiva da criação do Largo e levou o artista Tati Moreno para conhecê-los e ouvi-los, tornando os mestres da cultura popular partícipes de todo o processo de construção do monumento urbano.

Dessa forma, as instituições proporcionaram que todos, à sua maneira, os intelectuais e os mestres da cultura popular, que dedicaram suas vidas a cultura Sergipana, participassem dos trâmites relacionados as escolhas das representações da cultura sergipana; cada um com suas experiências e conhecimentos, tornando assim essa escolha mais participava e democrática.

Ao tratar do Museu de Percurso[15] (figura 8) do Negro, em Porto Alegre (RS), concebido entre 2009 e 2014, a historiadora Janaina Mello (2016) demonstra como esse "museu de território" partiu da vontade coletiva da comunidade negra local, em função de sua ausência representativa no patrimônio gaúcho. As pesquisas realizadas nos bairros sobre a ocupação, o lazer e a religiosidade de matrizes africanas na capital do Rio Grande do Sul envolveram a colaboração de várias entidades, tanto institucionais quanto de grupos da comunidade.

[14] O nome da professa Aglaé Fontes foi retirado por força da Lei n° 6.454, de 24 de outubro de 1977 que proíbe o nome de pessoas vivas em órgãos públicos e pelo cumprimento a Constituição Federal onde em seu art 37 § 1 expressa "a publicidade dos atos, programas, obras, serviços e campanhas de órgãos públicos deverá ter caráter educativo, informativo ou de orientação social, dela não podendo constar nomes, símbolos ou imagens que caracterizem promoção pessoal de autoridades ou servidores públicos". Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1970- 1979/lei-6454-24-outubro-1977366428-normaatualizada-pl.html Acesso: 20/08/2019. "Por conta disso, em respeito à referida professora o governo de Sergipe não viu a necessidade de novo batismo e voltou a ser somente biblioteca infantil, retornando ao status de acervo infantil da Epiphânio Dória. " Hoje a Biblioteca infantil integra o mesmo corpo jurídico da referida biblioteca formando uma só unidade pública. Disponível em: https://www.seed.se.gov.br/noticia.asp?cdnoticia=14554 Acesso: 18/08/2019.

[15] O museu foi criado com o intuito dar visibilidade a presença das comunidades afro-brasileiras na Capital do Rio Grande do Sul. Disponível em: https://museudigitalafroportugues.wordpress.com/sobre/galeria-heranca-africanaem- lisboa/brasil/92590-2/ Acesso: 10/08/2019.

**Figura 8** - Museu do Percurso – Porto Alegre (RS)

Fonte: Site Jornal do mercado

Desse modo, as esculturas afro-brasileiras que configuraram o percurso negro foram escolhas comunitárias, resultado de conversas entre os artistas, movimentos sociais e estudiosos, fazendo com que a tomada de decisões fosse horizontal e não partisse de uma hierarquia verticalizada, branca, intelectual e ocupante de cargos políticos. Por isso, ressaltou a pesquisadora:

> [...] a necessidade do estabelecimento de uma relação de protagonismo das comunidades negras na elaboração de seus próprios percursos significativos, na eleição das trajetórias que compõem sua historicidade, no mapeamento de suas experiências culturais, que informam sua presença na própria conservação daquele território patrimonializado (MELLO, 2016, p. 149).

Esse cuidado de envolver sociedade, artistas, líderes e brincantes dos grupos folclóricos também aconteceu na elaboração da estatutária de Aracaju. As esculturas ao ar livre do Largo da Gente Sergipana, construídas quase 10 anos após a inauguração do monumento porto-alegrense, tiveram uma perspectiva muito próxima.

Outra observação que pode ser feita, é que a estatuária que comemorou os 163 anos de Aracaju, inaugurada nos governos estadual de Jackson Barreto e municipal de Edvaldo Nogueira, teve suas esculturas elaboradas pelo artista plástico baiano Octavio de Castro Moreno Filho (Tatti Moreno). O escultor foi responsável por obras como os Orixás do Dique do Tororó

(1990), (figura 9), em Salvador, e o Ogô na estação de Metrô Tucuruvi (1999), em São Paulo, além de outras esculturas de orixás no Lago Paranoá (2000), em Brasília.

**Figura 9** - Orixás do Dique do Tororó, em Salvador (BA).

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

São incontestáveis a competência e a sensibilidade do artista plástico baiano, sobretudo seu prestígio no mundo das artes plásticas, sendo um expoente nesse segmento artístico. A grande questão aqui é a celeuma criada pelo fato de ter sido contratado um artista plástico baiano e não sergipano, sem concorrência pública, para erigir seu monumento à "cultura popular do Estado", fato que deixou alguns inconformados e se sentindo à margem do processo de escolha.

Em dezembro de 2017, o artista plástico sergipano, Antônio da Cruz, escreveu um artigo que expressa o descontentamento da classe artística sergipana frente à essa questão. Em seu argumento, afirma:

> Surpreendentemente, o universo das artes visuais toma conhecimento, tardio, da construção de um conjunto de esculturas de porte monumental representando figuras do folclore sergipano, bem em frente ao Museu da Gente Sergipana denominado de "Largo da Gente Sergipana". Ideia igualmente louvável, assim como foi o museu. Sabe-se também que, as esculturas monumentais a serem instaladas ali na margem do Rio Sergipe foram encomendadas a um artista baiano que mora e trabalha na Bahia (CRUZ, 2017, p. 1).

Como continua o artista em seu texto, a Lei nº 8.666/1993, sobre as Licitações, desobriga os gestores públicos de abrir edital de concorrência pública para a contratação

de artistas. A liberdade de escolha estética, notoriedade e capacidade de realização da obra de arte evocada pelo gestor suplanta a possibilidade de os artistas da terra serem considerados para serem postos à prova. Assim, termina de modo contundente:

> Os artistas das artes visuais estão lutando e este reclamo é parte da luta contra o tolhimento, para dizer aos gestores do Instituto Banese e do Museu da Gente Sergipana, responsáveis pelo projeto monumental em questão, que, a insensibilidade que os fazem deixar de fora os artistas sergipanos desta oportunidade, não soma e nem serve para exaltar a tão propalada sergipanidadeda nossa gente (CRUZ, 2017, p. 2).

Mesmo sendo observado a ausência de um espaço em Sergipe que suprisse a necessidade da obra, além do fato de estar no estuário de um rio e, por isso, necessitar do uso de fibra de vidro e resina de poliéster, materiais utilizados por poucos artistas plásticos, entende-se que a abertura de uma concorrência pública poderia ter evitado essa imbricação quanto a autoria do monumento.

Ainda na disputa das memórias e condicionantes, ressalta-se que o Largo é de singular importância para a cultura popular sergipana, pois é a primeira vez que um monumento dessa proporção é construído em sua homenagem; uma vez que monumentos anteriores, erigidos à cultura de Sergipe, seguiam em outra linha, como é o caso do conjunto de esculturas do Centro de Convivência Cultural (figura 10), localizada na orla da praia de Atalaia, zona sul de Aracaju. O espaço dedicado a intelectualidade sergipana conta com esculturas que homenageiam personagens letrados da cultura de Sergipe, entre eles, Gumercindo de Araújo Bessa (magistrado e jornalista), Tobias Barreto de Meneses (filósofo e escritor), Silvio Romero (deputado provincial e federal de Sergipe), José Calasans (intelectual e magistrado), João Ribeiro (jornalista, historiador e membro da Academia Brasileira de Letras) e Horácio Hora (pintor do Romantismo brasileiro), Maurício Gracco Cardoso (político, advogado e professor) Manoel Joaquim Bonfim (médico, sociólogo, intelectual), Gilberto Amado (diplomata, escritor e jornalista), Jackson de Figueiredo (advogado, jornalista e político). Esse monumento reforça a ideia de uma hegemonia da elite letrada e masculina.

**Figura 10** - Centro de Convivência Cultural – Aracaju (SE)

**Fonte**: Foto Eliana Dias, novembro/2019

Ademais, no espaço de convivência cultural da orla marítima da praia de Atalaia, encontramos um conjunto de estatuarias denominada "formadores da nacionalidade"[16], inaugurada em 2006 (figura 11), ambiente em que observamos personagens conhecidos da historiografia tradicional em momentos distintos da História do Brasil, como o inconfidente Joaquim José da Silva Xavier, o Tiradentes; o naturalista e poeta José Bonifácio de Andrada e Silva; o imperador D. Pedro II; o abolicionista Joaquim Nabuco; a Princesa Isabel; o militar Osório Duque Estrada, o Duque de Caxias; José Maria da Silva Paranhos Júnior, o Barão de Rio Branco; e os ex-presidentes do Brasil, Getúlio Vargas e Juscelino Kubitschek. Essa era a composição original do monumento, até que, em novembro do ano de 2012, idealizado pelo então Governador do Estado Marcelo Déda Chagas, passou a integrar o conjunto de personalidades uma estátua do líder quilombola Zumbi dos Palmares (figura 12), medindo 1m80cm e confeccionada pelo artista plástico mineiro Léo Santana[17].

[16] Disponível em http://leosantana.art.br/projetos/nacionalidade-brasileira/ Acesso: 10/10/2019.
[17] Disponível em http://leosantana.art.br/projetos/nacionalidade-brasileira/ Acesso: 10/10/2019.

**Figura 11** - Formadores da nacionalidade

Fonte: Foto Eliana Dias, novembro/2019

No discurso[18] do então governador, pode-se observar a importância de Zumbi nesse conjunto de estátuas, a simbologia de sua presença e a sua representatividade para a nação brasileira:

> Nós demos a este monumento aquilo que faltava nele: o povo negro, os afrodescendentes, a história da luta contra a escravidão, a história da luta pela liberdade, a história da luta pela afirmação da contribuição da negritude no processo de formação da nação brasileira. Um grande ausente foi convidado, e daqui não sai mais. Aqui agora ele vai compartilhar a atenção dos que visitam o nosso estado, os que vêm aqui. (...) Zumbi está aqui como herói do povo negro, mas não só como isso. Zumbi está aqui como herói do povo brasileiro, herói dos negros, brancos, imigrantes, índios, de todas as nações que vieram formar conosco essa beleza de país que é o Brasil. (PORTAL G1, 23/11/2012)

[18] Disponível em http://g1.globo.com/se/sergipe/noticia/2012/11/marcelo-deda-inaugura-estatua-de-zumbidos-palmares-em- aracaju.html Acesso: 10/10/2019.

**Figura 12** - Zumbi dos Palmares

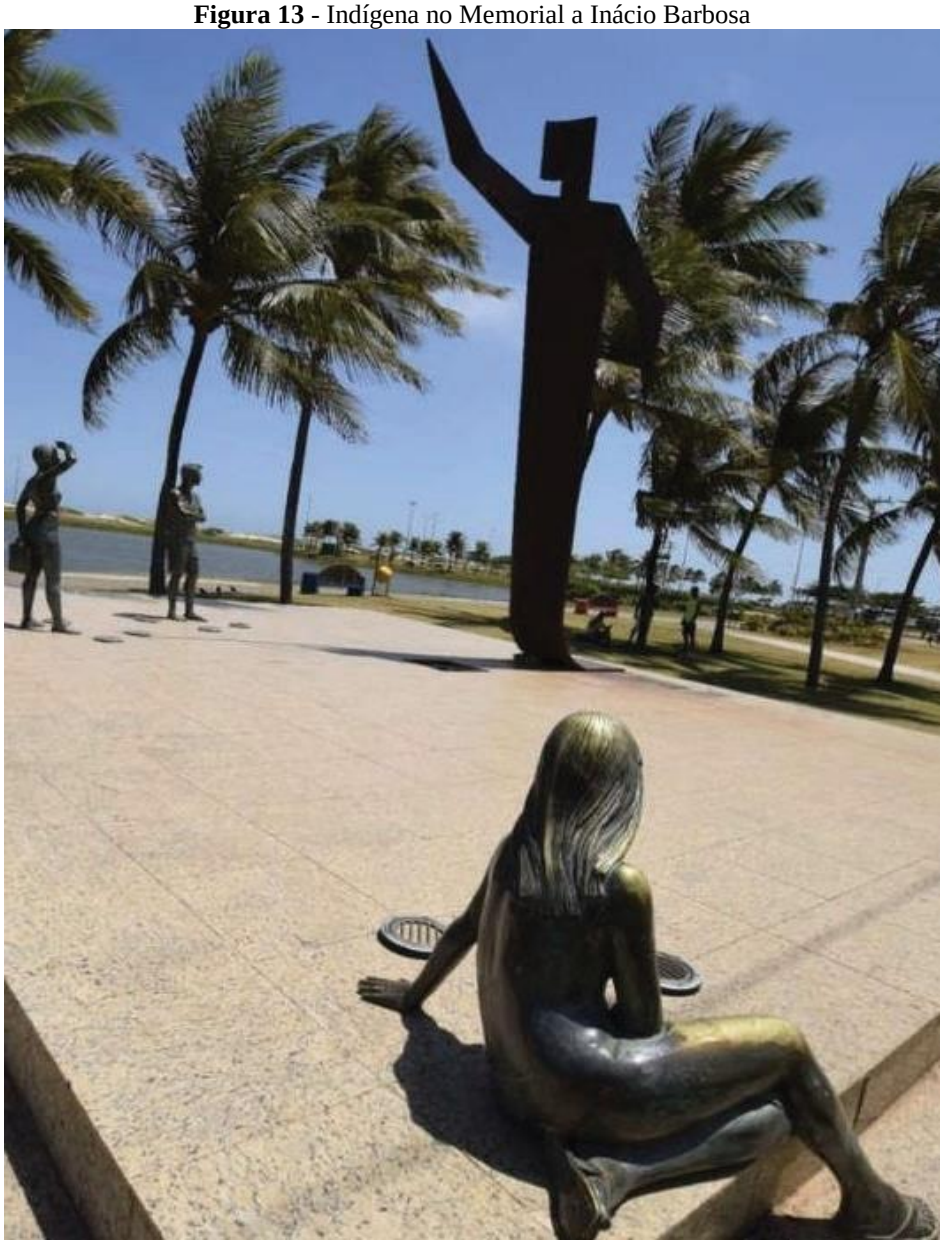
Fonte: Foto Eliana Dias, novembro/2019

A inserção desse novo elemento, de cunho popular e de forte representatividade da história de luta dos escravizados no Brasil ao agrupamento de estatuárias, pode ser entendido como o início de uma mudança na concepção sobre as figuras formadoras da nossa identidade enquanto nação brasileira. Contudo, a reunião de estátuas de Bronze ainda traz consigo um silêncio histórico no que diz respeito as nações indígenas nativas dessa terra, que ali não se encontram representadas, ainda que no seu discurso, o referido governador tenha expressado a intenção de que a presença de Zumbi comtemplaria a representação indígena.

No percurso cultural da Orla de Atalaia, no Memorial Inácio Barbosa do ano de 2005, a figura de uma indígena vai aparecer como um elemento que compõe o espaço que homenageia

(como o próprio nome já diz) o fundador da capital de Sergipe, Aracaju, Inácio Barbosa. A estátua da indígena (figura 13) nesse local, juntamente com mais duas estátuas: uma de uma mulher negra e outra de um homem branco, estão representando as três etnias reunidas para admirar Inácio Barbosa pela fundação de Aracaju. Todas estão ali em posição de contemplação ao fundador da cidade. O foco não é a indígena, com toda sua história, ancestralidade e cultura; aqui a nativa é visivelmente colocada em uma condição passiva, sentada aos pés da imagem, com o corpo e rosto direcionado a estátua gigante de representação do homenageado.

**Figura 13** - Indígena no Memorial a Inácio Barbosa



Fonte: Foto Eliana Dias, novembro/2019

Com esses comparativos percebemos a relevância histórica e o legado cultural do Largo

da Gente Sergipana, construído de maneira imponente, com foco na nossa ancestralidade e formação cultural, numa das principais avenidas da capital. Lá encontra-se além da ancestralidade, a história dos povos indígenas, dos colonizadores europeus, dos vários povos africanos trazidos para o Brasil na condição de escravizados, assim como suas ressignificações na formação da história, cultura e sociedade brasileira.

Isto posto, mais do que um espaço para Educação Patrimonial e um equipamento turístico para visitas e fotos, o Largo da Gente Sergipana traz as imbricações da terra e de seu povo, os conflitos e tentativas de harmonia, os silenciamentos e discursos contraditórios. Ensinar a história local dialoga com a própria construção simbólica de uma "identidade nacional" também cheia de exclusões e disputas; e faz com que se perceba a cultura não apenas em seu viés lúdico, mas também as culturas políticas que permeiam sua salvaguarda.

Nas águas nada calmas desse rio de memórias e patrimônios culturais assume-se, portanto, o desafio de elaborar uma outra narrativa histórica e cultural de Sergipe destinada ao ensino de História voltado para Educação Patrimonial e Ambiental na Educação Básica.

## 1.2 UM RIO DE HISTÓRIAS: O LARGO DA GENTE SERGIPANA NO RIO SERGIPE

Os rios são patrimônios naturais e sua paisagem urbana-arquitetônica-aquática também integra essa perspectiva de patrimônio multidimensional. Se outrora o rio Sergipe[19] abrigava peixes, tototós[20] (figura 14) que transportavam as pessoas entre as margens citadinas de Aracaju e Barra dos Coqueiros, navios, tradições religiosas[21] (figura 15), pontes (figura 16) e um píer, agora, em suas margens, também reside uma coleção de estatuária celebrativa, denominada Largo da Gente Sergipana.

> Nas possíveis articulações entre patrimônio histórico e memória, um dos fatores que pode ganhar relevância está vinculado à arte estatuária. As estátuas são monumentos erguidos em nome da recordação de personagens e/ou processos históricos junto à memória coletiva, e o seu maior intento constitui

[19] O trecho do Rio Sergipe que liga os municípios Aracaju e Barra dos Coqueiros constitui "Paisagem Natural Notável" e Área Especial de Proteção Ambiental e por isso foi considerado Patrimônio Cultural Sergipano pela Lei nº 2.825, de 23 de julho de 1990.

[20] Embarcações de madeira que recebe esse nome devido ao som emitido pelo seu motor. Faz a travessia de pessoas no Rio Sergipe da Barra dos Coqueiros/Aracaju/Barra dos Coqueiros. Protegida pela Lei Estadual nº 73 20, de 20 de dezembro d e 2011, como Patrimônio Cultural do Estado de Sergipe. Inscrição no Livro de Tombo nº 01 – Geral – fl. 56.

[21] Procissão religiosa fluvial, ocorrida em todo 01 de janeiro, em homenagem a Bom Jesus dos Navegantes, é uma tradição religiosa de notória importância em Aracaju, realizada sobre as águas do rio Sergipe. Disponível em: http://editoracriacao.com.br/wp-content/uploads/2015/12/romaria-site.pdf Acesso: 20/08/2019.

a perpetuação em pedra ou metal daquele ou daquilo que se deseja relembrar (ALVES, 2015, p. 170).

**Figura 14** - Embarcação Tototó

Fonte: Foto Eliana Dias, agosto/2019

**Figura 15** - Procissão de Bom Jesus dos Navegantes

Fonte: Foto Eliana Dias, janeiro/2020

**Figura 16** - Ponte Aracaju-Barra dos Coqueiros

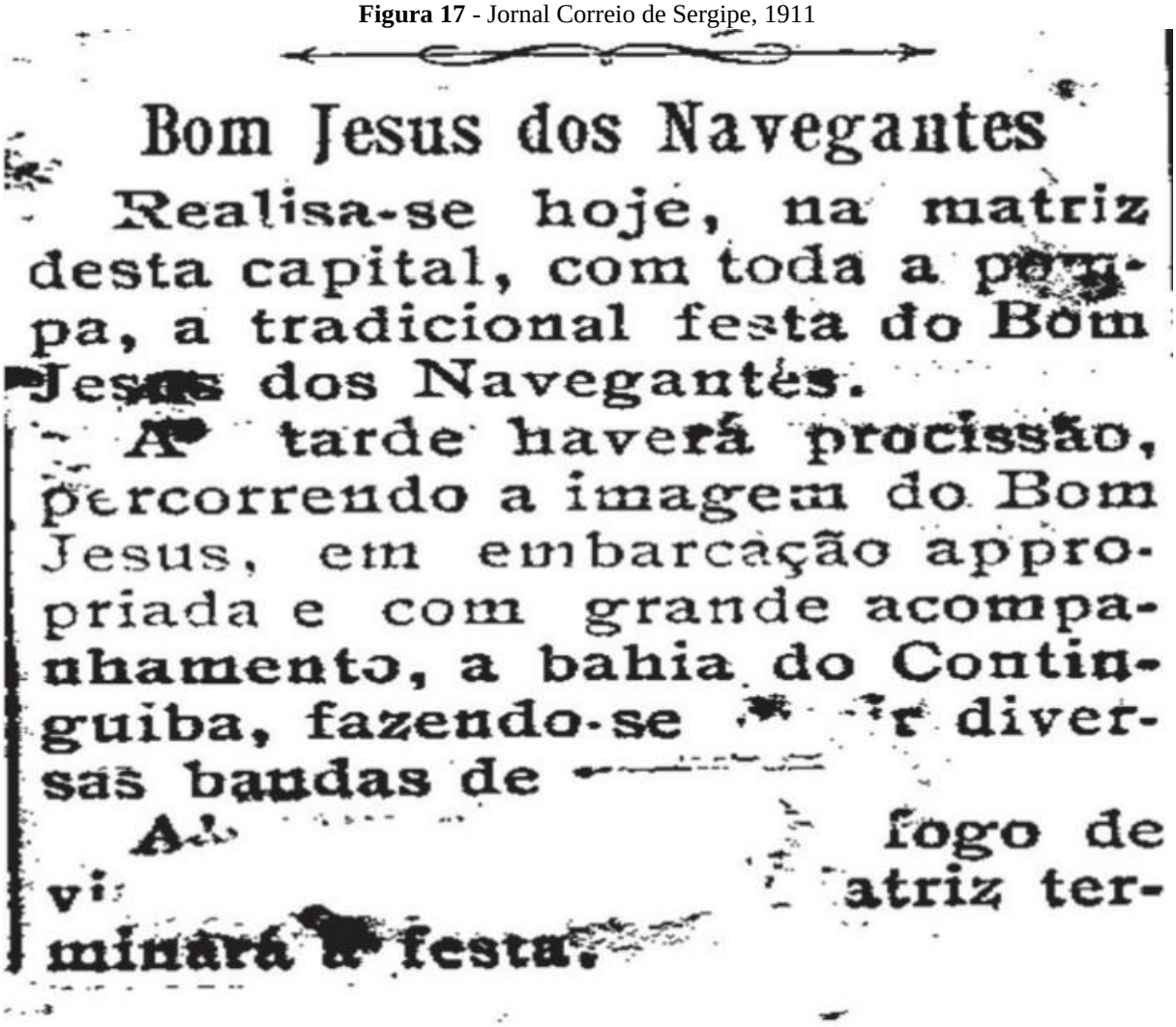
Fonte: Foto Eliana Dias, novembro 2019

No livro de memórias *Um Menino Sergipano,* é possível encontrar a descrição da Festa de Bom Jesus entre os anos de 1910 e 1913:

> No raiar do Ano Bom, a festa do Bom Jesus. E por ser o Bom Jesus dos Navegantes, a festa consistia em imponente, comovedora, pitoresca procissão fluvial. A procissão, de tarde. Mas já de manhã, que delícia abrir a janela e verdo sobrado, na Rua da Frente, o "rião" com aspecto novo. Em pequenos vapores,o arco multicor das flâmulas que tremiam ao sopro da viração. (AMADO, 1978, p. 137-138)

Pode-se visualizar reportagens em jornais, como o que anuncia a festa no rio, em 1º de janeiro, como o jornal Correio de Aracaju (figura 17) de 1º de janeiro de 1911, na primeira página:

**Figura 17** - Jornal Correio de Sergipe, 1911



Bom Jesus dos Navegantes

Realisa-se hoje, na matriz desta capital, com toda a pompa, a tradicional festa do Bom Jesus dos Navegantes.

A tarde haverá procissão, percorrendo a imagem do Bom Jesus, em embarcação appropriada e com grande acompanhamento, a bahia do Continguiba, fazendo-se [illegible] diversas bandas de [illegible]

A noite [illegible] fogo de vista [illegible] matriz terminará a festa.

Fonte: Hemeroteca do APES

Em 1911, conforme pode-se observar no recorte do jornal, existia ainda uma divergência quanto ao nome do rio, por isso, em 1925, por determinação do presidente do Instituto Histórico e Geográfico de Sergipe, Amyntas José Jorge, com o intuito de sanar as confusões documentais onde também era chamado de Cotinguiba, foi declarado "rio Sergipe" pelo cirurgião-dentista Elias Montalvão (ALVES, 2006, p.15-17).

Observa-se na fala de Elias Montalvão, em palestra no IHGS, o discorrimento sobre rio Sergipe, argumentando em sua tese de que esse se chama Sergipe e não Cotinguiba:

> Sergipe nasce bem longe, lá nas proximidades das antigas fazendas Monte Santo e Contenas, no município de Gararu, passa no São Paulo, corre ao Norte da Serra de Itabaiana, Nossa Senhora das Dores; já dividiu Itabaiana de Divina Pastora; confina este município com Laranjeiras; extrema este com o de Maruim; corre em Riachuelo; banha o povoado de Porto das redes, onde desagua o rio Ganhamoroba,formando um belo estuário; e limita o município de Laranjeiras e Santo Amaro; enquanto que o Cotinguiba nasce ali, em terras

> do Engenho Cafuz, município de Laranjeiras, somente interessando ao mesmo município e ao Socorro. (MONTALVÃO, 1925, p. 30.)

Após a fala de Elias Montalvão, os sócios, reunidos a fim de resolver a polêmica entre Sergipe e Cotinguiba, decidiram por Rio Sergipe.

A estatuária do Largo contém a representação da cultura sergipana de vários municípios, confluindo para sua própria ligação com o rio Sergipe, cuja bacia hidrográfica está constituída por 26 municípios, como se observa no quadro 1.

**Figura 18** - Municípios da Bacia Hidrográfica do Rio Sergipe

| Municípios Totalmente Inseridos na Bacia | |
|---|---|
| Laranjeiras | Nossa Senhora do Socorro |
| Malhador | Riachuelo |
| Moita Bonita | Santa Rosa de Lima |
| Nossa Senhora Aparecida | São Miguel do Aleixo |

| Municípios Parcialmente Inseridos na Bacia | |
|---|---|
| Aracaju | Itaporanga D'Ajuda |
| Areia Branca | Maruim |
| Barra dos Coqueiros | Nossa Senhora da Glória |
| Carira | Nossa Senhora das Dores |
| Divina Pastora | Ribeirópolis |
| Feira Nova | Rosário do Catete |
| Frei Paulo | Santo Amaro das Brotas |
| Graccho Cardoso | São Cristóvão |
| Itabaiana | Siriri |

Fonte: SERGIPE, 2002, p. 12-13.

A relação das águas com as culturas africana, indígena e portuguesa, matrizes da formação do povo brasileiro e presentes na representação do Largo, possui um amplo significado. Por essa razão, cabe rememorar, no que diz respeito às tradições africanas:

> [...] os Orixás, Inkices e Voduns que detêm o domínio mais diretamente das águas,rios, cascatas etc. Oia/Iansã (Oya Yánsàn – Divindade relacionada, na África, ao Rio Níger. É também chamada de Odò (rio) Oya. Oxum (Òsun) – Divindade ligada ao rio que leva o seu próprio nome, na Nigéria, e atravessa as cidades de Ijexá e Ijebu. Obá (Obà) – Divindade feminina de cujo rio possui

> o mesmo nome, na África (Nigéria). Iemonjá (Yemoja) – Divindade patrona, na Nigéria, do Rio Yemonja (água doce), mas que no Brasil está relacionada ao mar (água salgada). Oxumaré (Òsùmàrè) – Divindade que recolhe a água que cai sobre a terra durante as chuvas, levando-a de volta às nuvens (VERGER, 1997, p. 206).

Já nas tradições indígenas, muitas comunidades têm seus mitos de origem advindos da água doce, considerada um ser vivo que deve ser respeitado, um bem da natureza de uso geral e coletivo, pois dela provêm o alimento, a subsistência, além de constituir modos de vida que configuram suas identidades culturais (DIEGUES, 2007). Enquanto que a própria mobilidade da colonização lusitana deu-se a partir do rio Tejo para o Oceano Atlântico, saindo da Torre de Belém, em Lisboa, para chegar ao continente Americano com suas embarcações. Povo marítimo, os portugueses viram suas navegações entoadas nos versos épicos de Camões: "Eis aqui quase cume da cabeça / De Europa toda, o Reino Lusitano / Onde a terra se acaba e o mar começa / E onde Febo repousa no Oceano" (CAMÕES, 1572, Lusíadas, III. 20, grifo nosso).

Por isso, o olhar sobre o rio Sergipe tem história; na verdade, tem histórias no plural e memórias diversas, individuais e coletivas. No traçado urbanístico da cidade de Aracaju, enquanto nova capital, no século XIX, foi o rio que norteou sua ocupação, definindo a localização de suas ruas. Nele, foi construída uma plataforma de desembarque – a chamada "Ponte do Imperador"[22] (figura 19) – para receber a visita dos imperadores D. Pedro II e Tereza Cristina, em janeiro de 1860.

[22] Construída em 1860 é tombada em nível estadual pelo Decreto nº 29.556/13 Disponível em: http://www.ipatrimonio.org/aracajuimperador/#!/map=38329&loc=10.913284000000004,37.04755300000001,17. Acesso: 01/09/2019. Disponível em: https://al.se.leg.br/ponte-do-imperador-dpedro-ii-registra-158-anos-da-cultura-e- historia-de-sergipe/ Acesso: 01/09/2019.

**Figura 19** - Ponte do Imperador

Fonte: Foto Eliana Dias, agosto de 2019

Estudos mais recentes sobre hidrografia e hidrogeologia, realizados na ambiência da geografia sergipana, confirmam que:

> Dentro do contexto hidrográfico do Estado, o rio Cotinguiba se constitui um dos principais afluentes da margem direita do rio Sergipe. Depois de percorrer trechos do clima semi-úmido e úmido, abrangendo áreas recobertas de sedimentos do Grupo Barreiras, despeja suas águas no leito do rio Sergipe em forma de estuário (SANTOS; ARAÚJO, 2012, p.108).

Com uma extensão de 210 km, foz na Serra Negra, fazendo divisa com o estado da Bahia e uma área de 3.673 km², o rio Sergipe deságua no Oceano Atlântico. Nessas águas mergulhou Zé Peixe, um prático da Marinha, que orientou, por décadas, as embarcações para que não naufragassem. (MELLO, 2014).

A singular atuação de Zé Peixe nas águas do rio Sergipe e para além do encontro do rio com o mar deixaram memórias que se expressam de várias formas, como por exemplo, na música do cantor e compositor Hans Weberling Soares, “Mergulho no Mar”.

> Mergulhou no mar
> Pra mostrar o caminho onde chegar
> Um peixe menino sempre a nadar
> Pra provar que a vida é simples vai lá (...)
>
> Mergulhou no mar
> É um peixe, é o zé, quem vai adivinhar

Por prazer, por amor eu vou te guiar
Nestas curvas da vida um cais sempre há

Mergulhou no mar
Se é pele ou escama deixa pra lá
É o Zé que é peixe e foi flutuar
No azul infinito uma estrela a brilhar (...)

José Martins Ribeiro Nunes, conhecido como "Zé Peixe", marca fortemente as memórias do rio Sergipe. Ao longo da avenida Ivo do Prado, que margeia o rio, encontramos três esculturas em sua homenagem, mostrando a relevância do prático da marinha na história de Sergipe; uma encontra-se na Capitania dos Portos de Sergipe, outra na entrada principal, na parte externa do Museu da Gente Sergipana (figura 20) e a terceira na parte superior do Espaço Cultural e Turístico "Zé Peixe"[23] (figura 21).

**Figura 20** - Zé Peixe no espelho d'água do Museu da Gente Sergipana

Fonte: Foto Eliana Dias, agosto 2019

[23] O local era o antigo terminal hidroviário de Aracaju que foi revitalizado em 2015 e o homenageia com o nome "Zé Peixe".

**Figura 21** - Estátua de Zé Peixe no Espaço Zé Peixe

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro de 2019

A escultura de 2013 é do artista plástico Léo Santana[24], feita em bronze, mede 105 x 146 m, fica na parte superior do espaço, de frente para o Rio Sergipe e em posição de quem vai mergulhar.

Em 2006, com a construção da ponte que liga Aracaju a Barra dos Coqueiros, o povo sergipano fez campanhas virtuais para que o nome da ponte fosse uma homenagem ao prático da marinha e se chamasse ponte "Zé Peixe"[25].

> Criada em 19 de setembro de 2005, pelo jornalista Marcelo Rangel, a comunidade do Orkut intitulada 'Ponte Zé Peixe' já agrega mais de 680 pessoas. Todos os participantes compartilham o desejo de que a Ponte, que ligará Aracaju-Barra, receba o nome de um humilde e ilustre sergipano, o prático Zé Peixe. (INFONET, 25/06/2006)

A movimentação popular acerca do nome da ponte demonstra o quanto a imagem de Zé Peixe está ligada à memória popular e ao Rio Sergipe. Contudo, o então governador, João Alves Filho, não abriu mão de colocar o nome do seu genitor, Ponte Construtor João Alves. Em

[24] Nasceu em Teófilo Otoni, Minas Gerais. Vive e trabalha em Olinda e Belo Horizonte e Olinda. É um dos maiores escultures do país assinando diversas obras nesse segmento. Disponível em: http://leosantana.art.br/biografia/. Acesso:10/09/2019.

[25] Disponível em: https://infonet.com.br/noticias/cidade/comunidade-virtual-abraca-a-campanha-ponteze-peixe/. Acesso: 10/09/2019

outubro de 2019, no referido espaço, encontramos a exposição do Mestre Passos[26]; o Largo da Gente Sergipana (figura 22) é retratado pelo artista com uma escultura do grande mergulhador, ao centro do Largo, em posição de mergulho.

**Figura 22** - Zé Peixe no Largo da Gente Sergipana pelas mãos de Mestre

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

É notório, portanto, que as memórias do rio, do Largo e de Zé Peixe se entrelaçam numa demonstração de que ele faz parte de forma indelével da história do rio Sergipe e das memórias do povo sergipano.

Genolino Amado ao descrever seu encontro com o Rio Sergipe, ao chegar de Itaporanga, em 1909, escreve:

> E à frente? Ora, à frente, a graça da vida na natureza. Era o "rião", como qualificou o menino que mal conhecia o Vaza-Barris e o Xinduba. Era o estuário do Cotinguiba-Sergipe (...).
> Descia depressa, até pouco antes de Aracaju. Por Aracaju deslizava de leve, devagarinho (...). (AMADO, 1978, p. 99-100)

O mesmo autor, ao narrar seu reencontro com o rio em 1973, expressa sua emoção ao rever o rio Sergipe do décimo andar do hotel Palace de Aracaju:

[26] Escultor sergipano da histórica cidade de São Cristóvão. Disponível em: https://saocristovao.se.gov.br/page.php?sa=0&pgref=noticiadetalhe&title=Hist%C3%B3rias%20da%20Gente:%20Mestre%20Passos,%20a%20arte%20sancristovense%20que%20encanta%20o%20mundo&cod=336. Acesso: 26/11/2019.

> Lá no décimo pavimento do hotel, em posição sobranceira, meus olhos passaram por cima dos prédios na vizinhança e foram dar em cheio com a cena jovial do "rião". A Ponte do Imperador, estuário adentro. E além, só um pouco além, a Barra dos Coqueiros, enfim, a tela de sonho que divisei em novembro de 1909, ao chegarde Itaporanga. (AMADO, 1978, p. 97)

Salienta-se, no entanto, que a construção que está erguida nas margens do Rio Sergipe, contém uma finalidade estética e pragmática, que altera a paisagem geográfica e histórica da localidade, como pode ser observado na vista aérea (figura 23). Da lista de autores basilares da Geografia que trataram do conceito de "paisagem", ao longo do tempo, em sua polissemia e dinamicidade (Humboldt, Ritter, Ratzel, Shlütter, Passarge, dentre outros dos séculos XIX ao XX apud RISSO, 2008, p.68-69), a abordagem de Sauer (1998) parece melhor se coadunar com o projeto do Largo da Gente Sergipana. Isto posto na afirmação do autor:

> A paisagem cultural é modelada a partir de uma paisagem natural por um grupo cultural. A cultura é o agente, a área natural é o meio, a paisagem cultural o resultado. Sob a influência de uma determinada cultura, ela própria mudando através do tempo, a paisagem apresenta um desenvolvimento [...] com a introdução de uma cultura diferente, isto é, estranha, estabelece-se um rejuvenescimento da paisagem cultural ou uma nova paisagem se sobrepõe sobre o que sobrou da antiga. A paisagem natural é evidentemente de fundamental importância, pois ela fornece os materiais com os quais a paisagem cultural é formada (SAUER, 1998, p. 59).

**Figura 23** - Vista aérea da construção do Largo da Gente Sergipana

Fonte: SergipeNet, 06/03/2018

Entretanto, a Nova Geografia trouxe a noção de sistema para a compreensão da paisageme a crítica da adição de elementos geográfico sobrepostos; já a Geografia Cultural dos

anos 1980, por outro lado, atentou para a relação simbólica entre cultura e natureza, os sentimentos e valores associados à paisagem (RISSO, 2008, p.72). Essa combinação entre paisagem e cultura simbólica (Berque, 1990, p.48 e 1998, p.85-86; Collot, 19990, p.22; Relph, 1976 apud RISSO, 2008, p.72-73), termina por afirmar a ideia de que:

> [...] a paisagem tem sua dinamicidade, e o que ela se tornará no futuro compreende, sempre, um universo de possibilidades, por causa da capacidade humana de criação. Neste contexto, somos levados a pensar que, dependendo do nosso grau de afetividade em relação a ela, resultará a sua própria recriação (RISSO, 2008, p. 73).

Alterar a paisagem natural e urbana significa, portanto, trazer à tona uma ressignificação de um espaço de memórias cujas mudanças reúnem novos elementos geradores de novas lembranças. Aquela passagem nas margens do rio Sergipe, outrora usada como um calçamento, para admirar a paisagem da Barra dos Coqueiros, do outro lado das águas, ou do museu do outro lado da avenida, alcança agora uma nova funcionalidade. Assim:

> As formas apresentadas pelas cidades refletem as organizações sociais, as estruturas políticas e econômicas e ainda o modo de vida dos seus habitantes. No mesmo sentido, a morfologia das cidades é desenhada e construída a partir de necessidades, de vontades e de decisões políticas e econômicas. Assim, a morfologia das cidades não é estática, e sim, histórica, pois ela é constantemente transformada (MAIA, 2008).

No Largo, situa-se um equipamento turístico para o lazer e o Turismo Cultural[27], em que revela um duplo movimento de valor agregado, visto que atrai as pessoas que visitam o museu e, ao mesmo tempo, encaminha as pessoas que ali param, desejando fotografias e mais interação com a cultura sergipana numa visita ao museu. Vasconcellos (2006) reforça essa premissa quando articula o museu ao papel de fortalecimento e problematização de identidades e integração das comunidades na promoção da tolerância, respeito e aceitação da diversidade cultural e, por isso, sendo necessária sua conexão aos circuitos turísticos.

Há ainda a preocupação com a sustentabilidade, uma vez que o monitoramento dos impactos ambientais e as iniciativas de educação ambiental no Largo da Gente Sergipana, com sinalização chamando atenção para que não se deposite lixo no rio e a presença de lixeiras, preconizam a formação de um comportamento social mais responsável. Observa-se ainda a

[27] Como define Brusadin (2012, p.41): "entende-se por turismo cultural todo deslocamento em que o principal atrativo seja algum aspecto da cultura humana".

presença da Economia da Cultura[28], visto que vendedores ambulantes de água de coco, água mineral, picolés e acessórios para celulares retiram sua renda da existência do Largo, movimentando uma diversa cadeia produtiva. Tem-se, portanto, uma resiliência do centro de Aracaju que "[...] relaciona-se com outras metas urbanas contemporâneas fundamentais, tais como a sustentabilidade, governança e o desenvolvimento econômico" (MACHADO, 2017).

A execução das obras que avançaram s margens do rio Sergipe requisitou aval de liberação da Empresa Municipal de Obras e Urbanização (Emurb), da Capitania dos Portos, da Secretaria de Patrimônio da União (SPU), da Administração Estadual do Meio Ambiente (ADEMA), da Agência Nacional de Águas (ANA), do Conselho Estadual de Cultura e do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). As autorizações compreenderam o projeto arquitetônico e de urbanização, o estudo das marés, a sondagem de solo para o projeto estrutural e os estudos elétricos e luminotécnico.

Essa intervenção na paisagem urbana ribeira requer uma mediação por parte dos professores da Educação Básica e dos profissionais do Museu da Gente Sergipana, pois "a realização de programas permanentes de Educação Patrimonial, Ambiental e de ações educativas vinculadas às comunidades consiste em um meio de aproximar a sociedade do patrimônio" (MACHADO et al, 2017, p.92).

A avenida deixou de ser um lugar de passagem para ser um lugar de parada no Largo. Nele se estabelece um espaço público à beira rio, que ao ser apropriado pelo cotidiano da cidade, articula as relações de sociabilidade das pessoas que o usam com a reinvenção de uma via lateral que, ao longo do tempo, à medida que se direciona ao centro, termina se deparando com a visão de antigos casarões abandonados, em deterioração arquitetônica, ofertando perigo aos transeuntes. Por isso, o patrimônio cultural imaterial, ali ressignificado na materialidade da estatuária, redefine essa a atmosfera urbana. Logo:

> [...] humanizar o centro, é a palavra de ordem. Revitalizar o coração do urbano, afirma-se nas academias. Intervir, preservar, revalorizar o patrimônio que ele encerra, concordam todos. Ou seja, menciona-se a palavra chave que anima os desejos e as intenções de muitos que trabalham com a cidade: patrimônio. Entendido como "coisa nossa", como um bem herdado, portador de um valor identitário e erigido em padrão de reconhecimento para um povo, o patrimônio de uma cidade – material ou imaterial – tende a se concentrar nos centros urbanos. (PESAVENTO, 2008, p. 6).

[28] Para Reis (2007, p.6), denomina-se "Economia da Cultura" o uso da lógica e da metodologia econômica no campo da cultura.

A partir desse monumento, a cultura popular já nasceu com um papel de considerável dimensão turística no Estado, com apenas oito meses de inaugurado, em 29 de novembro de 2018, o Largo recebeu o prêmio "Destino Aracaju"[29] 2018 (figura 24), esse como um dos lugares fomentadores do turismo no Estado de Sergipe, sendo assim, é o primeiro prêmio recebido pelo conjunto de estátuas.

**Figura 24** - Banner do Prêmio Destino Aracaju

**Fonte:** Acervo Museu da Gente Sergipana

Ao mesmo tempo, tem-se em perspectiva também as implicações da construção do Largo no que diz respeito à: valorização do solo e consequente especulação imobiliária na localidade, ampliação do perigo de atropelamentos na via, isso porque não há um semáforo, além do aumento da poluição no local em detrimento do ecossistema ribeirinho.

Tais pontuações precisam ser consideradas no processo de gestão do Largo da Gente

[29] O prêmio tem por objetivo reconhecer profissionais e serviços que fomentam o turismo de Sergipe. Disponível em: https://infonet.com.br/noticias/cultura/portal-infonet-recebera-premio-destino-aracaju/. Acesso em: 03/09/2019.

Sergipana, já que a preocupação com a preservação não deve ser somente com os elementos de pedra e cal, mas com as vidas que dão sentido ao espaço ocupado.

Isso porque, a "urbanidade – entendida como atributo do meio urbano de propiciar interações sociais intensas e diferenciadas – e preservação ambiental constituem aspectos extremamente importantes das cidades" (REIS, 2011, p.64).

O Rio Sergipe que é objeto de canções, cordéis, poemas e memórias. Esses sempre ressaltando sua beleza e importância. Também é vítima de profunda degradação; visualizar essa oscilação entre a beleza (figura 25) e força poluidora do ser humano (figura 26), muitas vezes, depende apenas da intencionalidade da mão que posiciona a lente fotográfica em um mesmo local.

**Figura 25 -** Rio Sergipe – Margem Barra dos Coqueiros

Fonte: Foto Eliana Dias, novembro/2019

**Figura 26** - Rio Sergipe – Margem Barra dos Coqueiros

Fonte: Foto Eliana Dias, novembro/2019

A preservação ambiental do rio Sergipe vem sendo negligenciada (figura 27) de forma clara e a vista de todos. O rio recebe esgotos in natura e poluição ao longo do seu curso, ocasionando sérios danos à vida marinha e à qualidade da água.

**Figura 27** - Rio Sergipe – Margem do Centro de Aracaju

Fonte: Foto Eliana Dias, novembro/2019

Segundo Sousa Silva (2014, p. 130), os problemas que tocam o manancial e o curso do Rio Sergipe são de diversas ordens, as quais ele descreve:

> Os depósitos de lixo nos municípios, a inexistência de deficiência de sistemas

> de esgotamento sanitário nas áreas urbanas; o desmatamento das reservas vegetaisnas áreas de recarga e degradação das matas ciliares; a erosão e a ocupação desordenada do solo; a contaminação por fontes diversas e irregularidades no abastecimento de água; a má qualidade das águas de vários tributários; o uso intensivo de agrotóxicos provenientes das intensas atividades agrícolas e pecuárias; o mau uso da água; a exploração de areia/argila nas margens e calhas fluviais; as queimadas indiscriminadas e criminosas; a deficiência de educação ambiental; a pesca e caça predatória além de enchentes nas áreas ribeirinhas da sua rede de drenagem, são os problemas mais impactantes e recorrentes em toda Bacia Hidrográfica do Rio Sergipe."

Os problemas existentes na Bacia Hidrográfica do Rio Sergipe em relação aos fatores e origens de sua degradação, segundo Silva (2009, p.16):

> Na região da Bacia Hidrográfica do Rio Sergipe existem conflitos dos mais diversos. Dentre estes podemos citar os do uso da água, do lançamento de efluentes domésticos e industriais, da deposição dos resíduos sólidos, do processo de expansão de áreas urbanas, de implantação de indústrias e de cultivos, além da expansão de expansão da pecuária.

O Rio Sergipe não foge à regra da maioria dos rios do Brasil, pois carrega em si as questõeseconômicas e urbanas que reverberam de forma contundente na questão ambiental.

## 1.3 A ESTATUTÁRIA E O MUSEU: UMA SIMBIOSE CULTURAL E EDUCACIONAL

Torna-se impossível falar do Largo da Gente Sergipana sem falar do Museu da Gente Sergipana; para quem ele olha, complementa, expande-se e se (re)encontra. Desse modo, ao mesmo tempo que o Largo é uma extensão do museu, ele próprio é o que convencionou- se chamar de "museu ao ar livre ou museu a céu aberto"[30]. Isto porque existe um projeto de musealização, ou seja, comunicação da informação sobre a cultura material e imaterial, ali estão expostas com fins pedagógicos e celebrativos através de placas, *QR Codes* e outros. Logo:

> Seja denominado como museu de percurso, museu de território, museu a céu aberto, o princípio ativo que move esse processo de musealização é o mesmo: utilizar-se do espaço ao ar livre, no encalço de paisagens naturais ou urbanas, edificações antigas ou mesmo espaços em ruínas ou já demolidos, praças, cujo conjunto geográfico possam comunicar de forma planejada a trajetória/historicidade de um povo (MELLO, 2016, p. 149).

[30] Segundo Poulot (2013, p.53) "o museu ao ar livre constitui a inovação mais original na virada dos séculos XIX-XX", datando de 1891 o primeiro museu ao ar livre em "Skansen, aldeia de oficinas e atividades tradicionais, cuja animação é confiada a guias e demonstrações folclóricas".

O museu traz, no seu interior, elementos que interagem com os sujeitos do Largo. Ao subir sua escadaria, do lado direito, encontra-se o espaço “Nossos Trajes”, um espelho (figura 28) onde os visitantes do museu fazem gestos e a imagem que é refletida nele. São elementos presentes do Largo que se movimentam conforme os movimentos do (a) visitante. O site no Museu da Gente Sergipana conceitua a área:

> Sergipe é um estado com um repertório cultural riquíssimo. É um patrimônio imaterial que também se manifesta na grande diferenciação de danças e folguedos e nos figurinos de seus participantes. Nessa instalação, ao ficar em frente ao espelho, se veste com os trajes típicos das festas sergipanas e reproduz seus movimentos de dança. (INSTALAÇÕES, [201-])

**Figura 28** - Museu da Gente Sergipana – Espaço Nossos Trajes

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2018

No espaço chamado midiateca observamos uma visitante assistindo um vídeo sobre a festa dos Lambe Sujos e Caboclinhos (figura 29). Percebe-se que o espaço agrada independentemente de idade (figura 30).

**Figura 29** - Museu da Gente Sergipana - Midiateca

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2018

**Figura 30** - Museu da Gente Sergipana - Midiateca

Fonte: Foto Eliana Dias, maio/2018

A todo espaço, Museu e Largo se relacionam como irmãos, tendo, cada um, sua própria existência. Têm na sua origem a composição de uma mesma história, que faz com que um esteja sempre entrelaçado no outro.

Nesta perspectiva, desde o estacionamento do Museu da Gente Sergipana (figura 31) é

possível observar pinturas em azulejos, somando o total de 7 pinturas sobre porcelana esmaltada. Começando pela entrada do estacionamento são elas: Cores e Formas da Cultura Popular (2011), do autor Bené Santana (Benedito Cardoso de Santana); Festejos (2011), do autor José Fernandes; Performace Folclórica (2011), do autor Adauto Machado; Sergipe é uma Festa (2011), do autor Ronaldo Gomes de Oliveira "Caã"; Enxoval (2011), da autora Hortência Barreto; Sinfonia sergipana (2011), do autor Leonardo Alencar; e Sergipe em Festa (2011), da autora Mônica Schneider.

**Figura 31** - Museu da Gente Sergipana - Estacionamento

Fonte: Foto Eliana Dias, novembro/2019

Nessas pinturas os patrimônios culturais materiais, imateriais e ambientais de Sergipe misturam-se e podemos encontrar, fartamente, os elementos culturais presentes no Largo.

Para demostrar o valor cultural dessas obras, o seu entrelaçamento com a estatuaria e o potencial didático delas, vamos trabalhar a obra "Sergipe é uma Festa" (figura 32), do artista plástico Caã. A partir dessa obra, será feita uma pequena reconstrução fotográfica de alguns locaise elementos culturais presentes na referida pintura, colocando seus elos com o Largo e demonstrando o significativo valor dessas obras no cenário cultural sergipano, como também, que cada uma delas pode ser um recurso didático nas aulas de história explorando a educação patrimonial e ambiental.

**Figura 32** - Museu da Gente Sergipana - Sergipe é uma festa – Pintura em azulejo

Fonte: Foto Eliana Dias, setembro/2018

Na obra mencionada é perceptível elementos da cultura sergipana desde paisagens naturais,como o Rio Sergipe e o Parque da Cidade[31], elementos que marcam o desenvolvimento industrial da capital como o Moinho de Sergipe[32], torre de TV, antiga fábrica Confiança[33], hoje empresa Alma viva; nota-se também, um barco de fogo, o qual encontramos, no centro do Largo da Gente Sergipana, na parte superior da pintura, elementos culturais sergipanos como o relógio localizado no mercado Antônio Franco[34] e o Edifício Estado de Sergipe[35], conhecido popularmente pelo nome de Edifício Maria Feliciana[36], que abriga a central do Banco do Estado de Sergipe – BANESE. Na observação da pintura, ainda é possível notar a presença do prédio do antigo Hotel Palace[37], localizado no centro de Aracaju, entre outros pontos históricos e

[31] Parque da Cidade José Rollemberg Leite, localizado na Zona Norte de Aracaju, que abriga uma reserva ambiental de mata atlântica.
[32] Moinho de Sergipe instalado em Aracaju há cerca de 50 anos, está localizado desde 1980 no bairro Industrial, zona norte de Aracaju. Antes da localização atual, a empresa funcionava onde hoje é o Mercado Municipal Albano Franco.
[33] Fábrica Confiança, antiga fábrica de tecidos de Aracaju, onde hoje funciona a empresa AlmavivA do Brasil.
[34] O Relógio é um dos mais significativos cartões postais de Aracaju, e é parte integrante do mercado Antônio Franco, datado de 1926.
[35] Edifício Estado de Sergipe, inaugurado em 1970, com o status de ser o mais alto de Sergipe, com 96 metros de altura. O prédio abriga, em seus primeiros andares, a agência central do Banco do Estado de Sergipe S.A. (BANESE). Os demais andares são ocupados por repartições públicas estaduais e federais. Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/biblioteca-catalogo.html?id=441242&view=detalhes Acesso: 10/09/2019.
[36] Maria Feliciana, sergipana de Amparo do São Francisco, destacou-se pela altura de 2,25m. Recebeu, no programa do Chacrinha, o título de mulher mais alta do mundo e uma faixa de rainha das alturas, sendo coroada por Grande Otelo. Disponível em: https://93notícias.com.br/noticia/442326/maria-feliciana-amulher-mais-alta-de-sergipe. Acesso: 07/09/2019.
[37]

culturais.

Elementos ambientais, como o rio Sergipe, abrilhantam a obra, bem como frutas comuns ao nosso cotidiano, a exemplo: coco, cana-de-açúcar, caju, todas de notória importância na construção da história do nosso Estado. É para lavoura da cana que vem os escravizados africanos que, de forma muito extensiva e profunda, podem ser encontrados no Largo da Gente Sergipana. Também existe a presença de objetos de cerâmica muito presente no mercado municipal de Aracaju.

A mistura entre capital e outros municípios sergipanos é observada na presença de elementos arquitetônicos históricos sergipanos, brasileiro e mundial, como é o caso da Praça São Francisco[38], localizada no município de São Cristóvão[39] (figura 33), reduto de muitos grupos folclóricos presentes na estatuária e a quarta cidade mais antiga do Brasil. Além dela, encontramos,também, a Igreja Nosso Senhor do Bonfim, do município de Laranjeiras[40] (figura 34), sendo essa erguida pelos braços do escravizados e berço de algumas das manifestações culturais representadas no Largo da Gente Sergipana.

[38] A Praça – reconhecida como Patrimônio Mundial pela Unesco em 3 de agosto de 2010 – constitui um assentamento urbano que funde os padrões de ocupação do solo seguidos por Portugal e as normas definidas para urbes estabelecidas pela Espanha. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/43. Acesso: 10/09/2019.

[39] O conjunto arquitetônico, urbanístico e paisagístico de São Cristóvão concentra o maior número de ações do Iphan em Sergipe. Os primeiros tombamentos ocorreram na década de 1940 e o conjunto foi tombado em 1967. A cidade é considerada um registro único e autêntico de um fenômeno urbano singular no Brasil, período durante o qual Portugal e Espanha estiveram unidos sob uma única coroa, nos reinados de Felipe II e Felipe III, entre 1580 e 1640. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/358/. Acesso: 10/09/2019.

[40] O conjunto arquitetônico, urbanístico e paisagístico de Laranjeiras foi tombado pelo Iphan, em 1996, devido ao valor arquitetônico e histórico atribuído ao conjunto. O tombamento ocorreu devido à sua importância no desenvolvimento da região, identificado pela presença do primeiro porto, além da expressividade e da força da arquitetura antiga, representada pelo casario do século XIX e pelo cenário monumental religioso do século XVIII. O município é um dos poucos onde ainda se pode ver a força da arquitetura colonial, onde se destacam ruas, igrejas e outras edificações. Na área tombada estão, aproximadamente, 500 edificações. Disponível em: http://portiphan.gv.br/pagina/detales/357/Acesso: 10/09/2019.

**Figura 33** - Praça São Francisco

Fonte: Foto Eliana Dias, 2014

**Figura 34** - Igreja do Bonfim - Laranjeiras

Fonte: Foto Eliana Dias, agosto/2019

No plano de frente da pintura encontra-se danças como o forró e outros traços da nossa cultura, como: sanfoneiros, quadrilhas juninas, bandeirolas e reisado, folguedo[41] esse que está

[41] O termo folguedo será utilizado com o sentido trazido por Mário de Andrade "Reúno sob o nome genérico de 'dança dramática' não só os bailados que desenvolvem uma ação dramática propriamente dita, como também todos os bailados coletivos que, junto com obedecerem a um tema dado tradicional e caracterizador, respeitam o princípio

na estatuaria do rio Sergipe.

Fica claro que, em um rápido olhar sobre a obra descrita, é possível não apenas remetê-la ao Largo, mas também torná-la um aporte didático com amplas possibilidades de utilização pedagógica.

Outro momento de ligação entre o Museu e o Largo, representado em pinturas, está no espaço aberto reservado ao café da Gente, onde podemos observar outra pintura sobre azulejo intitulada "Uma Chama Que Não se Apaga", de 2011 (figura 35), do artista plástico Joel Dantas, relacionado aos elementos do Largo, a exemplo dos Bacamarteiros.

**Figura 35** - Pintura sobre azulejo "Uma Chama Que Não se Apaga"

Fonte: Foto Eliana Dias, setembro/2018

O Largo, em sua construção, é posterior ao Museu, mas em sua concepção é anterior. Nesse movimento de temporalidades que vem e voltam, cabe relembrar a trajetória do Museu da Gente Sergipana (figura 36); antigo Colégio Atheneuzinho (figura 37), pois, em última análise a própria funcionalidade do prédio, que abrigou a escola no passado e hoje é o espaço do museu, possui essa relação em que educação, ensino, história, memória, cultura e ações educativas em museus evidenciam um ciclo de existência pedagógica.

formal da Suite, isto é, obra musical constituída pela seriação de várias peças coreográficas". (ANDRADE, 1982, p. 71).

**Figura 36** - Museu da Gente Sergipana

Fonte: Foto Eliana Dias. Agosto/2019

**Figura 37** - Antigo Colégio Atheneu Pedro II (S/D)

Fonte: Acervo IHGS -II 374

O Museu ocupa, desde sua inauguração em 2011, o antigo prédio do Colégio Atheneu PedroII (construído em 1926 e tombado como patrimônio estadual de Sergipe em 1985)[42].

[42] Tombado pelo Decreto nº 6.820, de 28 de janeiro de 1985, Inscrição no Livro de Tombo nº 01 - Geral- fl.9. Na época do tombamento abrigava a Secretaria do Estado da Educação e Cultura. Site: http://www.ipatrimonio.org/wp- content/uploads/2018/10/zzz_montada_SE-Lista-2016.pdf. Acesso: 10/08/2019

Antes de sua reforma para adequar-se o equipamento cultural atual, abrigou ainda vários órgãos públicos, entrando em deterioração e abandono até a sua revitalização (LIMA, 2014, p.3).

Sob o aspecto de revitalização, deve-se ter em mente a criação de Políticas Públicas específicas para Cultura e Museus. No último decênio, as ideias trabalhadas por Irla Suellen Costa Rocha (2017), que articulam a função social do museu, o registro institucional do patrimônio e a ressignificação de diferentes manifestações da cultura popular a partir de discursos e ações disseminadoras entre o Estado e o povo como emissor, receptor e (re)elaborador daquela linguagem. Configura-se por isso:

> [...] a instituição museal como impulsionadora de discussões políticas que provocam uma (re)leitura, por meio da seleção do acervo, articulado à realidade em que está inserido. O deslocamento dos objetos, costumes e saberes das culturaspopulares para o museu é um movimento recente entre os equipamentos culturais, e demanda uma vontade externa e política para a sua efetivação. Uma vez que, os museus em sua grande parte, no Brasil, são públicos e até os últimos 14 anos não contavam com uma política própria (ROCHA, 2017, p.86).

Para além das pedras, da beleza do projeto arquitetônico, da tinta, da faixada, da escadariae das políticas gestoras, o local que abriga o Museu da Gente Sergipana traz em si um legado da educação em Sergipe. Memórias ainda circulam por aqueles corredores (figura 38), debruçaram nas janelas, percorreram as escadarias e fizeram eco no assoalho de madeira. Esse prédio ao longo dos anos, também, abrigou a Secretaria Estadual de Educação e Cultura e o Arquivo Público do Estado.

**Figura 38** - Parte interna do Antigo Colégio Atheneu Pedro II (S/D)

**Fonte:** Acervo IHGS-II.381

Nos escritos da pesquisadora Conceição (2014, p.7), percebe-se essas memórias ao estudar as representações criadas em torno do Museu da Gente Sergipana. Ela apresentou a evocação da memória do antigo colégio no museu através de entrevistas realizadas durante a visitação de ex-professores e ex-alunos à exposição da instituição cultural atual:

> "Estudei nessa sala, nesta outra aqui, estudavam os meus irmãos"
> Seu José, 81 anos
> "Essa sala pertencia ao diretor"
> Seu Antônio, 78 anos (CONCEIÇÃO, 2014, p. 7).

Por mais que o museu, com seus recursos tecnológicos, reforce a ideia do patrimônio cultural vinculado à sergipanidade, as rememorações do Colégio Atheneuzinho continuam vivas e livres na percepção do público usuário, como expressam os relatos abaixo:

> "Uma das melhores escolas ficava aqui. Olha até o piso foi refeito tá igualzinho (só que mais bonito... mais cuidado)".
> Seu Pedro, 79 anos.
> [...] "Corríamos por essas escadas sem que o inspetor nos visse, se fosse como está hoje, seria melhor".
> Manoel, 82 anos. (CONCEIÇÃO, 2014, p. 8).

Ora, um dos preceitos base do conhecimento histórico "é a compreensão dos processos

e dos sujeitos, o desvendamento das relações que se estabelecem entre os grupos humanos em diferentes tempos e espaços" (PINSKY; PINSKY, 2015, p.42).

Considerando-se que "os museus têm potencial para oferecer oportunidades educacionais para pessoas de todas as idades, formações, habilidades, classes sociais e etnias" (MUSEUMS & GALLERIES COMISSION, 2001, p.18), esse "lugar de memória", encarnado pelo museu/antigo colégio, oferece uma linha do tempo que traça as transformações culturais do acervo e do prédio em seu processo de musealização, articulando as rememorações e subjetividades, principalmente, dos visitantes sergipanos mais maduros.

Um museu que leva para seu interior o conhecimento da paisagem, do mangue, da natureza,das praças, dos cantadores de repentes, do cordel, dos artistas populares sergipanos, da gastronomia típica, das brincadeiras e falares; remexendo em memórias, sensações e experiências de cada usuário, como pode ser evidenciado no fragmento abaixo:

> No meio destas indagações filosóficas, deparei-me subindo as escadas do Museu da Gente Sergipana e pela janela do primeiro piso, na sala da linha da renda, vi o rio Sergipe e em uma pequena sala com exposição de exemplares de literatura de cordel penduradas em cordas por prendedores em exposição. E, ao lado direito, a boutique do Museu. O espaço popular a céu aberto que ora me encontrava é substituído pelo espaço público do Museu da Gente Sergipana (BARROS, 2013, p. 200).

Circe Bittencourt (2016, p.23), ao traçar o quadro evolutivo das mudanças nas pesquisas e reflexões sobre a História da Educação, chamou atenção para "a diversidade de lugares em que a educação ocorria, tornando-se necessário se ater às concepções da Micro História e história do cotidiano".

Corroborando com essa compreensão, José Alves de Freitas Neto (2015, p.66) ressalta a necessidade da escola, em suas disciplinas, lançar mão dos recursos de cada área de conhecimentopara integrar-se ao estudo da realidade e a ativa participação do indivíduo, com dados oriundos deseu cotidiano, de seu universo. Passando a escola a ser um espaço de conhecimento ereconhecimento e, assim, tornando o aluno um agente criativo na construção de sua própria história. Moacir Gadotti (2005, p.2), ao revisitar a conceituação da "educação não-formal", chama a atenção para o espaço da cidade, sobretudo, sua descontinuidade, eventualidade e informalidade.Embora, reforce que na educação não-formal estão contidos os preceitos de organização e sistematização, porém, fora do eixo-formal de programas sequenciais e hierárquicos. Desse modo, a educação não-formal, no museu e no Largo, pode ser trabalhada a partir de palavras-chave outemáticas como "cidadania", "cultura", "poder",

“manifestações populares”, “sergipanidade”,“folclore”, “tecnologia”, correlacionadas com o ensino de História do Brasil, sem necessariamente estar submissa ao sumário deste conteúdo.

Gadotti (2005, p. 2) ressalta ainda na educação não-formal a questão da relação “espaço-tempo” tão cara aos professores de História, tendo maior flexibilidade, respeito as diferenças e habilidades de cada aluno. Dessa maneira, “uma das características da educação não-formal é sua flexibilidade tanto em relação ao tempo quanto em relação à criação e recriação dos seus múltiplos espaços”.

O autor reconhece ainda que:

> Os currículos monoculturais do passado, voltados para si mesmos, etnocêntricos, desprezavam o “não-formal” como “extra-escolar”, ao passo que os currículos interculturais de hoje reconhecem a informalidade como uma característica fundamental da educação do futuro. O currículo intercultural engloba todas as ações e relações da escola; engloba o conhecimento científico, os saberes da humanidade, os saberes das comunidades, a experiência imediata das pessoas, instituintes da escola; inclui a formação permanente de todos os segmentos que compõem a escola, a conscientização, o conhecimento humano e a sensibilidade humana, considera a educação como um processo sempre dinâmico, interativo, complexo e criativo (GADOTTI, 2005, p.4).

Quando a escola se descentra, sai de si mesma; o aluno desenvolve autonomia na relação ensino-aprendizagem, pois “as exposições interativas têm dado um lugar de destaque aos aspectos lúdicos no âmbito dessas instituições. Brincar, despertar a curiosidade, explorar, estabelecer relações, conhecer e interferir são atitudes esperadas como parte desse processo” (REIS et al, 2010,p.307).

A ligação Museu/Largo com a educação também ocorre de forma satisfatória fora dos seus limites institucionais, ainda que distante das paredes do museu. E do raio de visão do Largo, essa união possibilita a interação entre pessoas, como na ação em comemoração ao mês do folclore[43], realizada no shopping Riomar em agosto de 2019, intitulada “Viva Sergipe: Brincadeiras Culturais com o Museu da Gente Sergipana e Exposição fotográfica: ‘Expressões da Gente’”.

A ação museu/largo/shopping trouxe jogos de tabuleiros conhecidos do grande público, todos com a temática do folclore sergipano. As expressões presentes no Largo deram vida a três jogos de nossa cultura em tabuleiros: o Xadrez da Gente, a Batalha de Folguedos e o Pebolim

[43] O termo folclore será utilizado nesse trabalho como sinônimo de Cultura Popular, expressão essa já explicada no rodapé de número 8.

da Gente (figura 39).

**Figura 39** - Jogos no Evento “Viva Sergipe”

Fonte: Foto Eliana Dias, agosto 2019

O público local parou para brincar com os jogos e observar a exposição fotográfica: Expressões da gente, que reunia fotografias de alguns dos grupos folclóricos do Estado de Sergipe presente no Largo da Gente Sergipe.

## 1.4 O LARGO DA GENTE SERGIPANA E O ENSINO DE HISTÓRIA: UM CADERNO, UM JOGO DETABULEIRO

O Ensino de História vive, nesse mundo contemporâneo, um momento diferenciado. Os trilhos antes seguidos já não levam os professores e professoras de história a uma estação segurade aprendizado. Vive-se momentos de incertezas, angústias e, sobretudo, de tentativas; uma busca constante de levar os estudantes do ensino fundamental e médio a se entenderem como sujeitos históricos.

Esses adolescentes e jovens inquietos, diante de um universo que se abre em apenas um clique na palma da mão, fazem com que as formas de ensino necessitem cada vez mais de

dinamicidade, criatividade e sentido. E muito além desses elementos, os profissionais do saber histórico deparam-se, a todo instante, com a internet repleta de "dominadores da história", vídeos que não têm compromisso com as fontes, que não respeitam a heurística, que se fundamentam em achismo e naquilo que chamamos de negacionismo histórico. Mas usam uma linguagem atraente, seduzindo os alunos, de tal forma, a lançá-los em um mar de ideologias e visões capazes de conduzi-los a uma luta contra a si mesmos, acreditando estar fazendo o melhor.

> Quando o jovem se depara com formas tradicionais de ensino realizadas em moldes analógicos, coibindo o uso em sala de aula de artefatos digitais, com os quais ele está em constante interação no dia a dia, é natural que este jovem se sintanum ambiente estranho e, desmotivado, busque em outros espaços as respostas às suas inquietações (SOUZA; PEREIRA; SCHNEIDER, 2014, p.12).

A estrada é de piçarra e terra, e os dias são chuvosos; professores tentam meios, os mais diversos, para não derrapar na formação do cidadão no mais amplo sentido da palavra. A missão é, inegavelmente, laboriosa, contudo, formar um cidadão é a maneira mais válida de se defender uma democracia plena. E é por essa razão que o professor se debruça sobre as mais variadas possibilidades de tornar o Ensino de História instrumento capaz de fazer o aluno refletir sobre ideologias, entender o processo histórico, situar-se no universo social e político e interagir com os meios de comunicação de forma sensata e consciente do seu lugar no mundo de maneira ativa.

Sem um cuidadoso Ensino de História, esses jovens se veem em ruas estreitas e sem saída, ou em labirintos onde se acreditam livres, sem saber que estão perdidos. Nessa atmosfera, entendero processo histórico é o senso de orientação capaz de retirar o jovem do labirinto contemporâneo criado, em grande parte, pelas *fake news*.

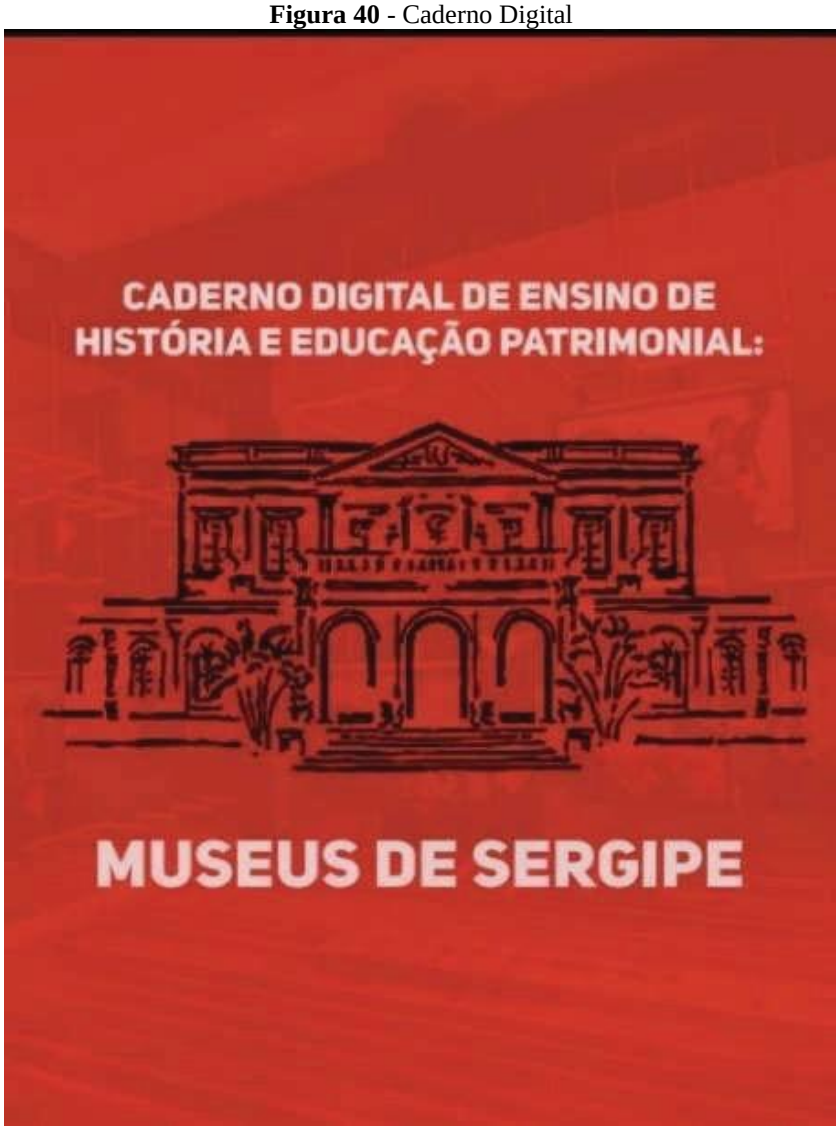
O momento vivido é de conflito, é de resistência. E nada como ressignificar práticas de Ensino de História, trazer o patrimônio cultural brasileiro para a sala de aula, mostrar a história através de monumentos, colocar as raízes culturais do nosso povo em pleno diálogo com o conteúdotradicional de História, para enfim, conseguir navegar nesses mares revoltos do tempo presente, levando o aluno a se reconhecer no processo histórico, de forma lúdica, atraente, colaborativa, produtiva, crítica e significativa. Isto posto,

> [...] podemos (e devemos!) pensar numa educação integral – omnilateral – que perpasse e faça convergir os espaços-tempos educativos. A educação, enquanto fenômeno da cultura e tecida nas relações sociais deve ser entendida

> como formação humana e não pode ser reduzida à simples formalidade de um currículo ou tempo, e espaço escolar (SOARES, 2010, p. 288).

Tradições são passadas por gerações e reconhecidas pela população, gestores e intelectuais como patrimônio imaterial, que vão no presente se materializar na edificação do Largo e do museu. A adoção do museu como espaço cheio de vida e possibilidades educativas foi iniciada no Mestrado Profissional em Ensino de História da UFS (ProfHistória/UFS) com o trabalho daprofessora Ana Sílvia Conceição de Oliveira, ingressa na primeira turma, em 2016, cujo produto/processo desenvolvido como parte dos requisitos para sua titulação compreendeu aelaboração do "Caderno de Ensino de História e Educação Patrimonial: Museus de Sergipe" (2018), tendo como objeto, em seu volume 1 (figura 40), o Museu da Gente Sergipana.

**Figura 40** - Caderno Digital




Fonte: Site Portal de Teses Capes, 2019

Percebendo a escassez de materiais auxiliares às práticas pedagógicas dos professores que usam o museu como espaço de construção coletiva do conhecimento, Ana Silvia Oliveira entregou um Guia para professores da Educação Básica, com linguagem inteligível, propostas de reflexões e sugestões de atividades variadas com os alunos no Museu.

Alinhado à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Caderno preconiza o direito de aprendizagem em espaços diversos, a autonomia do pensamento e a fruição das várias manifestações artísticas e culturais, como ressaltou Ana Silvia Oliveira (2018, p.7):

> Você, professor (a), é o navegador e está diante de uma jornada que envolve dedicação diária, pois a lida da educação é repleta de obstáculos e o aprendizado dos nossos alunos não acontece de um dia para o outro, mas sim, impulsionado pela nossa mediação, ações e reflexões nos processos de aprendizagem.

Neste Caderno, em história de vida, em pensamentos, desejos e angústias da prática docente, se fortalece a escolha por trabalhar a elaboração de um jogo pedagógico que versa sobre patrimônio cultural e sua história presente no Largo da Gente Sergipana. O grande desafio é dar vida ao jogo, transformando-o em um caminho de comunicação fluido para as possibilidades existentes de uma "Educação Patrimonial" pensada a partir:

> [...] de todos os processos educativos formais e não formais que têm como foco o Patrimônio Cultural, apropriado socialmente como recurso para a compreensão sócio-histórica das referências culturais em todas as suas manifestações, a fim de colaborar para seu reconhecimento, sua valorização e preservação. Considera ainda que os processos educativos devem primar pela construção coletiva e democrática do conhecimento, por meio do diálogo permanente entre os agentes culturais e sociais e pela participação efetiva das comunidades detentoras e produtoras das referências culturais, onde convivem diversas noções de Patrimônio Cultural (FLORÊNCIO et. alii., 2014, p.19).

Assim como o Largo e o Museu, o caderno e o jogo dialogam, se entrelaçam, e seguem na busca de uma educação patrimonial feita de modo colaborativo, possível e significativo, permitindo ao discente o protagonismo na sala de aula.

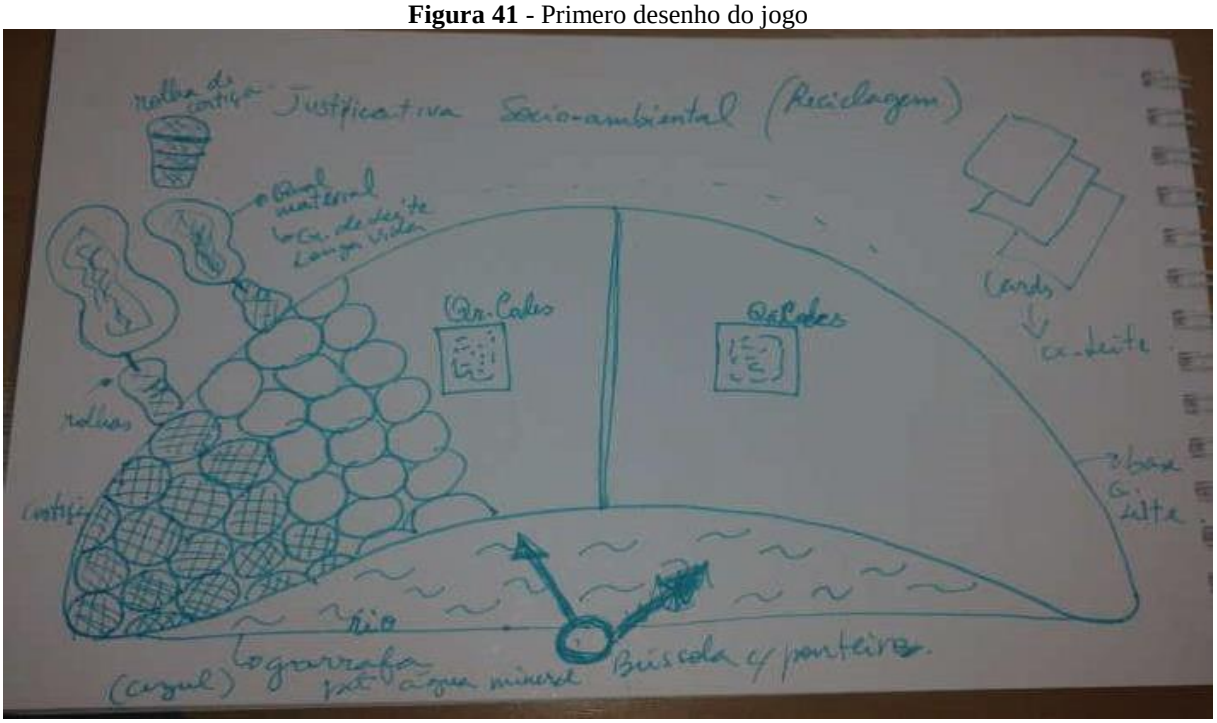
A opção pelo caminho dos jogos deu-se devido aos benefícios que a atividade lúdica provoca no processo de ensino-aprendizagem: a presença do desafio, do entusiasmo, da movimentação, da inquietação, que é inerente ao ato de ludicidade presente no jogo, o desejo de superar os limites, a relação com o(s) outro(s) jogadores e o caminho para a conquista da vitória. Parte-se da compreensão de que,

> Ao brincar e jogar na rua ou na escola podemos sentir em situações de

> acolhimento étnico-cultural: valorização, receptividade, conforto e alegria. Como também, em situações de tolhimento étnico-cultural: desvalorização, constrangimento, desconforto e tristeza. De um modo ou de outro são momentos de aprendizagem que, no entanto, oscilam entre prazer e dor, devendo as primeiras serem encorajadas e as segundas banidas de nossa sociedade (PEREIRA; GONÇALVES JÚNIOR; SILVA, 2009, p.1).

O jogo com a representação do patrimônio cultural sergipano será denominado "Ponteiros da Memória: Educação Patrimonial no Ensino de História em Sergipe" (figuras 41 e 42), com o formato de meia lua, incluso elementos culturais do Largo e ponteiros que, quando girados para onde o maior deles apontar, o jogo começa; como uma trilha, a cada casa, uma surpresa, a cada carta, uma curiosidade vai colocando o participante mais próximo ou mais distante do ponto final da trilha, que é iniciado no barco de fogo, localizado no centro do monumento e tem ele mesmo como ponto de chegada.

**Figura 41** - Primero desenho do jogo




Fonte: Foto Eliana Dias, fevereiro/2019

**Figura 42** - Primeiro protótipo do Jogo

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

O recurso didático foi confeccionado com materiais reutilizáveis (figura 43), uma forma de trabalhar também a pertinente questão ambiental e os impactos do descarte do lixo no meio ambiente, sobretudo nos rios. Tendo em vista que o Largo da Gente Sergipana encontra-se no estuário do rio Sergipe, patrimônio histórico cultural e ambiental de Sergipe, que sofre com a poluição de diversas ordens.

**Figura 43** - Caixas de Tetra Pak - Confecção do Primeiro protótipo do Jogo Ponteiros da Memória

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

A relevância da utilização desse jogo na sala de aula para o ensino de História é a mediação entre a produção historiográfica e a construção colaborativa do conhecimento histórico vivido, em um material didático capaz de despertar interesse, colaboração, interação e reflexão de forma lúdica, causando, assim, um impacto na prática do professor na medida que, trabalhar com alunos motivados, torna o processo de ensino e aprendizagem mais significativo e leve, o que promove um rendimento satisfatório, no âmbito da formação histórica, da construção e da preservação da identidade cultural de um povo.

O recurso em questão, está voltado ao Ensino Fundamental II, devido ao fato de nessa etapado ensino os alunos terem em média entre 11 e 16 anos, e é nessa faixa etária que eles, normalmente,têm maior dificuldades de compreender os tempos históricos, os hábitos de outros povos, as formasdiversificadas no mundo em tempo e em espaço; nesse momento a visão deles está muito voltada ao âmbito familiar e social da realidade que os rodeiam. O jogo será muito importante para fazer esses meninos e meninas interagirem melhor com o universo histórico e cultural do seu povo e da humanidade, e em diversos tempos históricos.

Tendo em vista a multiplicidade de questões encontradas em cada manifestação cultural presente no Largo, o jogo irá trabalhar com desenvoltura alguns conteúdos do programa da disciplina História, abrangendo desde o 6º até o 9º ano, com linguagem dinâmica, significativa, atrativa e colaborativa, com foco na educação patrimonial, porém de forma crítica-reflexiva,

chamando atenção para pontos que ligam essas referências a elementos da história do Brasil e da humanidade, fazendo conexões com a geografia, o turismo, a economia e o meio ambiente, colocando a cultura sergipana, com suas peculiaridades, não como recorte, mas como pertencente ao globo terrestre, utilizando para tanto a ludicidade.

Em anexo, o Jogo trará um material de instrução de uso para o professor (tutorial), que orientará no primeiro momento como confeccionar o jogo na sala de aula, onde ele é, totalmente, construído pelas mãos dos alunos sob a orientação do professor. Em seguida mostrar comoo professor irá confeccionar em casa e levar pronto para sala de aula.

Os subsídios para as duas situações serão dados ao professor, e caberá a ele a escolha. Outro manual que será disponibilizado é o de como utilizar o jogo durante a aula: planos de aula serão colocados como um aporte didático do jogo. Além disso, para os participantes, um manual de instruções com as regras definidas para seu uso e um caderno cultural e ambiental que poderão ser utilizados durante o jogo.

O jogo trabalha na perspectiva da BNCC de 2018, na qual o ensino de História é colocado como portador da possibilidade de levar o aluno a estabelecer relações e produzir reflexões sobre culturas, espacialidades e temporalidades variadas, através da construção de noções que contemplem os seus valores e os de seu grupo, desenvolvendo para isto relações cognitivas que o levem a intervir na sociedade.

Nesse sentido, os alunos deverão ser capazes de identificar relações sociais no seu próprio grupo de convívio, na localidade, na região e no país, assim como outras manifestações estabelecidas em outros tempos e espaços; de situar acontecimentos históricos e localizá-los em uma multiplicidade de tempos; de reconhecer que o conhecimento histórico é parte de um conhecimento interdisciplinar; de compreender que as histórias individuais são partes integrantes de histórias coletivas; de conhecer e respeitar o modo de vida de diferentes grupos, em diversos tempos e espaços, em suas manifestações culturais, econômicas, políticas e sociais, reconhecendo semelhanças e diferenças entre eles, como também de valorizar o patrimônio sociocultural e respeitar a diversidade social, considerando critérios étnicos.

O produto referido segue em diálogo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), de 1996, cujo artigo 1º caput preconiza que “a Educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais” (BRASIL, LDB, 1996, art.1, caput). No artigo 26° caput versa

sobre:

> Os currículos da Educação infantil, do Ensino fundamental e do Ensino médio quedevem ter Base Nacional Curricular Comum (BNCC), a ser contemplada (hoje já em vigor), em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por umaparte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos. (BRASIL, LDB, 1996, art. 26)

E no seu § 4º, afirma que o "ensino de História do Brasil levará em conta as contribuições das diferentes culturas e etnias para a formação do povo brasileiro, especialmente das matrizes indígenas, africanas e europeia" (BRASIL, LDB, 1996, art. 26, § 4º).

Nota-se que os artigos e parágrafos acima, no que diz respeito aos aspectos da diversidadecultural, são contemplados de forma generosa no Largo da Gente Sergipana e no rio que o abriga. Dessa forma, o produto/processo tem como propósito ser um aporte didático para os professores da rede pública e particular de ensino, com a intencionalidade de apresentar uma formalúdica de desenvolver os conteúdos da disciplina História atrelando-os a educação patrimonialsergipana com a ativa participação dos alunos, buscando trazer significado ao processo de ensino-aprendizagem em História. O jogo é um produto, assim como o jogar é um processo de brincar e construir seu aprendizado coletivamente.

> Brincar é um dever para a criança. Não é só um direito. Um dever para tornar-se um adulto completo. É a extensão do direito de aprender. Porque a criança aprende brincando. Ela brinca para construir sua identidade e construir os seus conhecimentos. O primeiro direito da criança é o direito a uma identidade própria. Brincar é coisa séria para uma criança (GADOTTI, 2005, p.5).

O jogo tem como diferencial o fato de tratar de um monumento que traz nove elementos culturais, sendo cada um deles uma riqueza histórica, cultural e social imensurável, além de estar localizado dentro de um rio que é um patrimônio ambiental e histórico de Sergipe. Apresenta possibilidades diversas de utilidade, podendo ser construído na própria sala de aula, que toma forma diante dos alunos e pelas mãos deles, e só depois o jogo em si é iniciado, ficando essa decisão (de ser construído ou só jogado) a cargo do professor(a).

O tabuleiro do jogo tem formato de meia lua (figura 44); a escolha foi espelhada no formato do Largo da Gente Sergipana. O jogo contará com ponteiros, devido a ligação com o relógio, passagem do tempo, no mais, o jogo trará elementos como trilha, cartas, surpresas a cada carta. Entre as 121 cartas do jogo temos 11 cartas mestre, *QR code*, entre outros elementos. Somado a essas características, ele contará com a estrutura desenvolvida ou construída

com materiaisreutilizáveis (Tampas de garrafa pet, caixa tetra pak, papelão).

**Figura 44** - Segundo protótipo do jogo

Fonte: Foto Eliana Dias, novembro/2019

Apesar da gameficação[44] presente nos jogos digitais, tendo como suportes computadores, TVs, tablets ou smartphones, os jogos analógicos de tabuleiro fazem parte das memórias de juventude de muitos brasileiros, à exemplo do Jogo Imobiliário, Jogo da Vida, Detetive, Master, Scott Land Yard, War, Cara à cara, Imagem & Ação, dentre outros. Remontam ainda os jogos maisantigos como Xadrez, Damas ou Ludo.

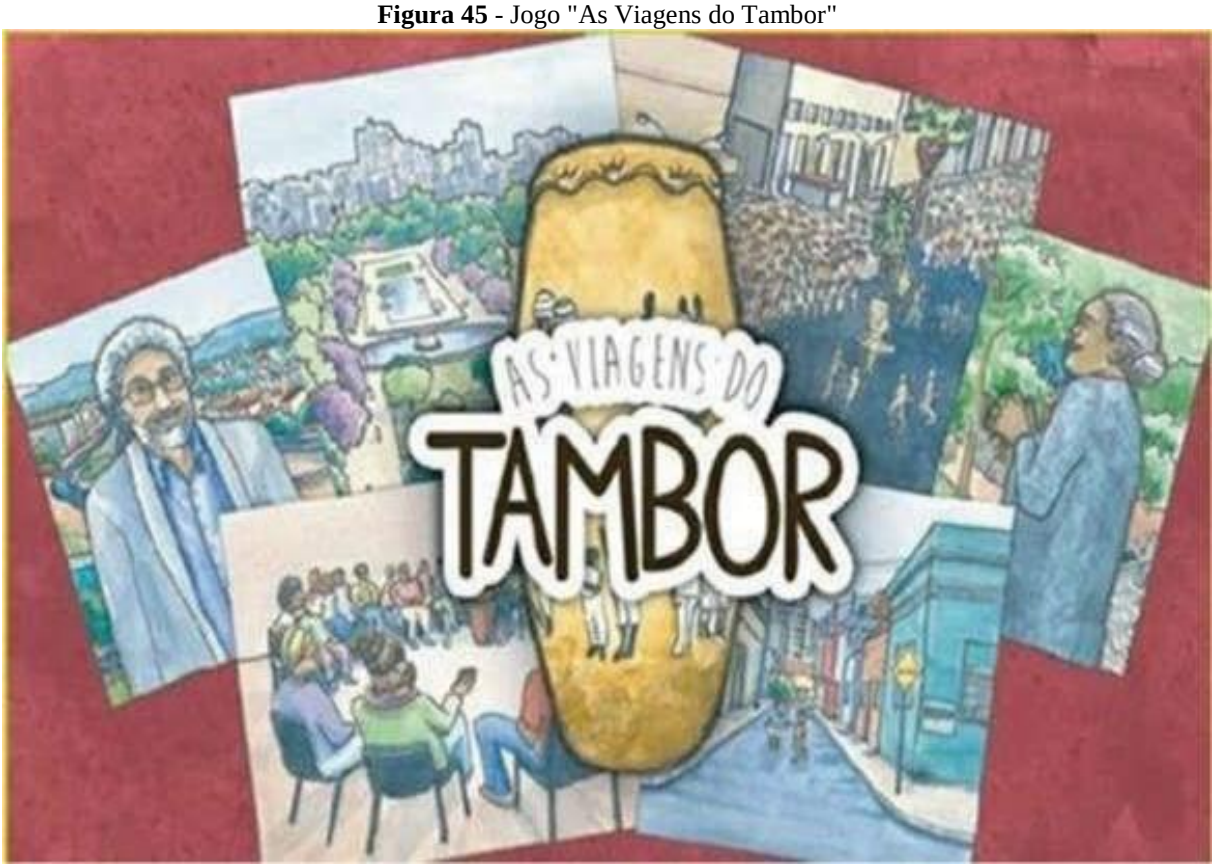
Dentre vários outros exemplos que norteiam esse trabalho, dois jogos recentes, voltados parao Ensino de História e Educação Patrimonial - produzidos em distintas geografias – as viagens de Tambor e Paranauê foram selecionados como exemplos de sucesso em sua proposta e relação com a perspectiva do jogo "Ponteiros da Memória" desenvolvido no ProfHistória/UFS.

O jogo de tabuleiro, "As viagens do tambor" (figura 45), foi desenvolvido para uso em salade aula. Ele traz um percurso marcado pela presença e pertencimento do negro na cidade de Porto Alegre. O jogo foi lançado em meados de 2018 e é parte integrante do projeto de extensão "Territórios Negros: patrimônios afro-brasileiros" do Laboratório de Ensino de

[44] Partindo-se do entendimento do conceito de gameficação como "uma estratégia apoiada na aplicação de elementos de jogos para atividades non-game que é utilizada para influenciar e causar mudanças no comportamento de indivíduos e grupos" (BUNCHBALL INC., 2010).

História  e Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

**Figura 45 -** Jogo "As Viagens do Tambor"




Fonte: Acervo UFRGS, 2018.

O jogo emana de um percurso físico musealizado, entre 2009 e 2014, em que o tambor (atabaque) integra o circuito das criações artísticas representando Oxum, com 12 figuras incrustradas, que contém a trajetória do povo negro em sua dor, alegria, luta e perseverança; a pegada africana simboliza o continente e o reconhecimento das culturas étnicas. (musicalidade, performance, arte) (SMCPMPA/Monumenta-IPHAN/BID/UNESCO/CRAB, 2019).

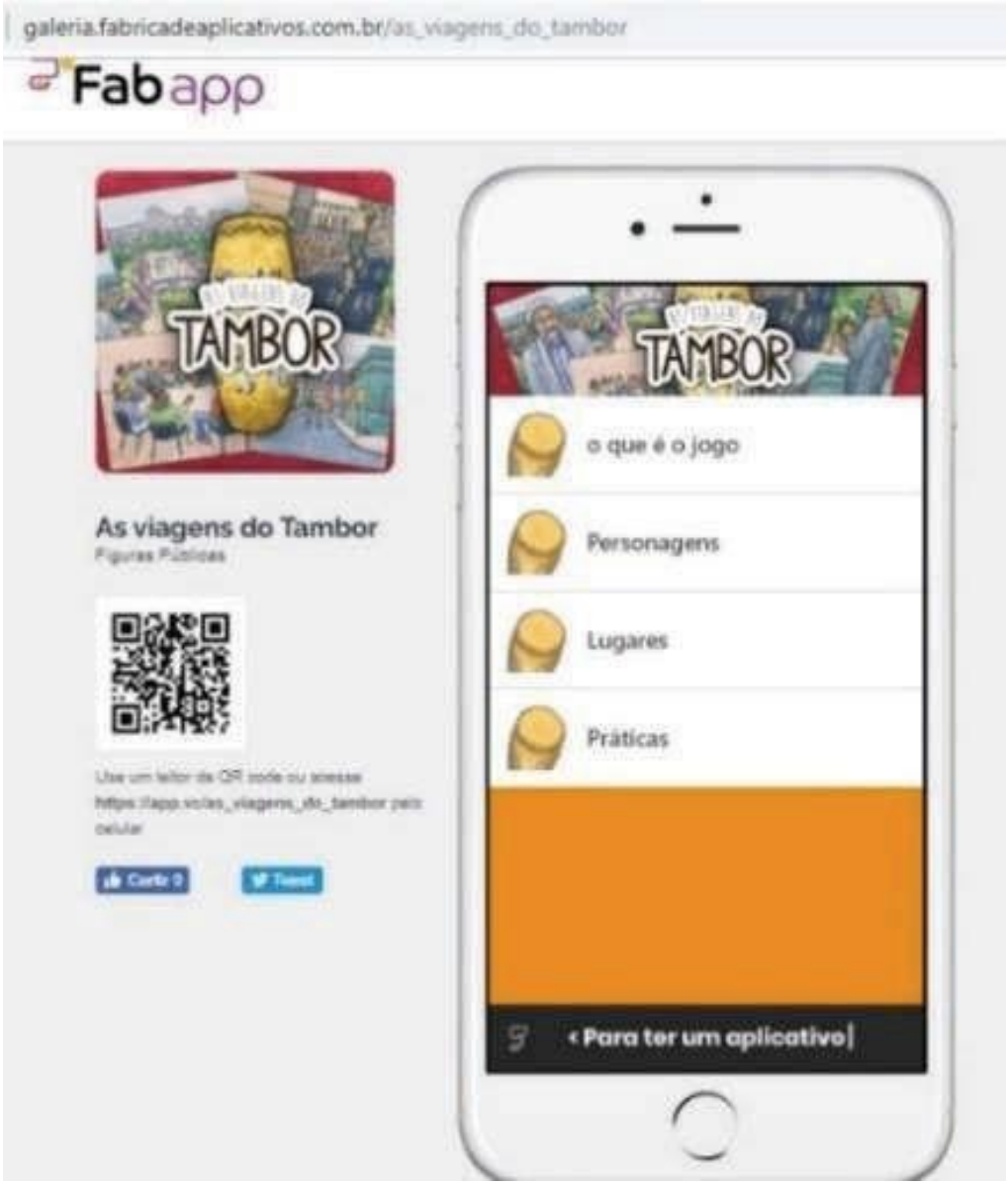
Apesar de sua forte ênfase na história local, o jogo “As Viagens do Tambor” pode ser utilizado em sala de aula de qualquer parte do Brasil, mostrando a relevância da presença africana na construção do nosso país, revelando também a importância de se trabalhar a Educação Patrimonial no processo de criação de uma sociedade consciente de seu passado. Esse material didático foi construído com a participação de vários setores da sociedade civil somado as mãos da pesquisa universitária. O material foi doado ao ProfHistória/UFS por sua instituição produtora, chegando à Sergipe pelas mãos da Profa. Dra. Marizete Lucini.

Não demorou muito para que o jogo analógico também migrasse para uma versão digital acondicionada na plataforma “Fábrica de Aplicativos”, onde o agora “App As Viagens do

Tambor" (figura 46) também recebeu um *QRCode* de acesso. "*QR Code* é a abreviatura de Quick Response Code, é um código bidimensional criado pela Denso Wave, em 1994. Permite o carregamento de informações na direção vertical, bem como na horizontal." (SANTOS, 2019).

Desse modo, sendo aplicado em escolas, oficinas realizadas na UFRGS ou acessado pelo App, o jogo cumpre seu papel de disseminar os saberes tradicionais da cultura negra porto-alegrense em distintos suportes, rompendo assim com os muros da instituição de ensino superior, que o criou para ganhar o mundo com usos sociais que envolvem arranjos e rearranjos, partilhas, diálogos, vivências, trocas de imaginário no processo educacional.

**Figura 46** - App "As Viagens do Tambor" no Fábrica de Aplicativos




Fonte: Site: Galeria fábrica de aplicativos.

Em janeiro de 2018, os educadores interessados em Educação Patrimonial foram brindados com a possibilidade de ensinar capoeira (registrada em 2014 pelo Instituto do Patrimônio Históricoe Artístico Nacional (Iphan) como Patrimônio Imaterial da Humanidade), através de um jogo de tabuleiro, o Paranauê (figura 47), criado em Campina Grande (PB) para trabalhar a representatividade negra na cultura de nosso país. O jogo mistura arte marcial, dança, música e cultura afro-brasileira.

**Figura 47** - Jogo de Tabuleiro "Paranauê"

Fonte: PORTAL CORREIO, 2018

O Paranauê nasceu do projeto de conclusão do curso do designer Wagner Porto Alexandrino da Silva, do curso de Design da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG).O cenário temporal do jogo é o final do século XVIII, época de proibição da capoeira no então período colonial brasileiro. Para validação o inventor do jogo convidou pessoas de diversas ordens para brincar e assim aperfeiçoar o jogo até o seu ponto de apresentação final.

O jogo recebeu a chancela do MEC, sendo reportado no Trilhas da Educação, programa produzido e transmitido pela Rádio MEC (BRASIL, 2018) e já está sendo levado à rede de educação pública, à exemplo da Escola Municipal de Ensino Fundamental Lilosa Barreto (EMEFLB), no bairro do Monte Castelo, em Campina Grande. Como relata seu criador:

> [...] através de cartas, os jogadores são apresentados a vestimentas típicas, instrumentos musicais (como diversos tipos de berimbau, recoreco, agogô, pandeiro, atabaque e outros), golpes, além de materiais relacionados à arte, como é o caso de sementes, corda, arame, couro, madeira, palha. Tudo de forma intuitivae lúdica (PORTAL CORREIO, 2018).

Os jogos “As viagens do Tambor” e “Paranauê” demonstram e que, apesar de árdua, a batalha teórica e prática de se construir um material didático de qualidade e de representação significativa do patrimônio cultural de um povo, voltado para Educação Patrimonial, pode resultar em um processo de aprendizado lúdico e reflexivo no Ensino de História em compasso com as ancestralidades dos educandos.

É nesse arcabouço teórico que sustentaremos o propósito de construir um jogo que tragaem seu corpo a colaboração para a formação de um cidadão consciente dos problemas ambientais do nosso planeta na atualidade e do seu papel na luta por um meio ambiente equilibrado para todosos seres vivos. Por isso a utilização da noção de “Educação Patrimonial e Ambiental” (MACHADO et alii, 2017).

# 2 JOGANDO E APRENDENDO

## 2.1 O JOGO, O LÚDICO E A EDUCAÇÃO

O filósofo Johan Huizinga em seu livro o “Homo Ludens” (termo utilizado para referir-se ao homem jogador) faz uma clássica análise antropológica de viés filosófico, publicado pela primeira vez em 1938 e tendo diversas reedições, inaugura o estudo sobre os seres humanos e sua relação com os jogos. E aqui o jogo é colocado como anterior à cultura, visto que a cultura está imbricada a existência do ser humano, da sociedade, enquanto o ato lúdico pode ser encontrado também entre os animais, fornecendo a estes os elementos de prazer, buscados pelo ser humano. Nessa obra, o autor conceitua jogo como:

> Uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 2000, p. 10)

A vida do ser humano é permeada desde a sua infância, adolescência, idade adulta e 3ª idade, pelo o ato de jogar, este produz encantamento, seduz, proporciona prazer, trazendo no seu âmago o entretenimento, a diversão, provoca a interação, e contribui para o relacionar-se com o outro. Huizinga sobre o ato de jogar e o jogador reflete,

> Uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 2000, p. 14).

Sobre os jogos e suas relações e aproximações com as pessoas e com a sociedade, o sociólogo e crítico literário francês, Roger Callois, entendendo o jogo como um elemento de constantes reflexos sociais, expressa:

> Os jogos podem ser considerados como aspectos do modo de um povo pensar ou entender o mundo e o universo que o cerca. Existe, de facto, uma afinidade, quese vai ampliando, entre as normas do jogo e as qualidades e os defeitos dos membros de uma coletividade. Esses jogos mais preferidos e mais divulgados manifestam, por outro lado, as tendências, os gostos, as formas de pensar mais correntes e, simultaneamente, educam e treinam os jogadores nessas mesmas virtudes e nesses mesmos erros, sancionados neles os hábitos e as preferências. De tal maneira que um jogo que determinado

> povo prefere, pode, por seu turno, servir para definir alguns dos seus traços morais ou intelectuais, fornecer uma prova de exatidão da sua descrição e contribuir para torná-la mais verídica, ao acentuar os perfis daqueles que se dedicam a esse jogo. (CALLOIS, 1990, p. 102)

O elo entre o jogo e a natureza humana é inegável; a variação de tempo, espaço, realidades, meio social e as diferenças culturais não fazem desaparecer essa relação pautada em elementos como recreação, dinamicidade e satisfação, sobre essa questão Murcia (2005, p. 19) ressalta,

> O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, a sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes, a guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, é facilitador da comunicação entre seres humanos.

Os jogos, ainda que criados a partir de uma realidade, são ao mesmo tempo liberto das amarras desta. Possuem simbologias, sofre as influências do modo de viver de uma sociedade, têm uma lógica própria, definida, desenvolvem-se em um ambiente apropriado para sua excursão, são estruturados, representativos, têm seus objetivos e os meios de alcançá-los bem definidos e claros para os participantes. Trabalham com elementos como as regras, espaço, imagem e tempo, um estando entrelaçado no outro para que o jogo transcorra a contento. Ele é uma atividade divertida,é lúdico por essência, assim como o ser humano na sua raiz, em sua origem, é parte que integra a cultura, a identidade, a história, os sentimentos e a vida. Jogo pode ser observado como um momento de entreato, em que a realidade aguarda enquanto ele acontece, ainda que como parte do cotidiano, sobre esse aspecto, Huizinga (2000, p.10) observa:

> O fato de ser livre, de ser ele próprio, liberdade. O jogo não é vida “corrente” nemvida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Cria ordem e é ordem. O jogo lança em nós um feitiço é “fascinante”, “cativante”. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas o ritmo e a harmonia.

Ao pensar as definições e imbricações dos conceitos de jogos, tem-se o difícil trabalho de tentar diferenciar dois conceitos que se aproximam, andam de mãos dadas e em muitos momentos se fundem: o conceito de jogo e de lúdico. Essas definições fundem-se de tal maneira que se torna uma tarefa áspera e, por vezes, é ineficiente a tentativa de dissociá-los, compreendendo assim que suas confluências conceituais são de cunho substancial.

O lúdico é um processo que desperta e impulsiona a criatividade. Na análise de Santo Agostinho (apud BEMVENUTI, 2013 p.27): "(...) o lúdico é eminentemente educativo no sentido emque constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação".

Huizinga (2000), Piaget (1978), Vygotsky (1991) são harmônicos ao evidenciarem que as atividades lúdicas são vivências culturais que possibilitam adentrar a linha de estudo da relevância dos jogos nos processos educacionais, estimulando a aprendizagem.

Piaget (1978) retrata a ludicidade como uma forma de manifestação da inteligência e faz ligações dessa com o desenvolvimento cognitivo humano. Para ele, cada fase de desenvolvimento existe relação com uma atividade lúdica e esse processo ocorre para todos os indivíduos da mesma maneira.

Para o teórico do ensino como processo social, Vygotsky (1991, p.119):

> O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Notamos assim, a mistura conceitual entre os termos, na qual lúdico e jogo estão no corpo umdo outro. O lúdico mexe com a imaginação, deixa o ser humano leve, faz flutuar, como Salomão e Martini, (2007, p.4) expressa que “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”.

A inserção do lúdico na vida escolar, em qualquer de seus níveis de formação, promove naspessoas alegria, facilita o aprendizado, sai do engessamento do tradicionalismo, permitindo a comunicação, o desenvolvimento e, por consequência, uma interação mais saudável. Assim,

> A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para os jovens. O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem (SALOMÃO; MARTINI, 2007, p.6).

A ludicidade faz parte da constituição do ser humano e, desde a mais tenra idade, ela manifesta-se, por sua própria natureza, prazerosa, atraente e produtiva. Ela promove a interação em diversos contextos. Segundo Santos (1997, p.12) a ludicidade é:

> (...) uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a

> aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

Para Dallabona; Mendes (2004, p.107), “Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica doeducando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade”. Desse modo, o jogo e o lúdico são como as cordas e o violão que se completam, e em conjuntobuscam melodias, alcançando sons que possibilitam transcender a realidade provocando emoções.

Experiências lúdicas na educação promovem, tanto no educando como no educador, uma forma de conhecimento capaz de extrair do grupo um melhor reconhecimento individual e uma melhor compreensão da coletividade. Isso ocorre devido ao fato de se tratar de uma atividade que estabelece contatos entre pessoas que são carregadas de símbolos, de particularidades e, por vezes, de culturas diferentes e ainda, na realidade construída pelo lúdico, pode materializar os personagensem suas mais diversas nuanças, podendo ir de um papel de Rei ao papel de um escravizado. Cada um trazendo suas implicações sociais e na intensidade do jogo desvendamos os sentidos reais do mundo que nos cerca, refletindo assim, sobre as mais diversas faces da sociedade.

O lúdico, então, é um promotor de reflexão, traz clareza a questões obscuras da sociedadee desvela situações seculares. Quando ainda criança cantamos e brincamos no popular jogo de rodainfantil “Escravos de Jô”, tanto o título quanto a música entoada são reveladoras da sociedade de uma época, diz sua letra,

> Escravos de Jó
> Jogavam caxangá
> Tira, põe
> Deixa ficar
> Guerreiros com guerreiros
> Fazem zigue-zigue-zá
> Guerreiros com guerreiros
> Fazem zigue-zigue-zá (MELO, 2017, p. 175).

O próprio título do jogo e sua música nos permitem indagações, como e por que Jô tem escravos? O que é Caxangá? Zigue-zigue-zá? Quem são esses escravos? Por qual motivo eles jogavam caxangá? Quem eram os Guerreiros? Qual a origem dessas palavras que são diferentes donosso atual vocabulário? Qual o valor desses elementos na sociedade que os criou?

Contudo, antes de todas essas indagações, deve-se fazer uma importante reflexão; a principal,entre todas elas: Por qual razão um ser humano escraviza outro? Existe alguma justificativa que seja justa, sensata, humana que permita uma explicação inteligível para tal ato?

Pode-se puxar essa discussão para os dias atuais e através de reportagens mostrar a escravizações de seres humanos em pleno século XXI, e com isso entrar também nos estudos dos direitos humanos, possibilitando abordar problemas sociais e políticos, além de outras temáticas a partir de um simples jogo de roda.

Portanto, compreender o conceito do lúdico como um elemento que ultrapassa a ideia defonte de prazer, como é vista popularmente, e é um recurso relevante no processo de ensino eaprendizagem, sendo nas salas de aula uma fonte geradora de um processo educacional mais eficaz.Acompanhar a trajetória dos jogos de tabuleiro e perceber sua evolução em tempos e espaços diferentes, sua permanência e continuidade em diferentes sociedades, faz entender arelevância deles para o ser humano. Por essa razão será traçado um pequeno percurso desses jogos, revelando sua antiga e contundente relação com a humanidade desde a pré-história, o mundo antigo até o mundo contemporâneo.

> Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque "enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. (KISHIMOTO,1993, p.15)

Sinais de que os jogos fazem parte da vida humana há décadas, exemplos são as peças, regras, tabuleiros, elementos encontrados em escavações realizadas no século passado, feitas na região do atual Iraque, onde ficava localizada a extinta cidade de Ur, na antiga Suméria, revelaram um jogo de tabuleiro[45] (figura 48), datado de aproximadamente 2500 a.C., ou seja, período da primeira dinastia de Ur. Esse achado arqueológico foi denominado de jogo real de Ur[46]. Um tabuleiro do referido jogo encontra-se atualmente em exposição no Museu Britânico de Londres,

[45] As informações utilizadas acerca da história dos jogos de tabuleiro foram retiradas dos sites abaixo:
Disponível em: https://super.abril.com.br/comportamento/o-jogo-real-de-ur/ Acesso: 15/08/2019.
Disponível em: https://www.fascinioegito.sh06.com/senet.htm Acesso: 15/08/2019.
[46] Sobre o jogo Real de Ur, as informações utilizadas acima foram encontradas nos sites abaixo:
Disponível em: https://www.wikiwand.com/pt/Jogo_Real_de_Ur. Acesso: 15/08/2019.
Disponível em: https://www.ludopedia.com.br/topico/16690/sobrevivendo-aos-anos-o-jogo-real-de-ur. Acesso: 18/08/2019.

para visitação. Esse jogo é o mais completo, pois contém o maior número de peças já encontrado. Segundo Monte Neto, 2014:

> Os jogos eram uma companhia indispensável após a morte, já que se acreditava que fossem parte integrante do divertimento no outro mundo. Diante do tamanho da eternidade, era bom que os jogos fossem interessantes; de outro modo, o resultado seria um tédio infinito.

**Figura 48** - Tabuleiro original do jogo de Ur

Fonte: Site: Ludopedia

Trabalhos arqueológicos também possibilitaram encontrar uma peça, em qual foi traduzida parte das regras. Assim, esse achado permitiu compreender o mecanismo de regras desse antigo jogo. Foi quando se pode entender que seu objetivo era a retirada do maior número de peças dotabuleiro. Conforme o site Mitra Jogos[47]:

> O jogo Real de Ur é um jogo Sumério, descoberto pelo arqueólogo inglês Sir Leonard Wooley, durante as escavações feitas entre 1922 e 1934, na região onde se encontrava o cemitério real, na antiga cidade de Ur. Nem tudo sobre o jogo é conhecido incluindo o seu nome. Por isso é chamado de Jogo Real de Ur, em referência ao local onde foi encontrado pela primeira vez. É considerado o inspirador do gamão e, já no século XX, do Banco Imobiliário.

Outros jogos ultrapassam o tempo, a exemplo do xadrez que chega aos dias atuais produzindo grande fascínio e sedução, promovendo encontros de jogadores que precisam de concentração e raciocínio elaborado para dominar sua técnica.

[47] Disponível em: https://www.mitrajogos.com.br/jogo-real-de-ur. Acesso:18/08/2019.

Os campeonatos escolares de xadrez, que fazem parte dos calendários de jogos internos de muitas unidades de ensino, fazem sucesso e trazem entusiasmo aos alunos que participam de formanotável nesses eventos (figura 49).

**Figura 49** - Campeonato de Xadrez na escola pública

Fonte: Foto Eliana Dias, setembro/2019

Adaptações feitas no jogo xadrez são percebidas a todo o tempo. No campeonato de Xadrez da Gente, ocorrido no dia 27 de setembro de 2019, como parte da programação da 13ª Primavera dos museus, no Museu da Gente Sergipana, numa ação educativa denominada Xadrez da Gente – Nossa Cultura em Tabuleiros. Nessa ação observa-se com clareza o jogo de tabuleiro como um recursona esfera educacional, tendo em vista que a ação focou nos estudantes de escolas públicas e particulares de ensino como público alvo (figura 50).

**Figura 50** - Programação Campeonato de Xadrez da Gente

Fonte: Foto Eliana Dias, setembro/2019

Relatos e estudos sobre educação demonstram que a utilização de jogos com fins pedagógicos é uma prática antiga na história educacional, o que revela a importância desseato na sala de aula. Segundo Rau (2007, p.32), "O entendimento do jogo como recurso pedagógico passa pela concepção de que, se a escola tem objetivos a atingir e o aluno busca a construção de seu conhecimento, qualquer atividade dirigida e orientada visa a um resultado e possui finalidades pedagógicas".

Essa utilização pedagógica do jogo na educação é uma temática abordada por alguns autores, segundo Rau (2007, p.36)

> O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grade valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência [...]

A atividade pedagógica desenvolvida a partir de jogos promove movimentação, produz um espaço vivo e dinâmico, além de possibilitar uma aprendizagem que liberta do sentimento

inibidor,do medo de errar e se soltar na aventura proposta pelo jogo, numa busca constante pela recompensada vitória.

Sobre a relação do jogo com a aprendizagem, Kishimoto (2011, p.41) afirma que:

> Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializado as situações de aprendizagem.

O entusiasmo proporcionado por essa atividade faz do jogo um recurso didático, mediado pelo professor que seja capaz de ocasionar um bom aproveitamento no processo de ensino aprendizagem, pois o mesmo é produtor de uma atmosfera propícia para o bom desempenho do processo educacional.

O professor tem uma função de grande importância no universo do jogo para fins educativo:

> Entendemos que o educador é um mediador, um organizador do tempo, do espaço,das atividades [...] na construção do conhecimento. É ele quem cria e recria sua proposta pedagógica e para que ela seja concreta, critica dialética, este educador deve ter competência técnica para fazê-la (SANTOS, 1997, p. 61).

Tendo em vista as benesses de seu uso, busca-se mediar, muitas das vezes, o processo de ensino-aprendizagem com jogos de temáticas específicas, elaborados com a função de ser um jogo educativo. Para Rau (2007, p.49) “o jogo, para ser utilizado como recurso pedagógico, precisa ser contextualizado significativamente para o aluno por meio da utilização de materiais concretos e da atenção à sua funcionalidade”. Enfim, para utilizar um jogo o professor necessita de domínio deste ede sua relação com o conteúdo a ser abordado, assim como deve ter claro os objetivos a serem atingidos por meio do recurso utilizado.

Quando o assunto é jogo, não se pode esquecer a importância das regras, Huizinga, nas suas reflexões relacionadas a função das regras como elemento fundamental no universo do jogo, diz:

> Por sua vez, estas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que "vale" dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutase não permitem discussão. Uma vez, de passagem, Paul Valéry exprimiu uma ideia das mais importantes: "No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam

> é uma verdade apresentada como inabalável". E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba: O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida "real" recomeça. (HUIZINGA, 2000, p. 12)

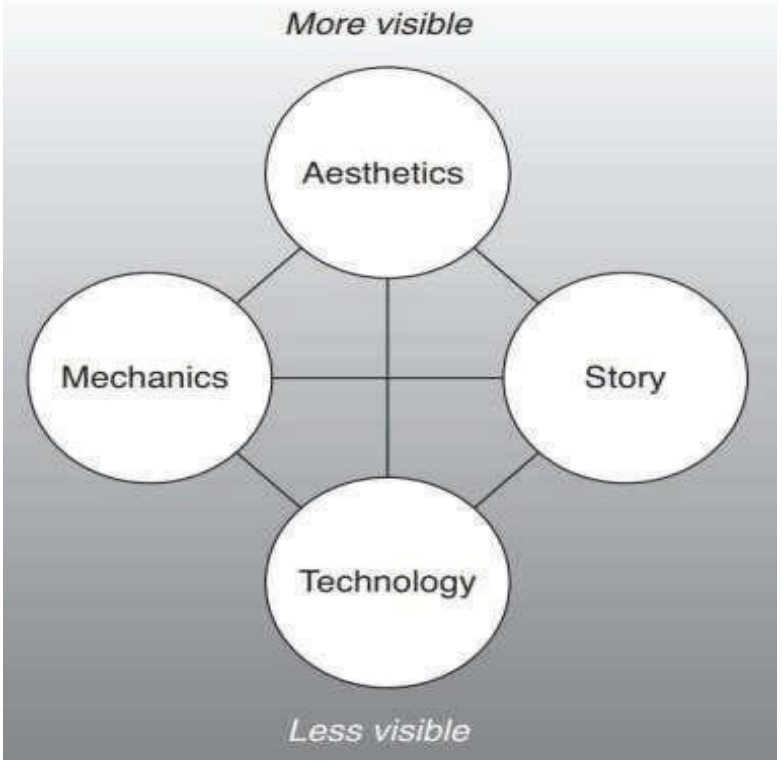
A regra é a lei, é o determinador do válido e do inválido dentro do ambiente do jogo. As regras estão para o jogo tal qual a Constituição para um país. Tudo deve estar abaixo de sua força, assim, a ela submetida. Sem a sua existência, seria instaurado o caos na sociedade. As regras dentrodo espaço do jogo detêm em si um poder similar; sem a sua orientação, o jogador fica sem ter uma linha para seguir, portanto, perderia sua essência, sua própria razão de ser.

Pode-se dizer que as regras auxiliam no respeito mútuo, na sociabilidade. Afinal, esperar o seu momento de jogar, seguir as comandas no jogo é um exercício para a vida em sociedade.

## 2.2 OS ELEMENTOS DE UM JOGO DE TABULEIRO.

No livro *Art of Game Desing* (2008), o autor Jesse Schel traz uma tétrade (figura 51) com os principais elementos do jogo, estando acima os mais visíveis e abaixo os menos visíveis. Esses elementos são divididos em Estética, Mecânica, História e Tecnologia.

**Figura 51** - Tétrade de Schel




Fonte: SCHEL, 2008, p. 42

Segundo Schel[48] (2008), esses elementos se completam, não se excluem, ou seja, são essências para o desenvolvimento de um jogo; ainda que um mais visível, outro menos visível, todos são elementares a essência do jogo. Logo, não existem níveis de importância entre eles, o que explica o nome "Tétrade elementar".

Para o autor americano, estética é tudo que está ligado a sensações do jogador no jogo, taiscomo: visão, audição, ou seja, as características gráficas, sonoras, elementos que mexem com sentidos do jogador. Esse elemento é o mais influenciador, visto que ele é o mundo do jogador, éa realidade na qual o jogador está mergulhado.

Seguindo a tétrade encontra-se a forma como o jogo se organiza, como é realizado, na prática e na mecânica, o conjunto de regras que o determina, alinha e possibilita. É através dos meios colocados pela mecânica que se pode alcançar os objetivos do jogo. A mecânica tem como uma das suas principais características tornar o jogo nivelado, equiparado, mantendo o equilíbrio entre a dificuldade e a facilidade.

A História é para o autor da tétrade a descrição, a narrativa do jogo, é sequência de acontecimentos. Assim, a História é a guia onde a mecânica se assenta. Ela faz as regras terem sentido lógico dentro jogo, dando a cada uma própria História e sua Narrativa.

Outro elemento é a tecnologia, de mesma importância que os outros, todo e qualquer material utilizado na confecção do jogo é tecnologia; é tudo aquilo que dá materialidade ao jogo.

Partindo da Estética, o tabuleiro e as cartas são os elementos que mais estão ligados a visão do jogador. Eles trazem em si os elementos gráficos que mexem com o sentido dos participantes e os coloca no universo do jogo. Esses dois elementos são de forte apelo visual, e todo funcionamento do jogo vai depender da leitura e interpretação dos dois.

Quanto a Mecânica, as regras de Ponteiros da Memória são simples e objetivas. Como o jogo é voltado para o ensino fundamental, o equilíbrio entre facilidade e dificuldade foi pensadona perspectiva de o jogo ser simples, dinâmico e não ter alto nível de dificuldade.

Inicia-se o jogo pela pessoa que pegou o Lambe-Sujo e Caboclinho, caso ninguém pegue essa tampa (peça do jogo), começa o jogo quem estiver mais próximo a ele, seguindo a sequência presente do Largo da Gente Sergipana.

Para abrir o jogo, o brincante vai girar os ponteiros e onde o maior parar, o brincante

[48] Todas as referências feitas ao livro Art Game Desing de Jesse Schel seguem em livre tradução da obra do inglês para o português.

recolheuma carta do ícone indicado. Caso acerte sobre o que a carta fala, avança a quantidade de cartas marcadas pelo sinal de +, caso erre retorna à quantidade de casas sinalizadas pelo sinal de -.

A partir de agora, outro elemento da tétrade que começa a aparecer é a narrativa do jogo, que está ligada a mecânica, narrativa essa que possibilita a sequência lógica do jogo. Dessa forma, a leitura da carta deve ser realizada em voz alta e em seguida o brincante vai dizer a qual elemento do jogo a carta se refere (Lambe-Sujo e Caboclinho, Bacamarteiro, Cacumbi, Parafuso, Reisado, Chegança, Taieira e São Gonçalo, Museu da Gente Sergipana ou Rio Sergipe). Na casa do tabuleiro que o brincante parar, ele terá que seguir as indicações.

Existem no jogo 11 cartas mestre. Elas são marcadas pela presença do apito na parte inferior da carta. Essas cartas devem ser lidas em voz alta, mas não são respondidas. Com ela o brincante avançará três casas, e mesmo que na casa que parou no tabuleiro tenha um retorno, não vai cumprir.Só cumprirá se for uma casa para avançar.

Durante o jogo os brincantes podem utilizar o caderno cultural quantas vezes quiserem paradirimir dúvidas, porém terão o tempo determinado de 2 minutos.

Há um momento em que a trilha pede a leitura do *QR Code.* Caso não faça a leitura, o brincante retornará uma casa.

Todas as vezes que no tabuleiro o brincante parar na imagem dos ponteiros, ele vai girar novamente os ponteiros do jogo, exceto quando chegar através de carta-mestre, ou no caso de retorno. Sendo assim, não gira. O ponto de largada e chegada é o Barco de Fogo que está localizado no centro do tabuleiro.

No que diz respeito à tecnologia do jogo, para a confecção do jogo “Ponteiros da Memória”, são utilizados: notebook, caixa tetra pak, papelão, tampas de garrafa pet, *QR Code,* tintade impressora, impressora, programa de computador (Corel Draw), papel fotográfico dupla face,papel fotográfico adesivo, site, aplicativos, ponteiros de relógio, haste de brinco, fita adesiva, fita crepe, tesoura, estilete, régua. Cada parte visual do jogo foi pensada a partir do formato das estátuas, da localização e dascores do Largo da Gente Sergipana.

Na criação do formato do tabuleiro (figura 52), existiu um esforço para uma aproximaçãodele com o desenho do Largo da Gente Sergipana, tema do jogo. A parte em tom de azul, que contorna todo o tabuleiro, é a representação do Rio Sergipe. As imagens posicionadas no limiar entre a parte azul clara e a parte central em tom mais escuro, são as estátuas do Largo na mesma disposição que estão no monumento urbano. A citada parte em

tom mais escuro faz alusão ao piso do tema do jogo. Dessa forma, todos os esforços caminharam para aproximar ao máximo o design do tabuleiro a imagem real do mote do jogo.

A opção pela forma de círculos nas casas da trilha ocorreu pela ideia de infinito que ele traz consigo. No centro da trilha está o Museu da Gente Sergipana, devido ao fato do museu está de frente para o Largo, na direção desse espaço ficam as cartas referentes ao Museu.

Na nona casa do tabuleiro, está a casa sinalizada com a fotografia e o nome do Rio Sergipe; nessa direção, ficam as cartas referentes ao espaço do Rio.

**Figura 52** - Tabuleiro do Jogo "Ponteiros da Memória"

Fonte: Acervo Digital da Autora

As casas que trazem a marca do jogo (será explicado mais à frente) traz para o jogador odireito de rodar os ponteiros novamente.

O Círculo azul maior, que é contornado pela trilha, é o local onde ficam os Ponteiros. Todo o jogo depende do giro dos ponteiros, e de onde ele para no círculo, nele contém os 11 elementos que dão vida ao jogo, a opção por círculo e ponteiros está ligada à relógio, a passagem do tempo que carrega a ideia de memória e de história.

As Cartas (figura 53) trazem imagens do Largo em Marca d'água, e a logomarca do jogo em destaque no centro da carta. No verso, trazem uma imagem em marca d'água que faz alusão ao Rio Sergipe e as mensagens distribuídas igualmente entre os onze elementos do jogo.

**Figura 53** - Carta em frente e verso

Fonte: Acervo Digital da Autora

As Cartas Mestres seguem a mesma perspectiva das outras. Esse nome é uma escolha e uma maneira de fazer referência a figura dos mestres existentes nos folguedos. Eles sempre trazem um apito que é, ao longo do tempo uma característica que compões a figura de alguns deles como mestres da cultura popular. A caixa de descarte, recebe esse nome para fazer uma ligação a questão ambiental abordadapelo jogo.

O nome brincante, dado ao jogador, é em razão de os participantes dos grupos folclóricos serem chamados de brincantes. Eles são representados por tampas de garrafas pet em virtude da representação da questão ambiental, que perpassa o jogo. Assim, toda composição do jogo trabalha na perspectiva de aproximação com a imagem e a linguagem da cultura popular e da questão ambiental. Todas as fotografias de rios, no tabuleiro, são referentes ao Rio Sergipe e foram feitas pela autora.

O jogo é composto por 1 manual de regras, tendo a função de explicar as regras jogo, para que esse obtenha êxito na sua execução, 1 caderno cultural para ser utilizado como forma de consulta pelos jogadores no decorrer do jogo, 1 caderno do professor que traz sugestões de utilização do jogo para os professores, além das respostas das cartas e do caça memória (explicados mais adiante).

Todo esse conjunto de material didático está pautado em ilustrações fotográficas, para os alunos e as alunas criarem intimidade visual com as manifestações culturais presentes no Largo da Gente Sergipana.

## 3 A VALIDAÇÃO DO JOGO

O trabalho em questão foi desenvolvido com o objetivo de ser um produto educativo, tendo por função facilitar o processo de ensino-aprendizagem e possibilitar o enlace da cultura popular e do meio ambiente com os conteúdos tradicionais ligado à história do Ensino Fundamental II.

Buscando a construção de um produto pedagógico ajustado à realidade educacional, foi pensado a aplicação do trabalho não apenas na sala de aula da autora, mas também, em outros ambientes escolares de diferentes geografias e de realidades díspares a outros 10 professores de diversas áreas (Artes, ciências, história, geografia, história, língua portuguesa e educação física) e técnicos da Secretaria de Estado de Educação e Cultura (SEDUC).

Esse procedimento permitiu a troca de experiência e a observação de situações de falhas no material didático, que foram sendo sanadas no decorrer do processo de validação, possibilitando assim a ativa participação de alunos e profissionais da educação, ou seja, com a participação ativado seu público alvo, o aprimoramento da elaboração do veículo didático a cada aplicação.

Dessa maneira, durante o processo de socialização, o trabalho passou por 3 tabuleiros e 3 conjuntos de material de apoio até chegar na medida que se adequou ao máximo, as observações feitas.

A validação foi uma passagem de grande relevância na construção do material didático, o conteúdo e as informações colhidas permitiram a possibilidade de melhorar a abordagem do recurso didático cm o universo educacional pretendido e retirar os elementos nele desnecessários. A validação é algo fundamental na construção de uma ferramenta ligada a educação.

Para medir a validação do conteúdo em questão, foram utilizados instrumentos indicadores(uma tabela e espaços para escrever sugestões e impressões do jogo ponteiros da memória – o tabuleiro, as cartas, e o material de apoio que o acompanha) que atribuem valores entre ruim, bom e excelente (tabela 01), além de um espaço lateral para sugestões em cada item e abaixo para deixarimpressões e sugestões gerais.

Em todas as validações, foi aplicada a figura 54 aos participantes e, nelas, estudantes, técnicos, professores e brincantes colocavam suas opiniões; aos professores e alunos de cursos de licenciatura foi passado mais uma folha de papel com a colocação: “Professor/Professora, como o jogo poderia ser utilizado na sala de aula de (o nome da disciplina) do Ensino

Fundamental II e Médio, e abordando quais conteúdos? Deixe suas sugestões de atividades:”

**Figura 54** - Questionário de impressões sobre o Jogo "Ponteiros da Memória"

**Impressões sobre o Jogo Ponteiros da Memória**

**05/12/2019 – Professor(a) de Língua Portuguesa Ensino Fundamental II e Ensino Médio da Rede Municipal e Estadual de Ensino.**

| Elementos observados: | RUIM | BOM | EXCELENTE | SUGESTÕES |
|---|---|---|---|---|
| APARÊNCIA DO JOGO | | | | |
| Viabilidade de aplicação nas escolas: | | | | |
| Manuais Didáticos de Uso e Aplicação | | | | |
| Mensagens presentes nas cartas | | | | |
| Materiais Utilizados: | | | | |
| Diálogos entre vida, patrimônio, cultura popular e História | | | | |
| Uso de QR code | | | | |

**Escreva aqui suas sugestões e impressões:**

_____

_____

_____

_____

_____

**Muito obrigada!**

Fonte: Acervo Digital da Autora

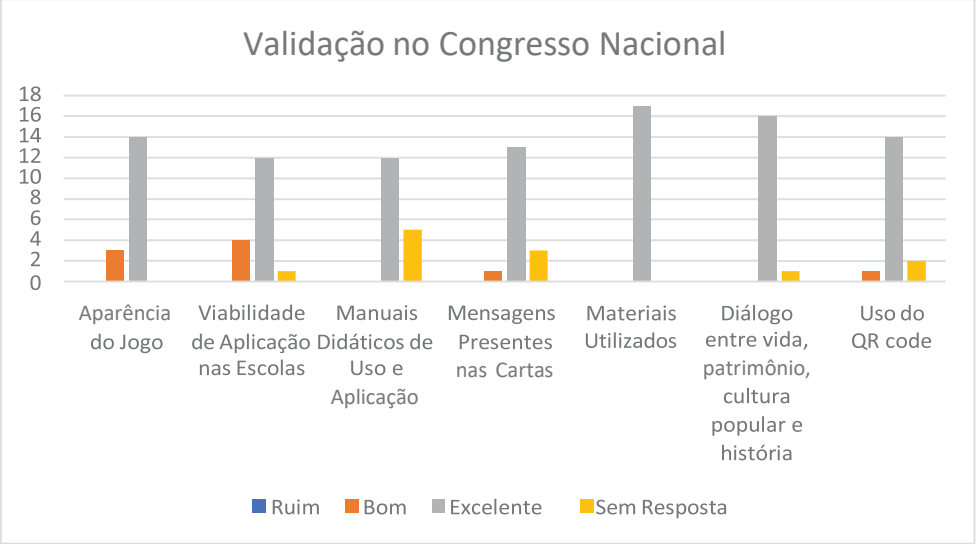
Dessa forma, a primeira validação ocorreu extra ambiente de trabalho da autora, no dia 05/10/2019, no I Congresso Nacional do ProfHistória, em Salvador/BA. Para essa aplicação, foi levado o primeiro protótipo de tabuleiro (figura 55) criado.

**Figura 55** - Primeiro protótipo de tabuleiro

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019.

Segue o gráfico do primeiro resultado, no qual entre os presentes, 17 pessoas responderam ao instrumento de validação.

**Gráfico 1** - Validação do jogo "Ponteiros da Memória" no Congresso Nacional do ProfHistória

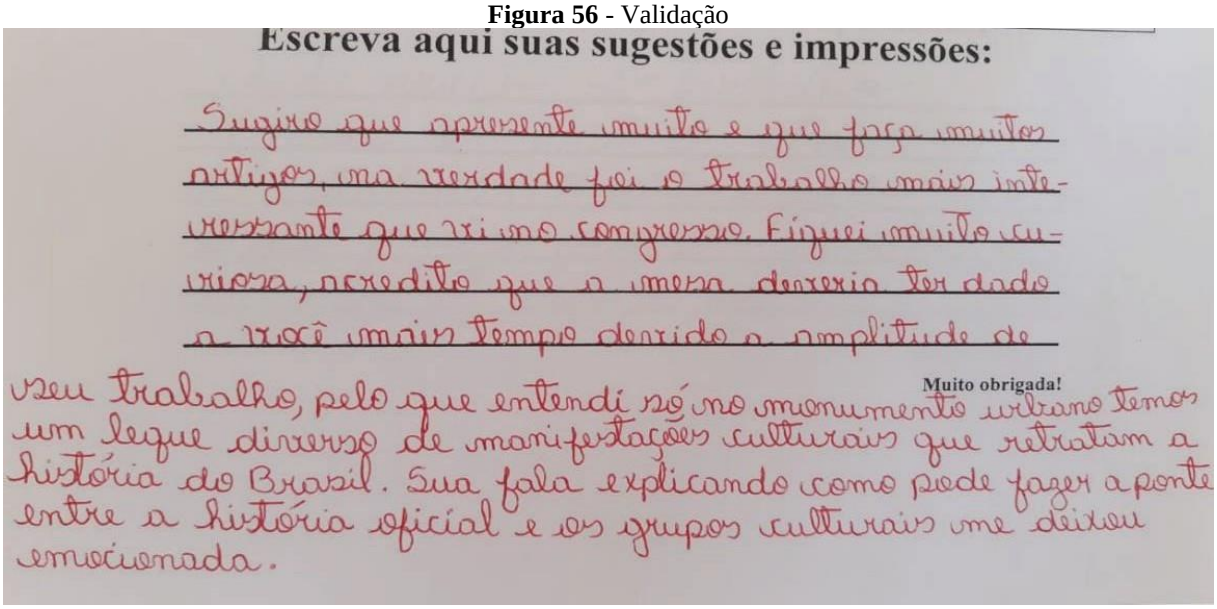



Fonte: Elaborado pela autora

Além de marcar o X na tabela, pode-se ler, também, opiniões emitidas por alguns dos participantes. No decorrer das leituras, observa-se sugestões para o aprimoramento do produto.

Dentre as sugestões apresentadas, encontrou-se, por exemplo: “Sugiro que apresente muito e que faça muitos artigos, na verdade foi o trabalho mais interessante que vi no congresso. Fiquei muito curiosa, acredito que a mesa deveria ter dado a você mais tempo devido a amplitude de seu trabalho, pelo que entendi só no monumento urbano temos um leque diverso de manifestações culturais que retratam a história do Brasil. Sua fala explicando como pode fazer a ponte entre a história oficial e os grupos culturais me deixou emocionada”. (figura 56)

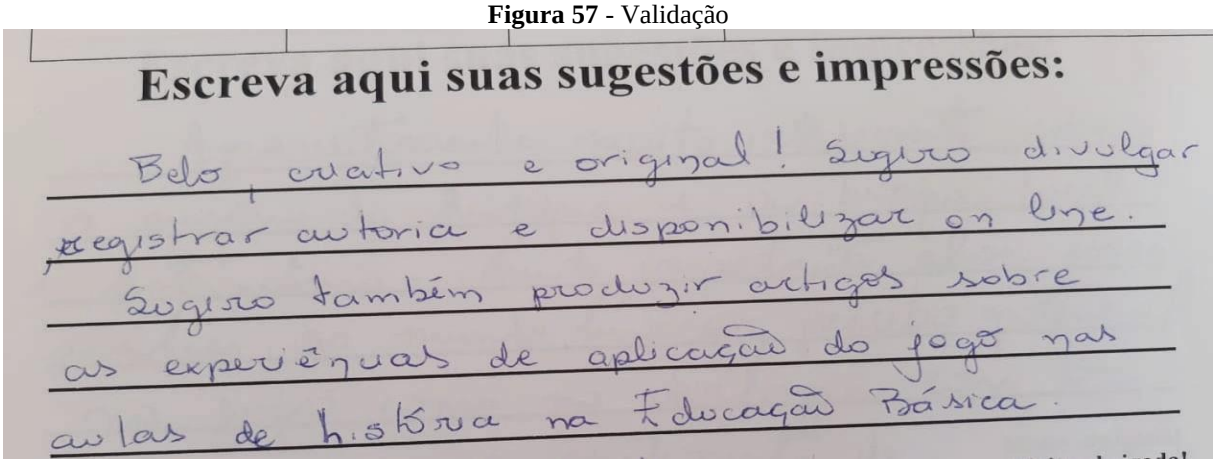
**Figura 56** - Validação




Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

Outro participante deixa a mensagem “A sugestão é que talvez pudesse deixa-lo um pouco maior”, enquanto outro coloca “Belo, criativo e original! Sugiro divulgar, registrar autoria e disponibilizar *online*. Sugiro também produzir artigos sobre as experiências de aplicação do jogo nas aulas de história na Educação Básica” (figura 57).

**Figura 57** - Validação




Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

A experiência de participar de um encontro nacional de professores de história da rede básica, voltado para o Ensino de História, é muito importante para o profissional, a oportunidade de ouvir várias realidades, de fazer comentários, de formular perguntas. A relevância de eventos assim não é somente a construção do currículo, mas a oportunidade de entrar em contato com várias pesquisas com foco no Ensino de História. Esses eventos auxiliam na, tão necessária, formação continuada do professor. Seria muito enriquecedor para educação pública brasileira que os professores tivessem a oportunidade de participar de mais eventos nesse âmbito.

O mesmo protótipo do jogo foi utilizado nas turmas de Ensino Fundamental II da autora (figura 58), e tornou-se notável a necessidade de fazer ajustes, tais como: aumentar o tamanho do tabuleiro e diminuir a quantidade de casas da trilha, e assim, o jogo que nasceu com um tabuleiro de 46 casas na trilha, começou a sofrer alterações. Nessas três aplicações não foi passado a tabela de validação, aqui foram feitas averiguações pela a autora, baseada na fala e considerações feitas pelos estudantes sobre o jogo. As afirmações e dúvidas deles permitiram o afilamento do trabalho.

**Figura 58** - Primeiro protótipo do tabuleiro - Ensino Fundamental II

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

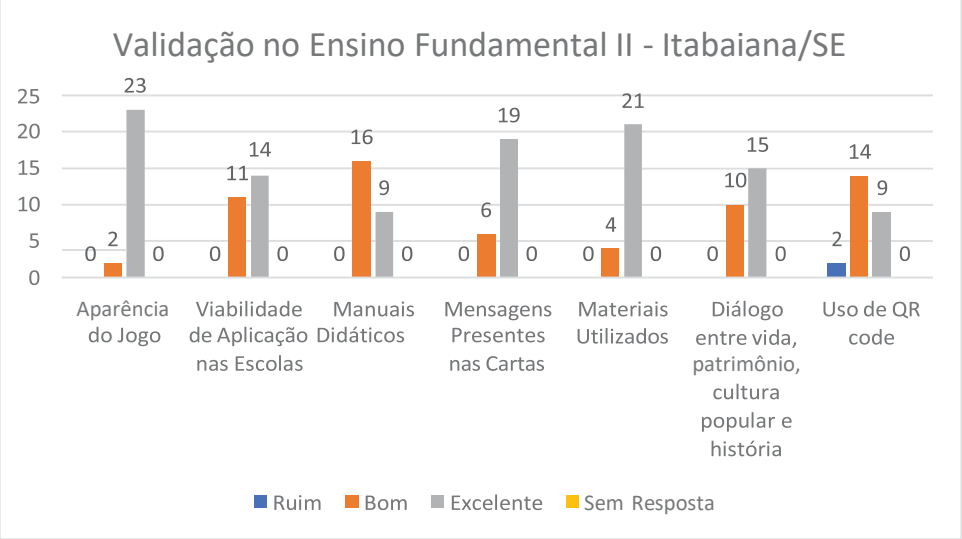
Com o segundo protótipo do tabuleiro com tamanho maior e contando agora com 38 casas na trilha e com todo o material de apoio do jogo reformulado, seguimos para a segunda validação (figura 59) fora das salas de aula da autora, numa turma de Ensino Fundamental II, durante uma aula de história, no bairro Bananeira no município de Itabaiana/SE. Utilizou-se como recurso didático para apresentação do jogo, televisor e *pendrive*, onde foi apresentado alguns slides com imagens do Largo e das manifestações culturais em apresentações.

**Figura 59** - Turma de Ensino Fundamental II em Itabaiana/SE

Fonte: Foto Eliana Dias, novembro/2019

Nessa aplicação, 25 alunos responderam ao instrumento de validação; na sequência, o gráfico com o resultado.

**Gráfico 2** - Validação do jogo "Ponteiros da Memória" no Ensino Fundamental II - Itabaiana/SE




Fonte: Elaborado pela autora

Abaixo se pode observar alguns relatos dos alunos e alunas sobre o jogo, sugestões e impressões:

“Um ótimo jogo, porém, não tem como achar a resposta certa, era bom ter um manual comas respostas certa, era bom ter um manual com as respostas certas. O jogo foi maravilhoso. Obrigado por ter trazido para nossa escola”. Outro participante escreve “O jogo é bom, é ótimo para passar o tempo, mas deixe melhor a roleta do jogo”; um outro expressa: “O jogo é muito bom por que é uma forma de aprender essas culturas jogando e é muito interessante se existisse mais jogo como esse era bom”.

Quando solicitam a melhora da roleta estão se referindo aos ponteiros que ainda precisavam de ajustes, observando também a necessidade de construir um aporte didático em que pudesse encontrar as respostas das cartas.

Durante essa aplicação, em Itabaiana, foi observado nas falas dos alunos alguns problemas. Primeiro algumas casas de avanço paravam em outra casa de avanço, ou em casas de girar novamente os ponteiros, causando de certa forma chateação aos jogadores, somando-se às reclamações sobre o tamanho das letras no caderno cultural.

Nessa validação, observou-se a ligação que alguns alunos faziam entre o Largo da Gente Sergipana e a “macumba” (utilizando essa terminologia de forma pejorativa), demonstrando preconceito com a estatuária e com as religiões de matriz africana, o que fica claro na colocação

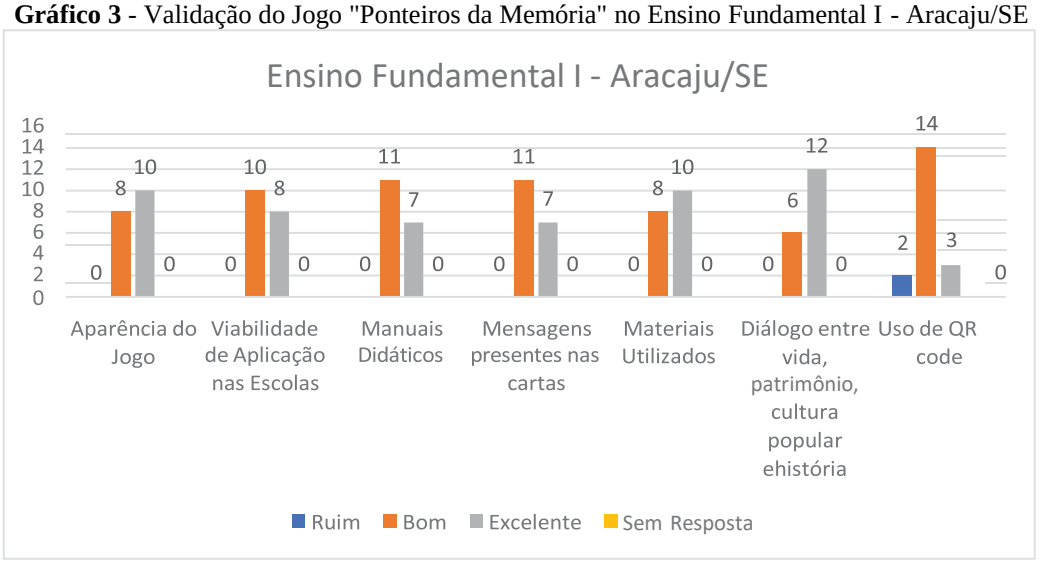
feita no espaço de impressões: “Sabia que era macumba e na verdade é cultura da gente! É mole kkkkk”. É notória a importância do ensino de história na desmistificação de certas questões sociaise a sua contribuição na formação de uma sociedade consciente de suas origens, e que respeita a crença religiosa do outro.

No bairro Porto Dantas, em Aracaju, a validação aconteceu com alunos do 5 ano do ensino Fundamental I (figura 60). Aqui não teve recurso como televisão, ou Datashow para apresentaçãodo jogo; os recursos foram algumas folhas de papel A4 impressas com as estátuas do Largo e com fotos das manifestações culturais. Dezoito alunos e alunas responderam a tabela de validação que pode ser observada no gráfico 3.

**Figura 60** - Turma de Ensino Fundamental I em Aracaju/SE

Fonte: Foto Eliana Dias, novembro/2019

**Gráfico 3** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" no Ensino Fundamental I - Aracaju/SE



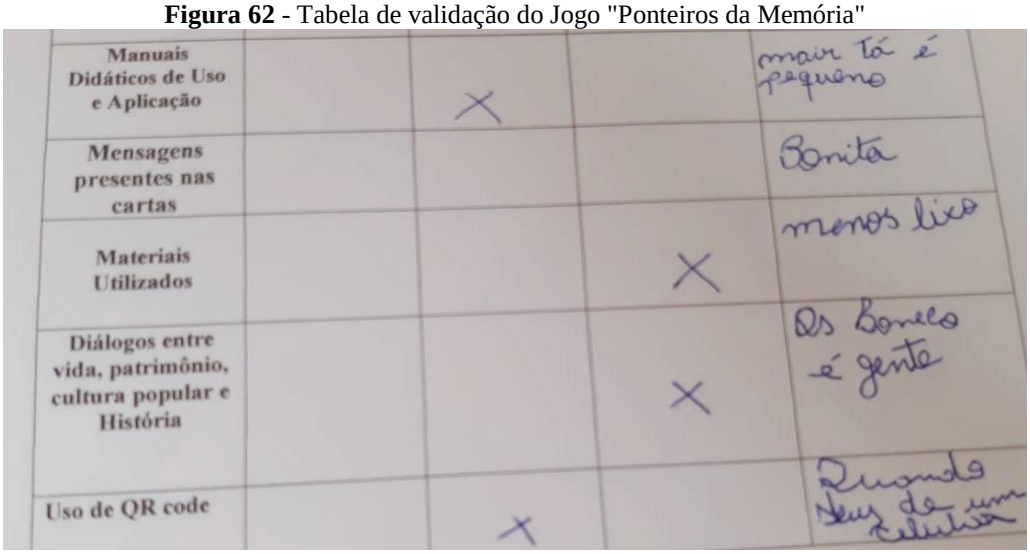

Fonte: Elaborado pela autora

Durante essa validação, uma carta referente ao reisado, que tinha o nome “Mateus” (figura 61) como um dos personagens do folguedo, aconteceu que existia um aluno chamado Mateus na sala, e a gozação tomou conta, precisando tanto da interferência da autora, quanto da professora da classe para retornar ao fluxo do jogo. Entendeu-se, então, que era mais conveniente a retirada do nome do citado personagem. Eles também reclamaram do tamanho das letras no caderno cultural, ao tempo que pediram mais imagens no caderno. Segundo eles, “para deixar mais bonito e bom de ficar olhando”; ou seja, pediram que o material fosse mais ilustrado e atrativo.

**Figura 61** - Verso de carta do Jogo "Ponteiros da Memória"

Fonte: Acervo Digital da Autora

**Figura 62** - Tabela de validação do Jogo "Ponteiros da Memória"




Fonte: Foto Eliana Dias, novembro/2019

Na figura 62, uma tabela de validação chama atenção, primeiro eles entenderam a abordagem da reciclagem, quando em material utilizado, deixa a mensagem, “menos lixo”. E segundo, a compreensão que aquelas estátuas ali no monumento é uma expressão cultural que existe e tem vida, o que foi exposto na colocação, “os boneco é gente” e em alguns momentos, a situação econômica é revelada como na colocação “Quando Deus me der um celular”.

A autora estava apreensiva com essa aplicação por se tratar de alunos do Ensino Fundamental I, esfera de ensino com a qual nunca trabalhou, contudo saiu com uma forte sensação de felicidade, os meninos e meninas interagiram com alegria e demonstravam aprendizado do funcionamento e do conteúdo do jogo, sendo um dos momentos mais estimulante dessa fase do trabalho.

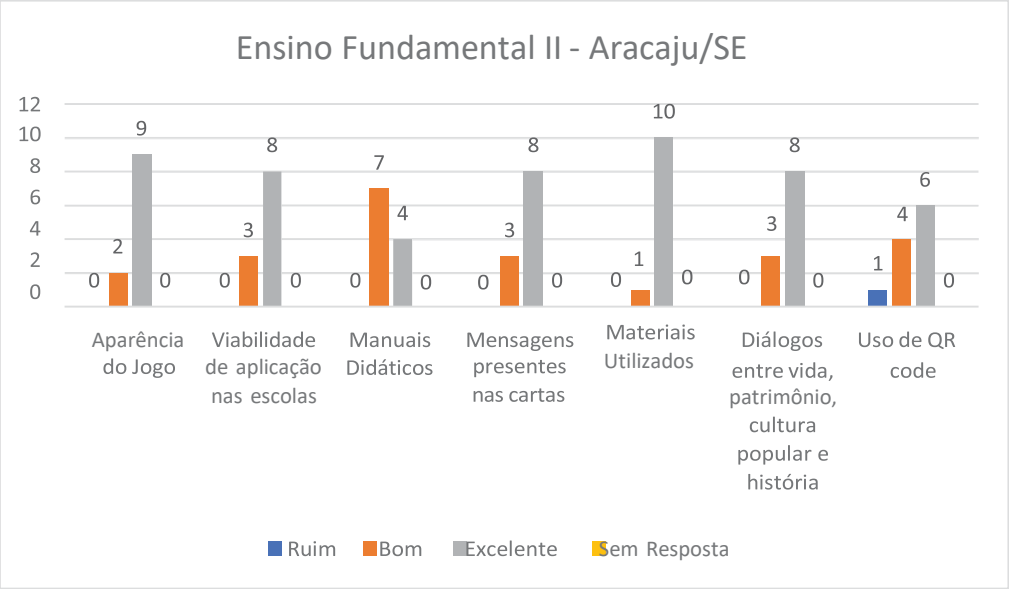
A cada momento de interação com jogo são percebidas formas de aperfeiçoamento do recurso didático.

A terceira validação foi feita em uma instituição escolar no bairro industrial, em Aracaju/SE, o jogo foi aplicado no Ensino Fundamental II (figura 63), 11 estudantes responderam a tabela de validação, como pode-se observar a seguir.

**Figura 63** - Turma de Ensino Fundamental II em Aracaju/SE

Fonte: Foto Eliana Dias. Dezembro/2019

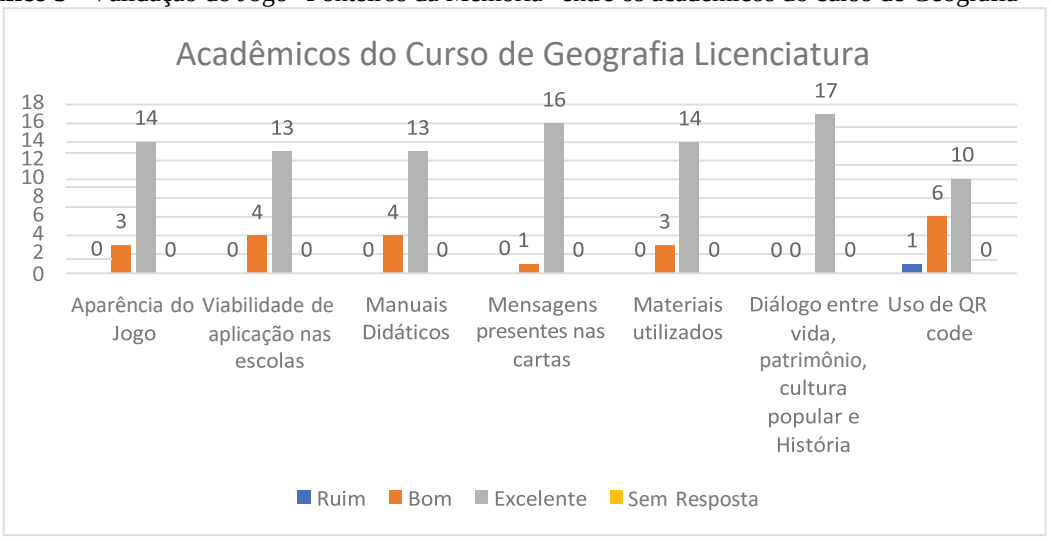
**Gráfico 4** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" no Ensino Fundamental II - Aracaju/SE




Fonte: Elaborado pela autora

Nas sugestões, encontrou-se pedido de “fazer um aplicativo do jogo pra poder jogar em celular”; em outra mensagem uma colocação chama atenção, pelo que diz o trecho escrito: “A missionária da minha igreja que veio do Paraná diz todo dia que aquilo ali é tudo representação dodemônio, mais não é, é só cultura, o joguinho me mostrou isso bem”. Mais uma vez encontramoso Largo posto como algo ligado a forças negativas e mais uma vez observamos a relevância do ensino de história na formação de um cidadão livre de preconceitos disseminados sem a menorresponsabilidade com a história, a memória e com a formação da sociedade.

**Gráfico 5** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" entre os acadêmicos do curso de Geografia – UFS




Fonte: Elaborado pela autora

O gráfico 5 foi elaborado a partir da aplicação feita na Universidade Federal de Sergipe, no Campus do município de Itabaiana, em uma turma do curso de Geografia – Licenciatura.

O jogo levou a sala a um clima de animação, descontração e envolvimento (figura 64). Os alunos chamaram atenção, também, para o tamanho da letra do caderno cultural. Pediram um caderno de resposta, e que as casas de avanço não parassem em outra casa de avanço.

Figura 64 - Explicação do jogo no curso de Geografia UFS

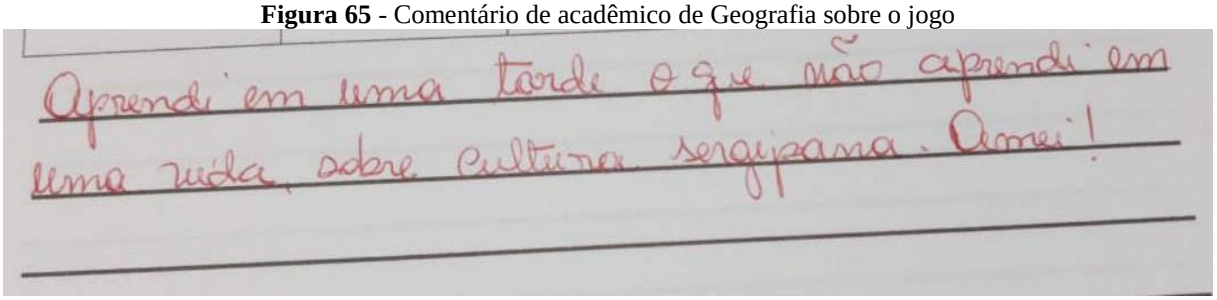
Fonte: Cedida pela professora da turma. Novembro/2019

Seguem algumas colocações que foram analisadas a partir das sugestões e impressõessomadas às sugestões de atividades (folha extra entregue a professores e a alunos de licenciatura). A sugestão de melhora dos ponteiros, colocações do aprimoramento da questão gráfica do caderno cultural; a importância do jogo como forma de conhecer a cultura sergipana e o uso desseinstrumento como recurso pedagógico na sala de aula, foram colocações expostas pelos graduandosdo curso de geografia – Licenciatura da UFS, campus de Itabaiana. Como pode-se observar nasmensagens: “Se possível ajuste o ponteiro. (Sugestão)”. Este jogo é uma ótima ferramenta parauma melhor interação entre os alunos e o professor em sala de aula’’; outra mensagem diz “sobre *QR code:* “Considero o uso excelente, mas nem sempre possível, pois nem todos possuem celular ou acesso à internet”; como mensagem de impressão sobre jogo: “A experiência foi singular, o jogotraz a possibilidade do educando ser brincante,

e não apenas conhecer mas também refletir acerca das manifestações culturais dos patrimônios materiais e imateriais, a história de Sergipe (...)".

Abaixo uma mensagem que fala sobre o aprendizado através do jogo (figura 65).

**Figura 65** - Comentário de acadêmico de Geografia sobre o jogo




Fonte: Foto Eliana Dias. Novembro/2019

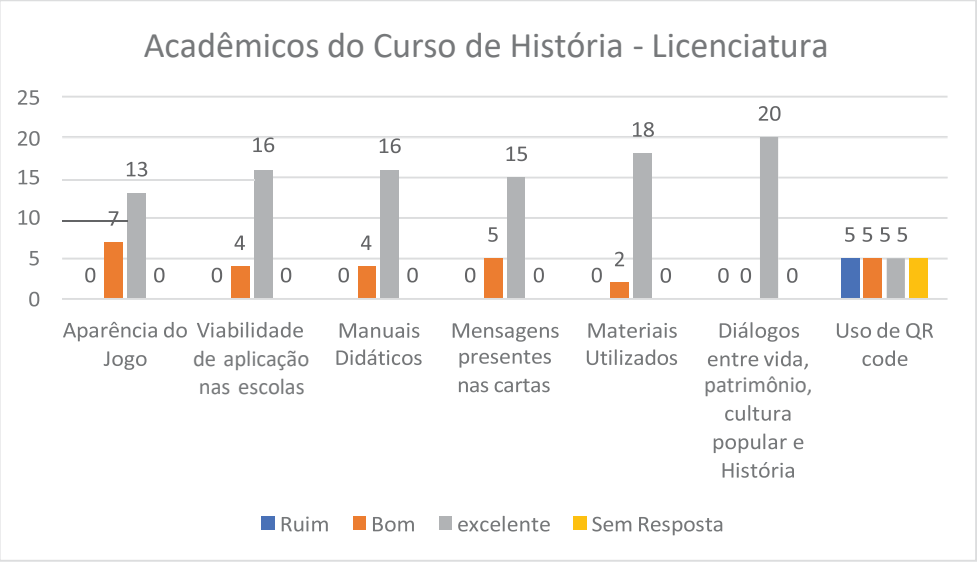
Na sequência, é visível o gráfico 6 sobre a aplicação realizada em uma turma de História Licenciatura da Universidade Federal de Sergipe no Campus de São Cristóvão (figura 66).

**Figura 66** - Acadêmicos do curso de História

Fonte: Foto Eliana Dias. Dezembro/2019.

O resultado foi muito próximo do observado no curso de geografia, se distanciando muito, apenas, no uso do *QR code*, sendo que na geografia o resultado foi excelente com considerável margem de distanciamento entre o bom e o ruim; na turma de história observa-se no gráfico o empate entre ruim, bom, excelente e sem resposta.

**Gráfico 6** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" entre os acadêmicos do curso de História – UFS

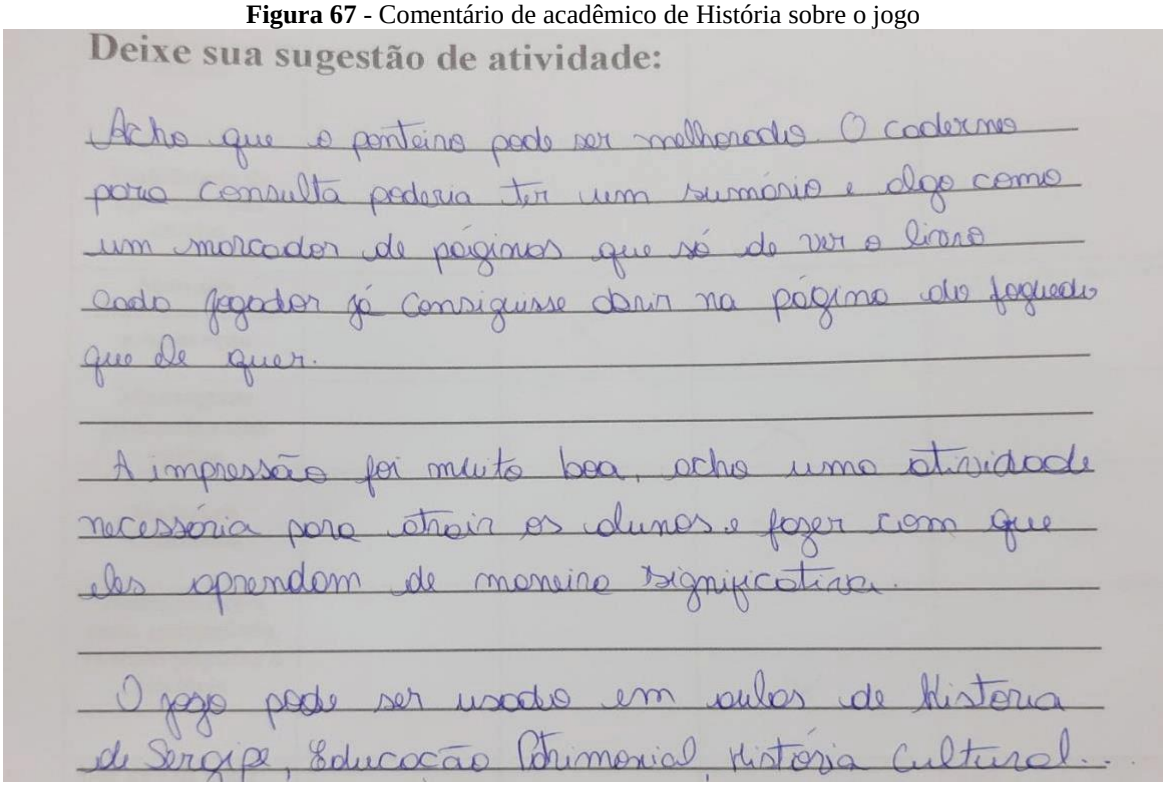



Fonte: Elaborado pela autora

Um dos participantes colocou “A abordagem facilita a aplicação de atividades com funçõesde aprendizado interativo (...). A importância dada ao meio ambiente traz luz sobre a interdisciplinaridade (...)”.

Abaixo, seguem (figura 67) colocações feitas por um(a) acadêmico(a) de História Licenciatura.

**Figura 67** - Comentário de acadêmico de História sobre o jogo

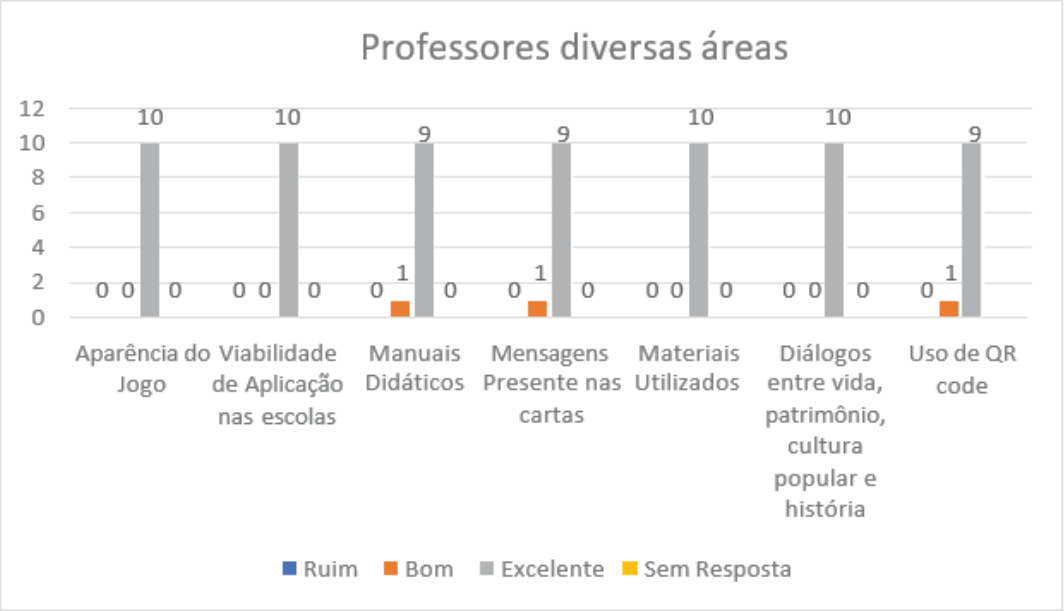



Fonte: Foto Eliana Dias. Dezembro/2019.

Os alunos de História não utilizaram o espaço destinado a sugestões e impressões. Elas foram colocadas no espaço destinado a sugestão de atividade. Observou-se algumas colocações, a exemplo da melhora dos ponteiros, assim como chamam a atenção para interdisciplinaridade, a questão da faixa etária do jogo e a questão ambiental abordadas no recurso didático.

Se fosse falar em porcentagem no gráfico 7, construído a partir das aplicações realizadas apenas por professores de áreas diversas, poderia dizer que atingiu uma taxa de 89 e 100% em satisfação entre esse público.

**Gráfico 7** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" por professores de diversas áreas




Fonte: Elaborado pela autora

Nas imagens abaixo, observou-se algumas colocações feitas pelos professores, que também solicitaram muito um caderno cultural com mais informações e ilustrações, enquanto os alunos pediram as letras maiores. Os professores falavam em um conteúdo mais completo que eles podem utilizar em outras situações extra aplicação do jogo. Assim, diante dessas falas, comecei a desenvolver mais cada tópico do caderno, entendendo que ele iria tomar uma dimensão maior que a antes pretendida.

Da leitura do material escrito pelos professores, alguns deles podem ser observados nas disciplinas de História:

> "*Os conteúdos de História que poderiam ser abordados: História da África (Reinos africanos); História do Brasil Colonial: Contribuições da cultura europeia na sociedade brasileira; contribuições da cultura europeia na sociedade brasileira; contribuições da cultura africana e indígena na formação da sociedade brasileira e sergipana; a escravidão africana e*

> *indígena no Brasil colonial; formas de resistências da escravidão africana (Questão dos Quilombos); Brasil colonial: Diversidade étnico-racial e étnico cultural (indígenas, africanos e europeus); Sergipe no contexto do Império português [...].”*

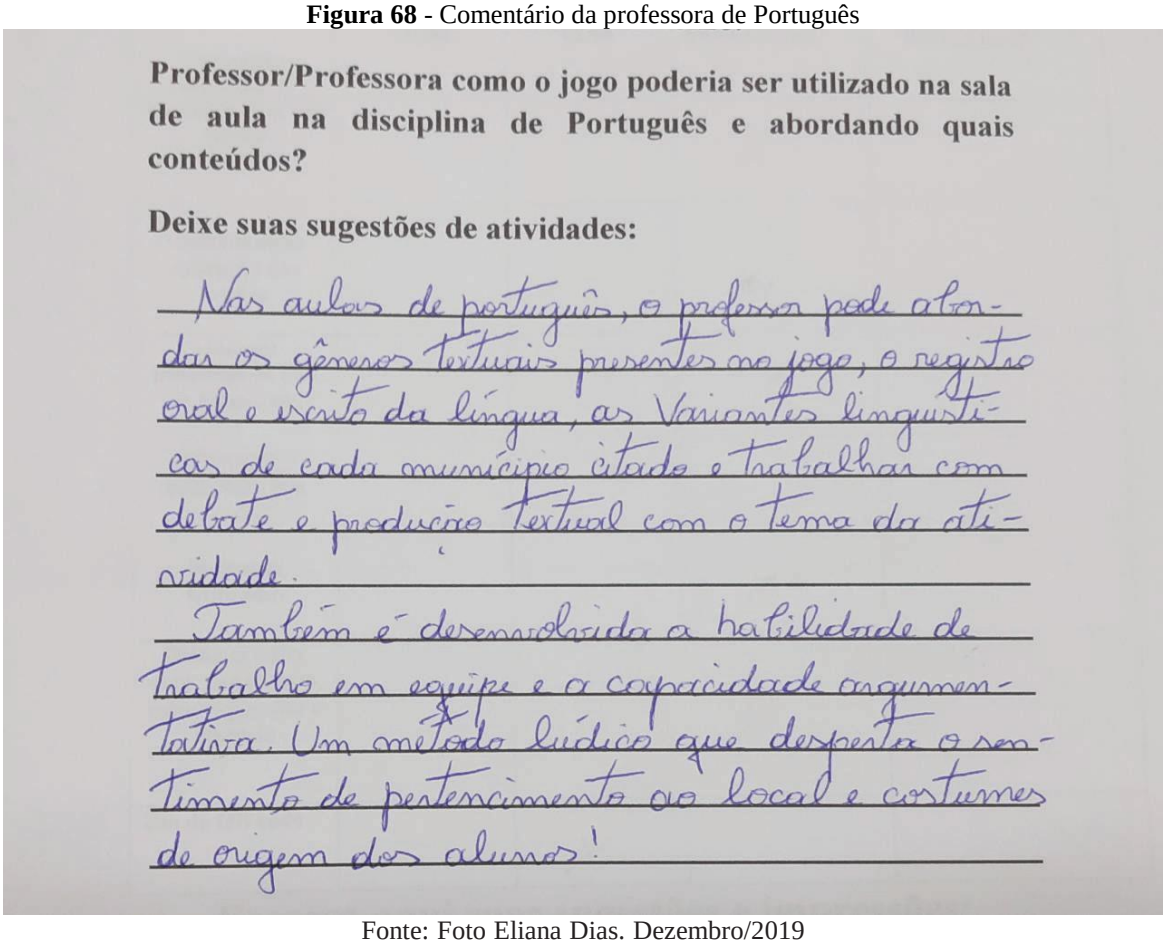
O(a) professor(a) de Educação Física colocou: “Como todo jogo, ele permite o aprendizado do conteúdo de forma lúdica [...]. É possível utilizar nos conteúdos: jogos, brincadeiras e danças folclóricas”.

A(o) pedagoga(o) expressa:

> “*Pode ser trabalhado na interdisciplinaridade com disciplinas de Português, História, geografia, ética e cidadania. [...] Em português na parte de gêneros textuais. [...] História, origem do tempo que os grupos existem, a indumentária o que significa,a importância de cada grupo, a simbologia. Geografia, a localidade e as diferenças de cada região. [...] Ética a questão da tolerância do respeito as diversidades culturais do nosso Estadoe país, aprender conhecer e respeitar.*”

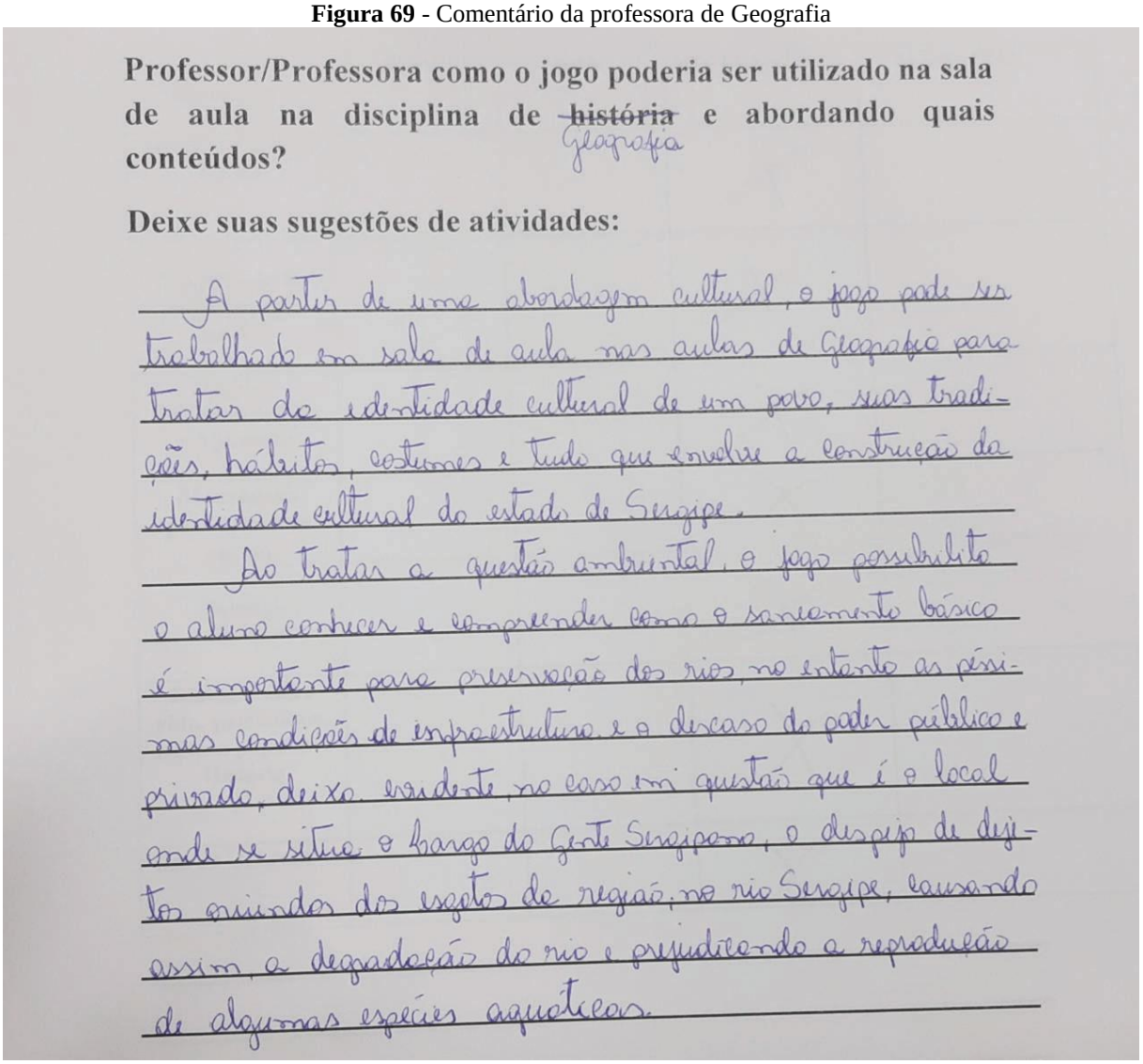
Segue-se a observação da escrita dos professores nas figuras 68 e 69, inferindo que o produto em desenvolvimento traz em si um potencial interdisciplinar.

**Figura 68** - Comentário da professora de Português




Fonte: Foto Eliana Dias. Dezembro/2019

**Figura 69** - Comentário da professora de Geografia



Professor/Professora como o jogo poderia ser utilizado na sala de aula na disciplina de ~~história~~ Geografia e abordando quais conteúdos?

Deixe suas sugestões de atividades:

A partir de uma abordagem cultural, o jogo pode ser trabalhado em sala de aula nas aulas de Geografia para tratar de identidade cultural de um povo, suas tradições, hábitos, costumes e tudo que envolve a construção da identidade cultural do estado de Sergipe.

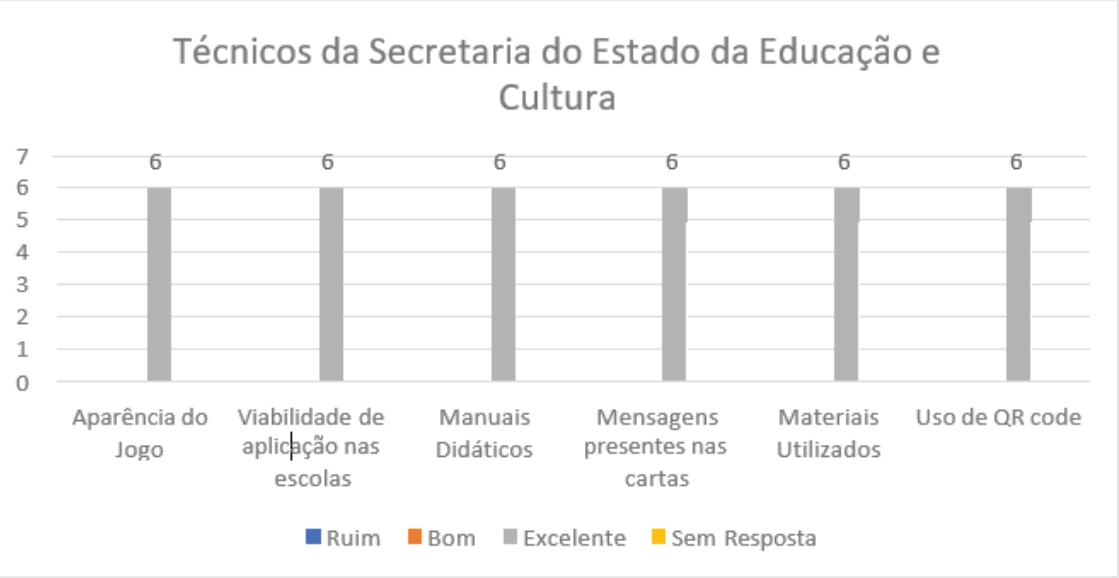
Ao tratar a questão ambiental, o jogo possibilita o aluno conhecer e compreender como o saneamento básico é importante para preservação dos rios, no intento as péssimas condições de infraestrutura e o descaso do poder público e privado, deixa evidente, no caso em questão que é o local onde se situa o barco do Gente Sergipana, o despejo de dejetos oriundos dos esgotos de região, no rio Sergipe, causando assim, a degradação do rio e prejudicando a reprodução de algumas espécies aquáticas.

Fonte: Foto Eliana Dias. Novembro/2019

A análise realizada do material escrito pelos professores e de suas falas foram fundamentaispara a construção do caderno pedagógico, que faz parte do material de apoio do jogo e é voltado para o professor. A partir da visão de colegas de área e de outras áreas de conhecimento, possibilitou-se a comprovação de que o material didático desenvolvido atende a um tópico muito importante na educação atualmente: a interdisciplinaridade e a importância de conteúdos trafegarem com fluidez entre campos de ensino diversos.

O jogo passou por técnicos da Secretaria do Estado da Educação e Cultura/ SE, o gráfico 8 revelou aprovação em todos os aspectos observados.

**Gráfico 8** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" por  técnicos da SEDUC

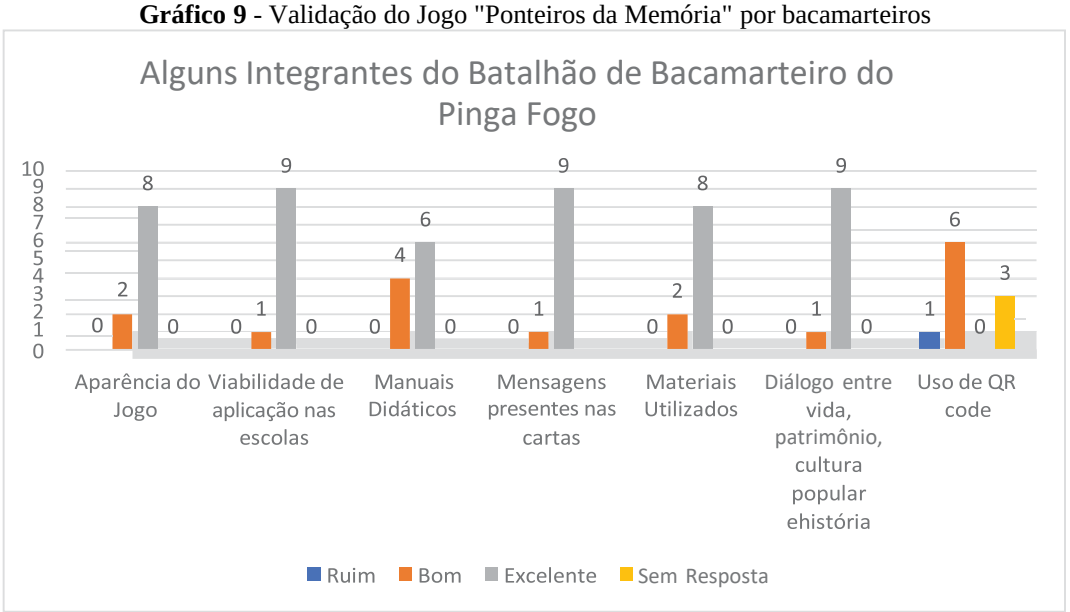



Fonte: Elaborada pela autora

Apenas um participante deixou sua impressão por escrito: “Importante uma produção em grande quantidade para ser um recurso utilizado nas escolas”. Os demais falaram muito sobre a importância de o material ser publicado para distribuição nas escolas.

No gráfico 9, está descrito os resultados da aplicação feita no povoado Pinga Fogo, no município de General Maynard (figura 70), com alguns integrantes do grupo folclórico Batalhão de Bacamarteiro.

**Gráfico 9** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" por bacamarteiros



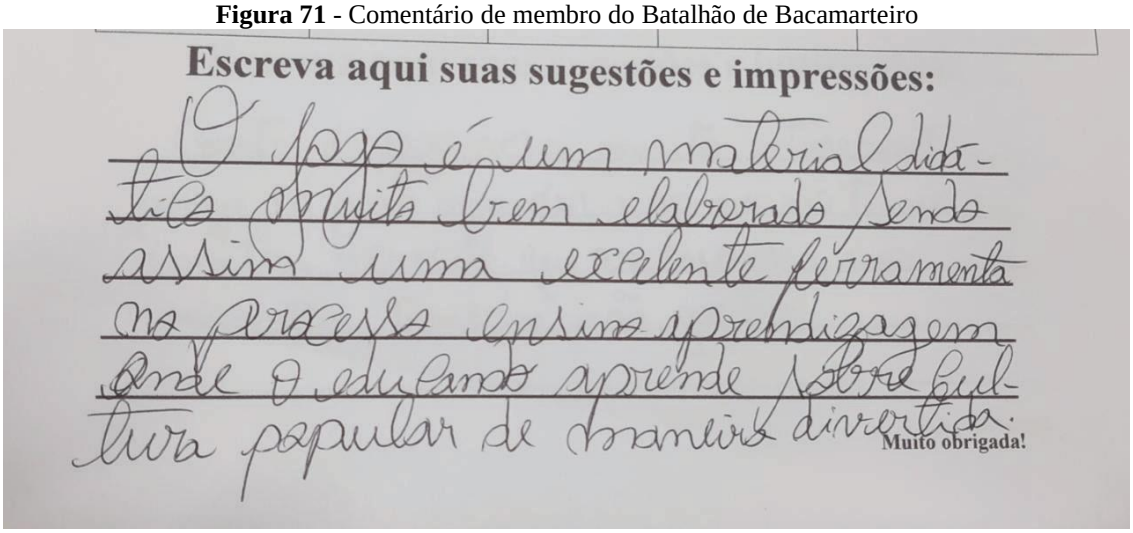

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 70 - A autora observando os integrantes do Batalhão de Bacamarteiro do Pinga Fogo jogando

Fonte: Foto cedida por participante da validação

Na escrita eles revelam satisfação em receber a validação do jogo no povoado: “O ‘bataião’ é a alegria desse lugar, é uma alegria que ele tá no jogo e vai pra meninas de escolas e eles vão gostar da nossa cultura porque vão conhecer nossa cultura. Obrigada que a senhora lembrou denois foi uma ‘omenage’ vim aqui tão longe mostrar a nois”. Outro participante coloca: “Gostei do jogo, achei muito interessante porque dá para aprender e ao mesmo tempo se divertir. Acredito que as crianças e os adolescentes também irão gostar”. Na figura 71, outro participante fala sobre a importância didática do material:

**Figura 71** - Comentário de membro do Batalhão de Bacamarteiro




Fonte: Foto Eliana Dias. Dezembro/2019

A aplicação ocorreu na única escola pública do pequeno povoado no turno da tarde. Foi utilizado um televisor para passar slides sobre as regras do jogo. A interação entre os integrantes do grupo foi muito gratificante; eles fizeram colocações sobre o jogo, e um deles pediu que essa música do Batalhão de Bacamarteiro fosse colocada, “Sinhá é hoje que a palha da cana avoa, sinhá é hoje que ela tem de avoar” em uma das cartas. O pedido foi acatado de imediato pela autora, e passou a fazer parte do conjunto de cartas do bacamarteiro (figura 72).

**Figura 72** - Carta do jogo

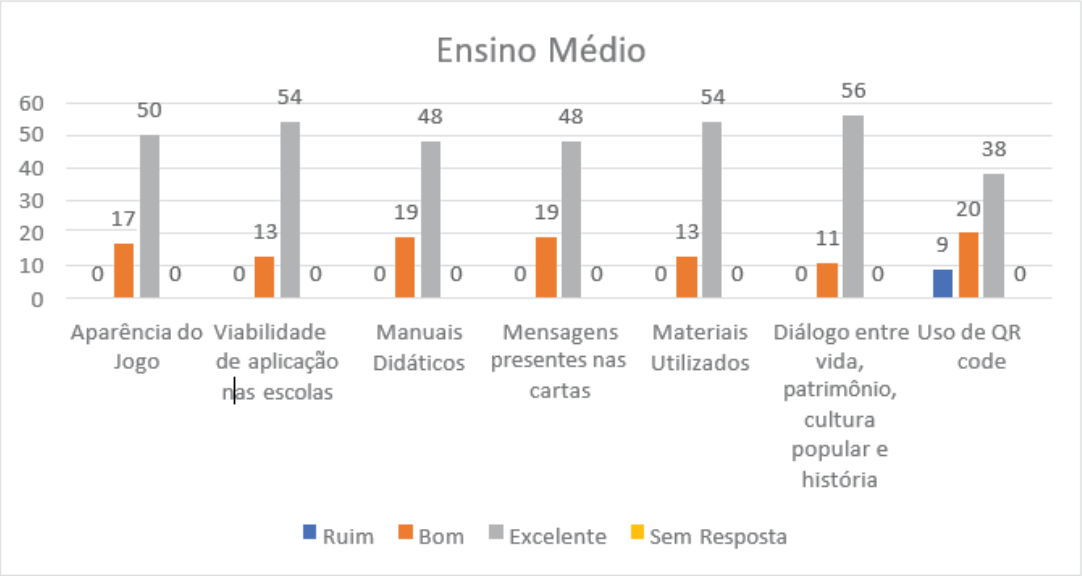
Fonte: Acervo Digital da Autora

As aplicações detalhadas nos gráficos 10 e 11 foram realizadas nas salas de aula da autora, durante aulas de história no Ensino Fundamental II e Médio, do Colégio Estadual Professora Maria Conceição de Santana.

O Gráfico 10 refere-se aos alunos do Ensino Médio. O resultado foi muito próximo de aplicações feitas em turmas externas. Prevaleceu o excelente, seguido com uma considerável margem de distância do bom e o ruim aparecendo apenas no item uso do *QR code*, esse obtendo 13,4%.

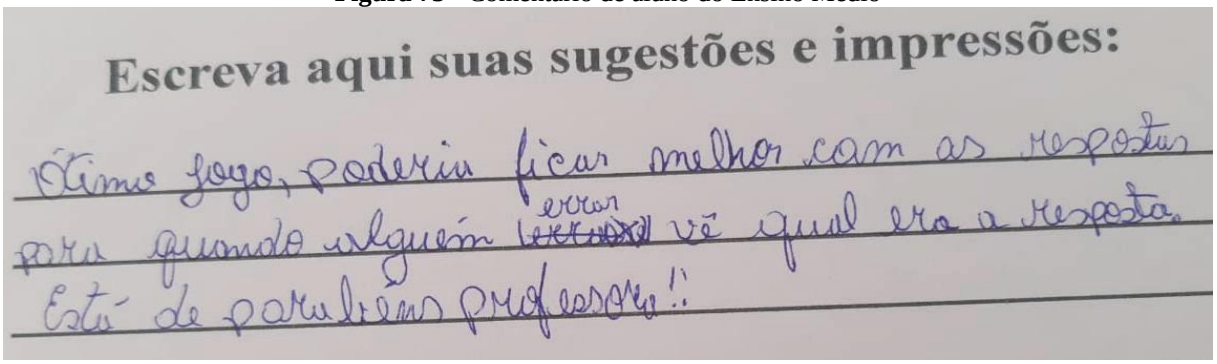
Observa-se algumas mensagens sobre o jogo nessas validações das figuras (73 e 74).

**Gráfico 10** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" no Ensino Médio



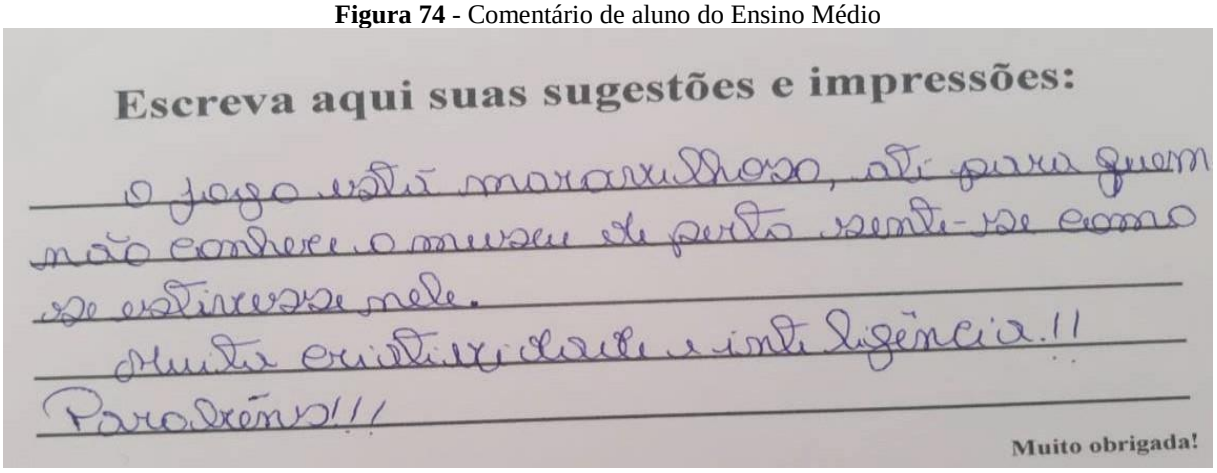

Fonte: Elaborado pela autora

**Figura 73** - Comentário de aluno do Ensino Médio




Fonte: Foto Eliana Dias. Novembro/2020

**Figura 74** - Comentário de aluno do Ensino Médio




Fonte: Foto Eliana Dias. Novembro/2020

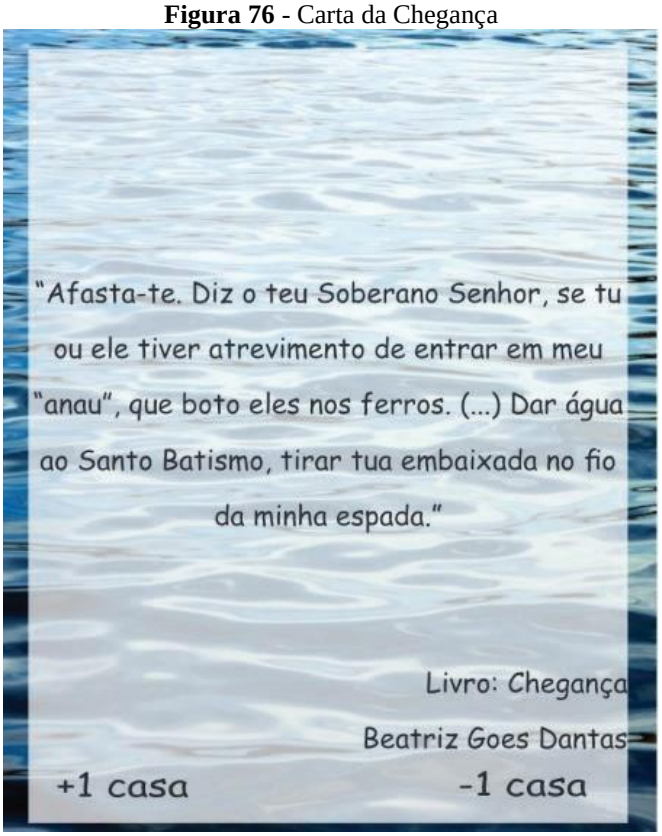
A aplicação com alunos do ensino médio (figura 75 e 76) foi bastante proveitosa, sobretudo, ouvindo as colocações deles e delas enquanto jogavam. Através dessas aplicações

uma carta precisou ser retirada do jogo; a carta contém um trecho de um livro sobre a Chegança da antropóloga Beatriz Góis Dantas.

**Figura 75 -** Alunos do Ensino Médio jogando

Fonte: Foto Eliana Dias, novembro 2019

**Figura 76** - Carta da Chegança




Fonte: Acervo Digital da Autora

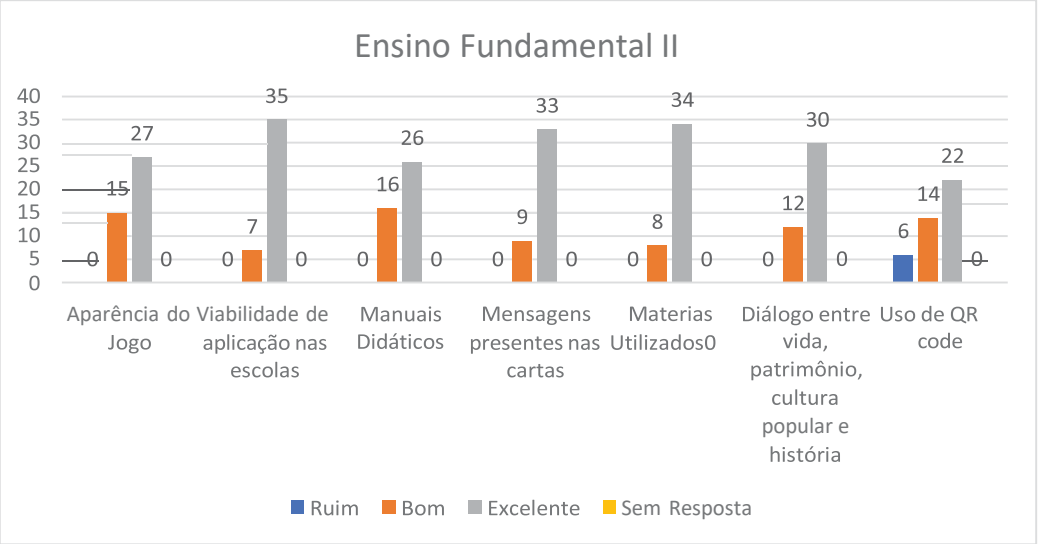
Os adolescentes deram sentido sexualizado a carta, o que ocasionou uma risada coletiva, inclusive da autora/professora, momentos como esse tiram o foco do jogo e como a situação foi reincidente achamos por bem retirar a carta.

Pode-se dizer que o jogo obteve boa aceitação pelo público do ensino médio, houve uma excelente interação em todas as turmas, foi uma experiência valorosa.

Concomitante as aplicações realizadas com o Ensino Médio, foram também, realizadas as novas aplicações com o Ensino Fundamental II dessa vez foi passada a tabela de validação.

O gráfico 11 traz elementos da validação nas turmas da autora do Ensino Fundamental II, na mesma unidade de ensino.

**Gráfico 11** - Validação do Jogo "Ponteiros da Memória" no Ensino Fundamental II




Fonte: Elaborado pela autora

A leitura da mensagem “Achei interessante, além de divertido ele traz aprendizado, eu por exemplo não sabia da história de nenhum desses patrimônios culturais e aprendi através do jogo” nos permite perceber a interação e as intervenções dos alunos e das alunas com o jogo.

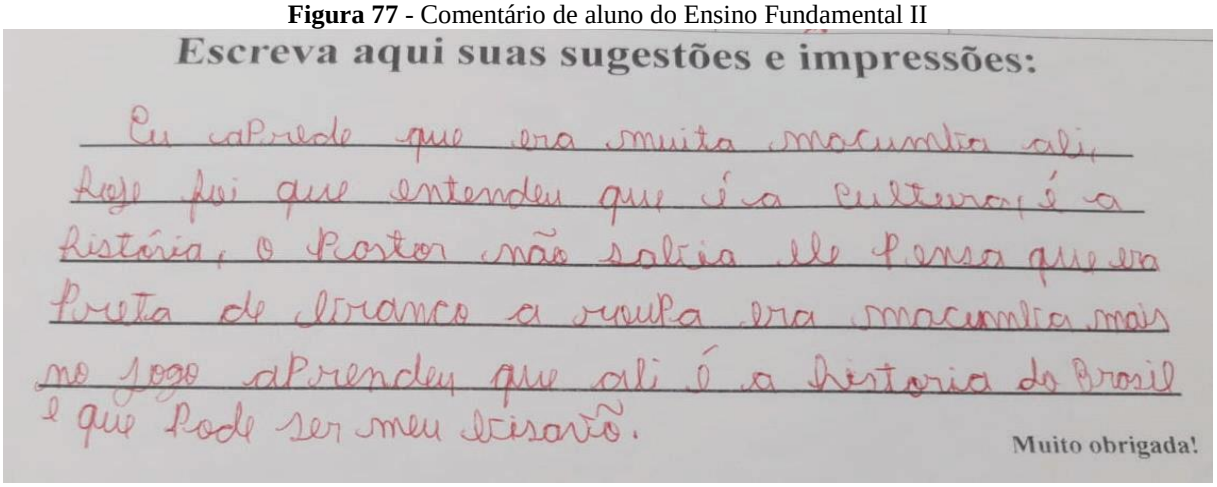
Na escrita do estudante “o jogo é um ótimo desempenho, uma aula diferenciada e nós alunosaprendemos mais, jogos e brincadeiras referente ao assunto, é melhor que provas e aulas normais” fica claro o quanto o estudante se identifica com jogos e como este é uma importante ferramenta didática, já em outra mensagem o aluno ou aluna revela que não sabia nada sobre nenhuma daquelas manifestações, que aprendeu com o jogo, isso nos remete a uma questão de letramento sobre as manifestações culturais local.

A importância de o jogo ser simples, esse ponto foi muito falado entre os alunos e alunosde todas as esferas de ensino, sempre ressaltavam que o fato de o jogo ser simples, deixa-

o melhor,mais leve e divertido, houve uma colocação sobre os ponteiros “(...) dá para melhorar o ponteiro”, revelando insatisfação com esse item.

A mensagem (figura 77) deixada por um(a) aluno(a), nos leva, novamente, a responsabilidade social do ensino de história, aqui o escrito diz “Eu apendi que era muita macumba ali, hoje foi que entendi que é a cultura, é a história, o pastor não sabe, ele pensa que preta de roupabranca é macumba, mas no jogo aprendi que ali é a história do Brasil e que pode ser meu bisavô”.

**Figura 77** - Comentário de aluno do Ensino Fundamental II




Fonte: Foto Eliana Dias, novembro 2019

O jogo mostrou, mais uma vez, que o monumento aqui estudado é entendido como um elemento ligado as religiões de matrizes africanas, e estas são mencionadas em tom jocoso, revelando preconceito. Indicou, também, que ali é a nossa cultura, criando uma ligação de pertencimento com o local e entendo que seu antepassado poderia estar retratado em alguns daqueles folguedos.

Esse processo de consolidar o respeito e a igualdade entre as religiões e de juntamente com o aluno construir esse pertencimento cultural, pode ser lento, mas é fundamental para um processo de ensino e aprendizagem saudável, que permita ao aluno ferramentas que lhe possibilite se libertardas amarras do prejulgamento e assim colaborar para a criação de uma sociedade mais justa e igualitária. Foi muito recompensador perceber que o jogo caminha nessa linha trazendo a história,a memória e o pertencimento cultural.

Ao longo de todas as aplicações um problema girava em torno do jogo, sem aparecer solução que agradasse a autora e aos participantes das validações, os ponteiros. O nome do jogo é Ponteiros da Memória, no entanto, a autora não conseguia forma ou ajuste para os ponteiros no tabuleiro. O primeiro tabuleiro contou com duas tentativas de ponteiros (figuras 78 e 79)

ambas não agradaram, o segundo tabuleiro seguiu com novo ponteiro que devido ao tamanho não agradou (figura 80), no último foi encontrado em lojas de peças de relógios, esse cortado e serrado com uma serrinha de unha se encaixou perfeitamente ao jogo (figura 81), eles são presos ao tabuleiro por uma haste de brinco, encontrado em lojas de peças para bijuteria.

**Figura 78** - Primeiro ponteiro do primeiro tabuleiro

Fonte: Foto Eliana Dias. Outubro, 2019

**Figura 79** - Segundo ponteiro do primeiro tabuleiro

Fonte: Foto Eliana Dias. Outubro, 2019.

**Figura 80** - Primeiro ponteiro do segundo tabuleiro

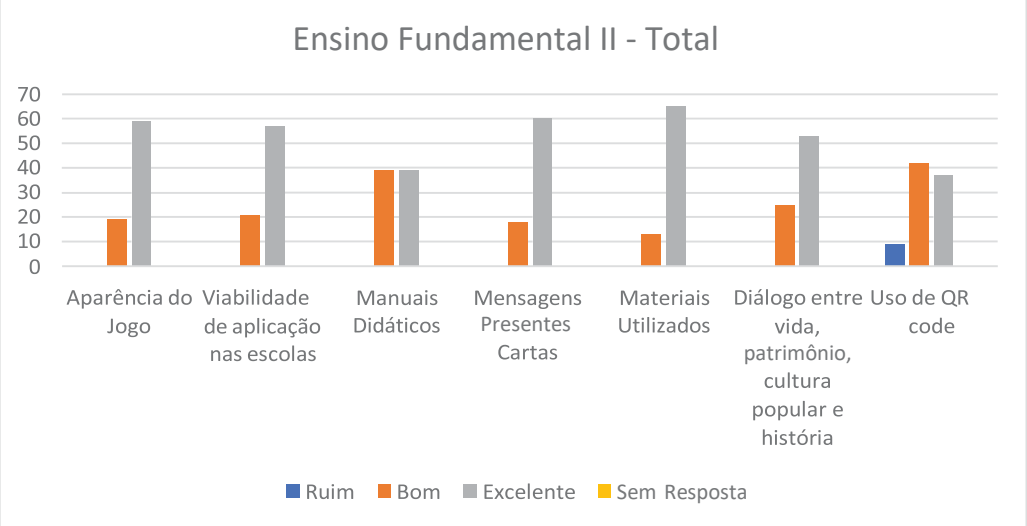
Fonte: Foto Eliana Dias. Outubro, 2019.

**Figura 81** - Segundo ponteiro do segundo tabuleiro

Fonte: Foto Eliana Dias. Outubro, 2019.

Os gráficos que mensuram as respostas do Ensino Fundamental II são os que mais têm relevância nas validações realizadas, pois o produto foi elaborado para ser trabalhado com essa fase do ensino, por essa razão fizemos o gráfico 12, englobando todas as validações feitas com esse nível de ensino. O resultado soma os gráficos 2, 4 e 11.

**Gráfico 12** - Total de validação do Jogo "Ponteiros da Memória" no Ensino Fundamental II




Fonte: Elaborado pela autora

Os gráficos do Ensino Fundamental I, Ensino Médio e Superior demonstram que o jogo pode trafegar em diferentes áreas, apresentando interdisciplinaridade e em diversos níveis de ensino revelando ser exequível em diversas fases da aprendizagem.

O único elemento que recebe ou aparece com votação de ruim (ainda que mínima) é o uso do *QR code,* que se dar por duas razões: a primeira o fato de nem todos os alunos terem o celulare a segunda só durante as validações a autora encontrou a melhor maneira de encaixá-lo de forma prática no jogo.

Uma carta (figura 82) precisou ser reformulada, o uso da palavra "inebriado", a qual, elesdavam o sentido de "embriagado", e quando um perguntava o significado, eles em coro diziam; "é bebo", esse mal entendimento sobre o sentido da palavra, levava a fuga do fluxo do jogo, então, foi trocada por perplexo.

**Figura 82** - Carta do jogo

**Fonte**: Acervo Digital da Autora

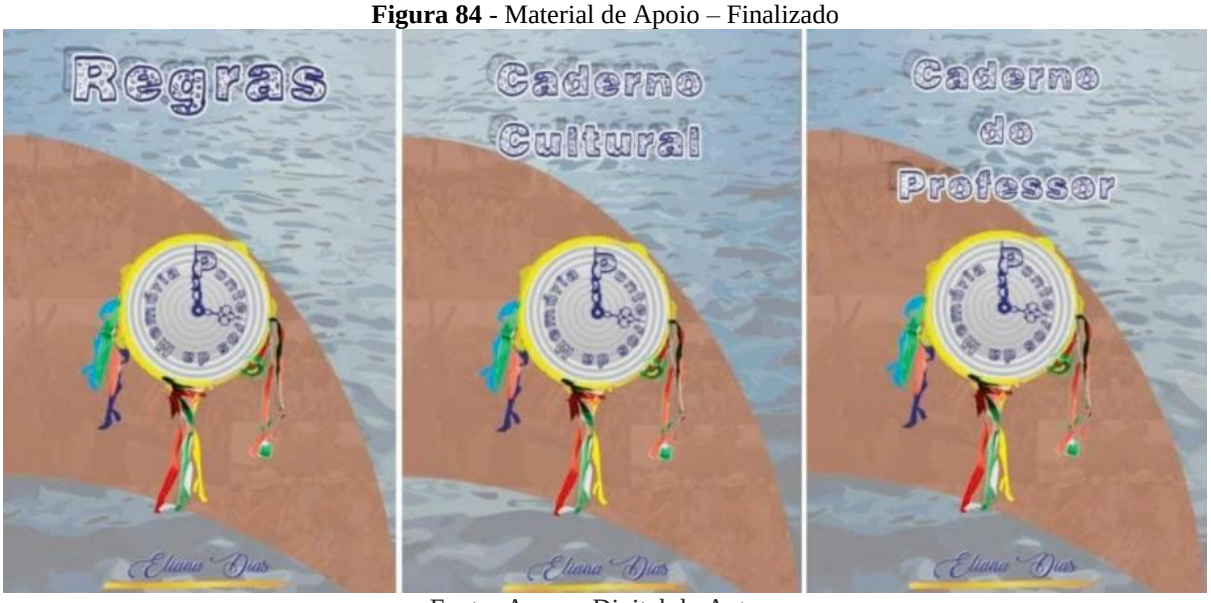
É relevante colocar que nem todos os alunos participantes da aplicação do jogo preencheram a folha de validação, fato observado pela autora em todas as esferas de ensino, inclusive nas suas salas de aula. Esse fato aconteceu com alunos que interagiram, jogaram, deram opinião oral, mas guardaram a tabela de validação (talvez por timidez na escrita). Foi explicado o motivo e importância da tabela, das impressões e sugestões por mais de uma vez, em todas as turmas, contudo, não houve qualquer tipo de insistência com aqueles que, por algum motivo, não quiseram se colocar por escrito.

Ao fim das validações, chegamos ao III tabuleiro (figura 83), às cartas, algumas reformuladas e ao material de apoio revisado (figura 84).

**Figura 83 -** Terceiro tabuleiro

Fonte: Acervo Digital da Autora

**Figura 84 -** Material de Apoio – Finalizado




Fonte: Acervo Digital da Autora

Dessa forma, depois das validações, o caderno cultural que, na primeira versão tinha 48, laudas, na segunda passou a ter 54 e na última versão contou com 128 laudas, tendo o devido cuidado com o tamanho da letra, as ilustrações e design gráfico. O Manual de regras, que tinha

na primeira versão 6 laudas, na segunda versão 8 laudas e na última contou com 20 páginas.

Durante o processo, elaborou-se um caderno do professor com atividades (caça palavras, cruzadinha e outras), que tem por objetivo familiarizar os estudantes com as manifestações culturais e ambientais presentes no Largo da Gente Sergipana. Além de fazer elo entre elas e temas clássicos da historiografia, traz, também, o passo a passo para o desenvolvimento de uma oficina para construção do jogo em sala de aula, como também um pequeno tutorial de como o professor pode apresentar o jogo aos alunos, e uma tabela interdisciplinar.

Mesmo envolvendo um financeiro e emocional significativo, a importância da validação para o enriquecimento do trabalho e o cumprimento do seu objetivo, é inegável.

Ademais, foram realizadas em salas de aula da autora duas oficinas em turma do Ensino Fundamental II para a confecção do jogo, para isso foi utilizado caixas tetra park (foram levadas para sala previamente abertas e higienizadas), tampinhas de garrafa pet, tesouras escolares, régua, papel fotográfico autoadesivos impressos com as cartas do jogo. Os materiais utilizados todos tinham na própria escola, com exceção do papel fotográfico, que foi levado pela autora, mas foi impresso na escola.

As turmas foram divididas, cada equipe teve no máximo 6 alunos (figura 85); cada um tinha uma função: um marcava as cartas na caixa, outro cortava o papel fotográfico, outro colocava nas cartas. É de extrema importância a prévia divisão das tarefas; colocar apenas duas caixas tetra pak, por vez, para cada equipe, como também apenas 2 folhas do papel fotográfico. O trabalho transcorreu nas duas turmas de forma positiva. Eles amam trabalhos manuais. Acharam incrível como o jogo é feito, e a todo tempo sempre era passada a mensagem da importância do reaproveitamento e de menor produção de lixo.

**Figura 85** - Oficina - Construindo o Jogo na Sala - Ensino Fundamental II

Fonte: Foto Eliana Dias. Outubro 2019.

É importante não colocar muito material à disposição dos alunos, pois eles se atrapalham, ficam agoniados, dessa forma o trabalho em equipe tende a não transcorrer bem.

O Tabuleiro foi levado para sala de aula já pronto, visto que sua colação iria exigir mais cuidado; apenas o ponteiro foi colocado junto com os alunos.

É válido informar que nenhuma turma de Ensino Fundamental em que a autora leciona tem mais de 30 alunos, por isso é difícil mensurar como se daria a oficina na realidade de 40 ou 50 alunos por turma.

No município de Laranjeiras, na Casa de Cultura João Ribeiro[49], realizou-se uma ação educativa (figura 86), em que o jogo e o material de apoio foram apresentados aos mestres da cultura popular do município e onde eles externaram suas opiniões. Na ocasião foi apresentado o tabuleiro III, sem os últimos ajustes.

[49] Instituição cultural que objetiva a preservação das memórias de João Ribeiro, jornalista, pintor, escritor, crítico literário laranjeirense e membro fundador da Academia Brasileira de Letras.

**Figura 86** - Atividade Educativa no Encontro Cultural de Laranjeiras, 2020

Uns mestres da cultura popular destacaram a participação deles desde o momento da elaboração do projeto para construção do Largo, outros falaram sobre o impacto relevante que o trabalho apresentado teria nas escolas.

# 4 PESQUISAS DE CAMPO SOBRE AS MANIFESTAÇÕES CULTURAIS PRESENTE NA ESTATUTÁRIA.

Para trabalhar com patrimônio cultural imaterial não é necessário apenas leitura de livros, jornais, revistas, artigos, assistir vídeos e ver fotografias. Essa temática exige ver as apresentações de perto, sentir a reação do público, a felicidade do grupo, as diferenças existentes entre os que têm a mesma nomenclatura, o esforço e alegria dos já idosos que ainda participam emocionados. Estudar folclore exige que você cante e dance com eles, acompanhe os cortejos, prestigie os eventos nos quais se apresentam. A vibração de sua alma em harmonia com o toque do pandeiro e do ganzá é um requisito imperativo nesse campo de pesquisa.

Dessa forma, durante essa pesquisa, a autora participou de 2 apresentações de Lambe-Sujos e Caboclinhos, 4 de Batalhão de Bacamarteiro, 9 de Cacumbi, 2 de Parafusos, 9 de Reisado, 5 de Chegança, 2 Taieira e 3 de São Gonçalo; somando assim 36 apresentações, além do São João de 2019, no município de Estância, acompanhando as diversas apresentações de Barcos de Fogo e o concurso de Barco de Fogo, que acontece no forródromo da referida cidade. Essa vivência, ainda que tenha sido altamente dispendiosa para autora e mesmo ela não sendo bolsista, ainda que tenha levado muito tempo e ela não estava afastada do trabalho, foi um ponto indispensável para a elaboração da pesquisa.

Essas pesquisas encontram-se descritas no caderno cultural, que está em anexo nesse trabalho, nele as pesquisas estão resumidas, com uma linguagem escrita e visual voltadas para o Ensino Básico.

O curto período do mestrado não permitiu que se fizesse uma escrita mais detalhada sobre cada manifestação cultural, por essa razão escolhemos uma das manifestações do Largo da Gente Sergipana para escrever mais detalhadamente, o Lambe-Sujo e Caboclinho, servindo como exemplo de como se deu a pesquisa nas demais manifestações.

A escolha por essa referência cultural ocorreu devido ao fato de ser um folguedo que contacom a reunião de dois grupos que só faz sentido um na existência do outro, trazendo à tona questõese figuras do Brasil escravocrata, em que permite a compreensão da história do Brasil escravagistae que ainda reverberam na sociedade contemporânea. Desse modo, será possível perceber as ligações entre as demais manifestações e a historiografia no caderno cultural, assim como o legado cultural de cada uma.

Vamos a partir da análise dos Lambe-sujos e Caboclinhos (figura 87) entender através doensino de História que cada grupo folclórico possui uma narrativa, uma história, uma

identidade.

> Um dos objetivos centrais do ensino de História, na atualidade, relaciona-se à sua contribuição na constituição de identidade. A identidade nacional, nessa perspectiva, é uma das identidades a ser construída pela História escolar, mas, por outro lado, enfrenta ainda o desafio de ser entendida em suas relações com o local e o mundial. A constituição de identidade associa-se à formação da cidadania, problema essencial na atualidade, ao se levar em conta as finalidades educacionais mais amplas e o papel da escola em particular (BITTENCOURT, 2004, p. 121).

**Figura 87** - Lambe-Sujo e Caboclinho - Largo da Gente Sergipana

Fonte: Foto Eliana Dias. Setembro/2019

Os folguedos não brotaram apenas da imaginação, não contam uma história fictícia sem

nenhum fundamento; eles nascem do povo. Normalmente, eles representam uma parte da nossa história, da nossa ancestralidade e reproduzem, muitas vezes, cenas do nosso passado histórico.

Artigos, monografias, dissertações, teses, livros e revistas não abarcam toda a relevânciada cultura popular brasileira, logo, deixamos claro que não temos a intenção de uma pesquisa detalhada, antropológica e histórica sobre cada um dos elementos presentes no Largo, mas sim, a produção de um material didático pedagógico, destinado ao público estudantil do ensino fundamental II, que transforme as figuras culturais presentes na estatuária em imagens, as quais esses alunos façam uma leitura cultural. Que eles compreendam que muito além de fibrade vidro, resina de poliéster e concreto, ali existe vida, nossa história e, sobretudo, resistência.

## 4.1 LAMBE SUJOS E CABOCLINHOS: A HISTÓRIA E A FESTA

As grandes propriedades de cana-de-açúcar, produtoras de riquezas, tinham como força motriz da produção do seu ouro doce o trabalho de homens, mulheres e crianças, que chegavamao Brasil numa imigração “a fórcepses”. Esses, arrancados da África, eram enviados para o Brasil. Seres humanos, que escravizados eram negociados tal qual qualquer produto no mercado.

Eles passavam a ter um dono, “um senhor”, e a trabalhar sob a égide de castigos físicos desumanos sob forte vigilância de capitão do mato, de capataz; era a vida nas propriedades escravistas. Mas como nenhum castigo é capaz de matar a ânsia do ser humano pela liberdade, as resistências, de diversas formas, começam a aparecer: as fugas e a criação de quilombos no meio da mata, isolados de tudo, onde eles buscavam ser donos de seu próprio destino. Para LOPES, SIQUEIRA, NASCIMENTO (1987, p.28), “Quilombo é o termo banto e quer dizer acampamento guerreiro na floresta [...]. O quilombo no Brasil, tomam uma feição política, social e ideológica.Foi sempre confundido com rebelião ou “insurreição” O quilombo é o símbolo da resistência negraao sistema escravocrata.

Do trabalho do escravizado dependia toda a existência do engenho ANTONIL (1982, p.89),"Os escravos são as mãos e os pés do senhor de engenho, porque sem eles não é possível fazer, conservar e aumentar fazenda, nem ter engenho corrente". Eles eram indispensáveis a vida dos engenhos.

A economia açucareira tinha como força propulsora os braços dos africanos

escravizados. A sua resistência deu origem a alguns folguedos que contam a nossa história em grandesespetáculos, como os Lambe-sujo e Caboclinhos.

Os Caboclinhos, que buscavam resgatar sua princesa roubada pelos Lambe-sujos, prendem os negros, destroem o quilombo ou rancho.

O folguedo é uma teatralização de rua, onde a história do Brasil é contada de forma artística por populares. Os Lambe-Sujos só têm sentido completo na presença dos Caboclinhos, estes, da mesma forma, existem em função dos Lambe-Sujos; os dois grupos se completam e fazem com que o outro tenha um significado histórico-cultural tão importante.

A manifestação cultural é fruto das usinas e dos banguês de uma sociedade que escravizava africanos e afrodescentes, que invadiam espaços, expulsando os nativos das suasterras. Ela conta a trajetória dos nossos antepassados, nos fazendo compreender que a cultura popular é uma forma de nos encontrar, CHESNEAX (1995, p. 24) "[...] se o passado conta, é pelo que significa para nós, [...] Ele nos ajuda a compreender melhor a sociedade na qual vivemos hoje, saber o que defender e preservar e o que destruir". É uma questão sobretudo de identidade,de consciência e formação cultural do povo brasileiro.

É uma marca de luta em que a retratação do passado demonstra o quanto a sociedadeprecisa repensar sobre a estrutura social brasileira. A negação do bem mais precioso e natural ao ser humano, sua liberdade, deixa marcas na construção de um país. Entende-se que o cerceamento à liberdade também foi durante a escravidão, e no pós-abolição tolhimento à educação, à moradia e a outros elementos fundamentais para uma vida digna.

Assim, as políticas públicas afirmativas como as cotas, por exemplo, precisam ser entendidas como políticas de reparação social, e o nosso desafio na área da educação é levar essas temáticas, criando as estratégias possíveis para essa prática educativa de formação do cidadão, Pinsky (2013, p. 9) "Afinal, o que é ser cidadão? [...] É também participar no destino da sociedade [...]".

A escola tem o papel singular no processo de construção e compreensão de identidades. Bittencourt (2004, p. 121) diz que: "A Constituição de identidades associa-se à formação da cidadania - problema essencial na atualidade - ao se levar em conta as finalidades educacionais mais amplas e o papel da escola em particular".

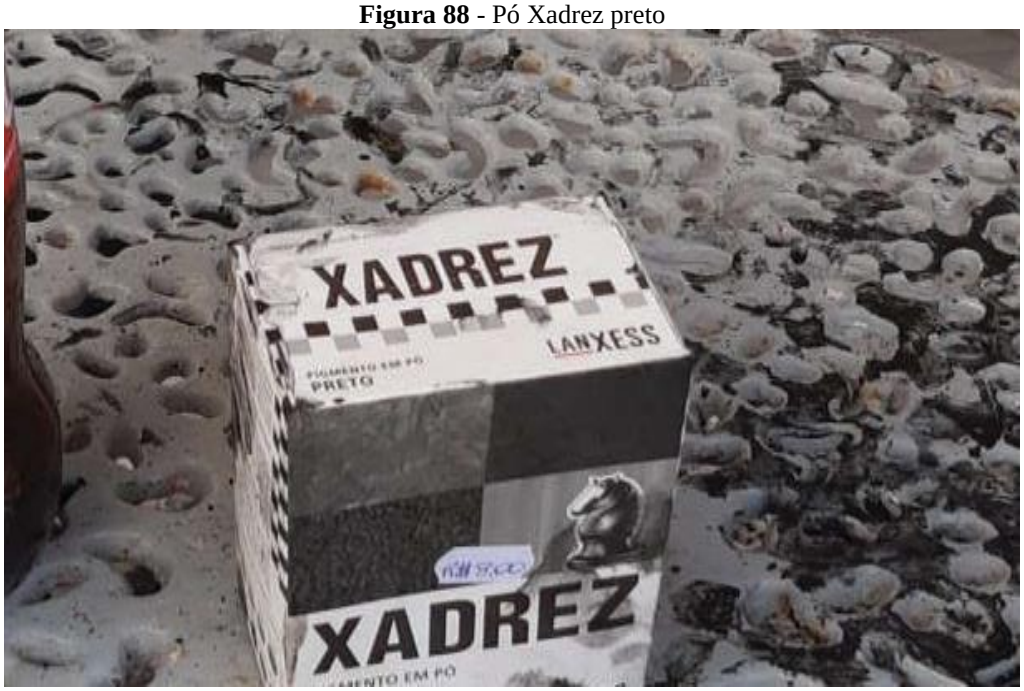
A cultura popular, com toda sua riqueza histórica, pode ser um dos caminhos, e o uso de jogos uma possibilidade de leveza e envolvimento para fazer o ato pedagógico mais significante.

Vamos conhecer essa manifestação em Laranjeiras e no povoado Duro, no município Itaporanga D'Ajuda, além de fazer uma abordagem sobre a manifestação que está em risco de desaparecer na cidade de Itaporanga D'Ajuda.

Em Laranjeiras a festa ocorre no segundo domingo de outubro. Os Lambe-Sujos (que representam os africanos escravizados no litoral açucareiro do Brasil) e os Caboclinhos (que representam os indígenas expulsos de suas terras e lutando para tê-las de volta, incentivados pelos brancos). Esse grupo faz uma teatralização ao ar livre de um combate entre escravizados fugitivos e indígenas. Na tomada do quilombo pelos indígenas, os escravizados fugitivos são aprisionados pelos nativos.

Essa representação do Brasil escravocrata inicia no sábado pela manhã e só termina no finalzinho da tarde do domingo. Lambe-sujos cobrem o corpo com uma mistura de mel cabaú[50] com pó xadrez preto[51] (figuras 88 e 89), enquanto os Caboclinhos se pintam de água e roxo-terra[52] (figura 90). Desse modo, populares se transformam em atores que entram em cena para reviver uma parte da história do Brasil escravocrata.

**Figura 88** - Pó Xadrez preto




Fonte: Foto Eliana Dias. 13/10/2019.

[50] Resíduo da calda de cana-de-açúcar que escorria das fôrmas nos antigos engenhos e era colocado em tanques para ser aproveitado na produção de aguardente; mel cabaú, mel de tanque. Disponível: http://michaelis.uol.com.br/busca?palavra=caba%C3%BA&r=0&f=0&t=0. Acesso: 28/12/2019.

[51] Tipo de pigmento usado para dar a cor a pisos feitos de cimento. Também serve de corante para outros revestimentos. Disponível em: http://www.colegiodearquitetos.com.br/dicionario/2009/02/o-que-e-po-xadrez/. Acesso: 28/12/2019.

[52] É o mesmo tipo de pigmento do pó xadrez preto, mudando apenas o tom que nesse caso é vermelho.

**Figura 89** - Pintura do corpo do Lambe-sujo

Fonte: Foto Eliana Dias. 13/10/2019

**Figura 90** - Pintura e ornamentação do Caboclinho

Fonte: Foto Eliana Dias. 13/10/2019

O início da festa acontece no sábado pela manhã, como já citado, com o esmolado. Nesse momento, participantes do folguedo saem as ruas pedindo ingredientes (esse momento é chamado de esmolado) para fazer a feijoada “dos nêgo”; feita e servida tradicionalmente no domingo ao meio dia, na casa do mestre e rei dos lambe-sujos.

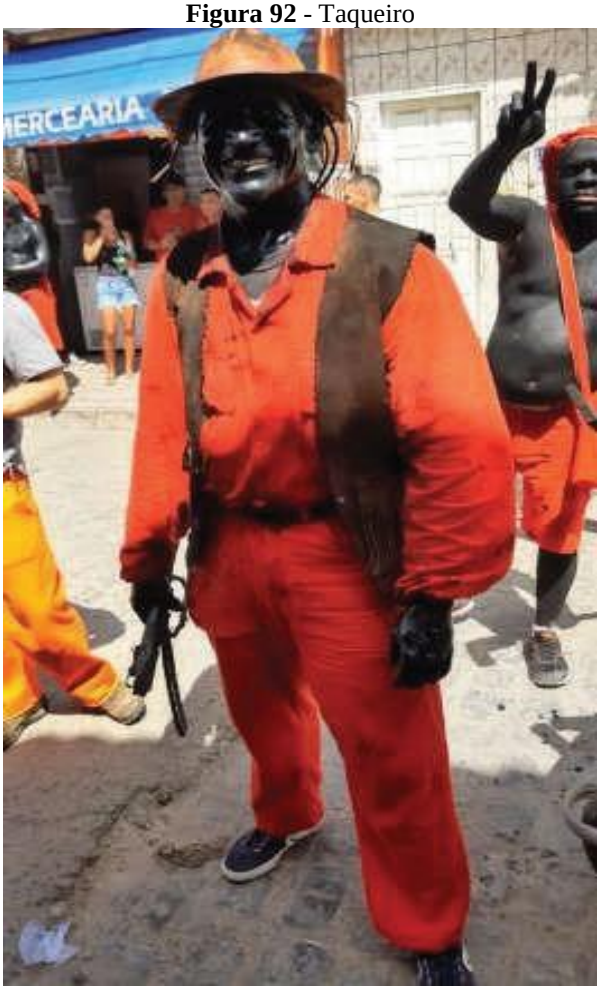
Os Lambe-sujos saem pela cidade a partir das 04 horas da manhã do domingo, numa alvorada,e quando o sol nasce a cidade já está completamente tomada pela alegria (figura 91),

pelas músicas, pelos brincantes que tomam conta das ruas, taqueiro (figura 92), e ‘os negos’ vão buscar o príncipe (figura 93) em casa por volta das 09:00 da manhã.

**Figura 91** - Lambe–sujos na rua Ubelina Araújo, antiga rua da Alegria

Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

**Figura 92** - Taqueiro




Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

**Figura 93** - Buscar o Príncipe dos Lambe-sujos

Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

A partir daí, eles partem pelas ruas (figura 94) em busca da benção do padre, na frente da Igreja Matriz do Sagrado Coração de Jesus.

**Figura 94** - A caminho da Igreja Matriz

Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

Com a chegada deles a rua da Matriz observa-se a beleza da cultura material e imaterial se fundindo, parte superior da Igreja Senhor do Bonfim (figura 94); nas fotografias que seguem abaixo, a benção na Igreja Matriz do Sagrado Coração de Jesus (figuras 95 e 96). A mistura do patrimônio material e imaterial faz com que os espectadores se transportem no tempo.

**Figura 95** - Benção da Igreja Matriz

Fonte: Foto Eliana Dias 13 de outubro/2019

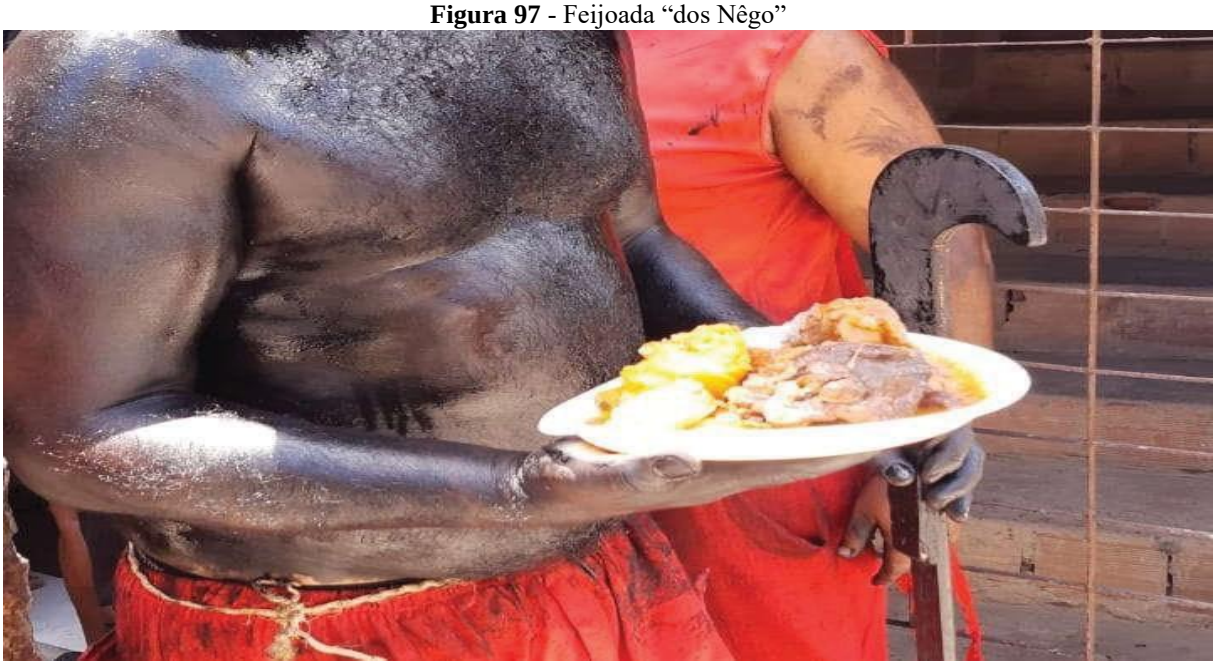
**Figura 96** - Benção da Igreja Matriz

Fonte: Foto Eliana Dias 13 de outubro/2019

A cidade tomada por pessoas caracterizadas de escravizados, lutando por sua liberdade, faz-nos perceber o quão recente é nossa abolição e quanta luta ocorreu até que ela acontecesse; mostra-nos a resistência de toda ordem e que ela ainda é um processo de conquista a cada dia.

Usando o material arrecadado no esmolado do dia anterior, é feita a grande feijoada e, ao meio dia, ela é servida, tradicionalmente, na casa do rei dos lambe-sujos: a chamada feijoada "dos nêgo" (figura 97) distribuída gratuitamente aos brincantes.

**Figura 97** - Feijoada "dos Nêgo"



Fonte: Foto Eliana Dias 13 de outubro/2019

A tarde eles vão buscar o rei dos Lambe-sujos; da calçada de sua casa (figura 98), ele de espada na mão chama o canto "Samba nêgo", e os brincantes respondem em coro "Branco não cá, se vier, pau há de lavar". Junto com os brincantes de foices (instrumento de trabalho dos escravizados nos canaviais) nas mãos, taqueiros e tocadores seguem para buscar outros personagens da festa.

**Figura 98** - Saída do Rei dos Lambe-sujos

Fonte: Foto Eliana Dias 13 de outubro/2019

Primeiro ponto de parada, já em companhia do rei, é o terreiro Nagô de Santa Bárbara Virgem (casa religiosa das Taieras), de onde, tradicionalmente o Pai Juá sai e se une ao cortejo (figura 99). Ele é uma espécie de conselheiro e guia espiritual do grupo.

**Figura 99 -** Pai Juá

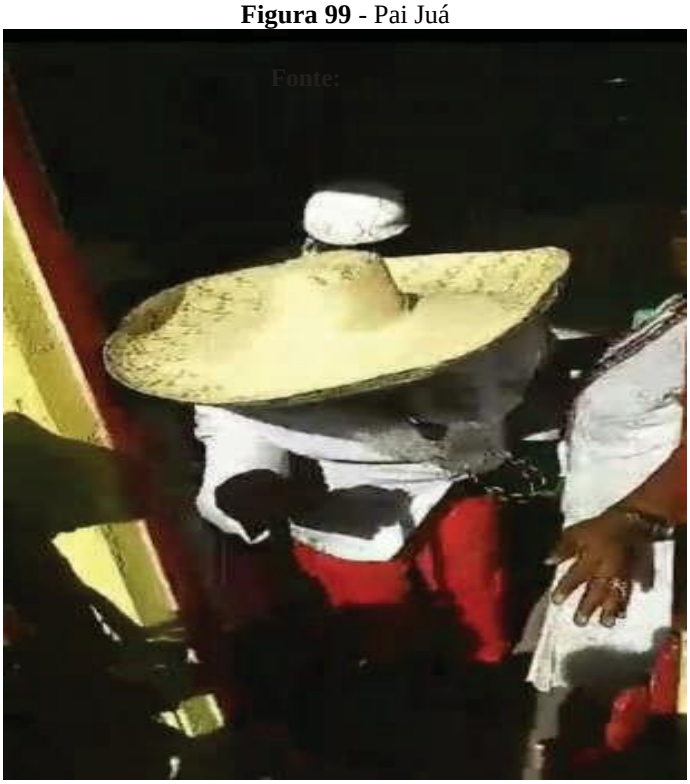


Foto: Eliana Dias 13 de outubro/2019

A festa traz na sua performance o sincretismo religioso, o respeito à diversidade religiosado Brasil.

Enquanto todo esse ritual acontece, o sistema de som da cidade (figura 100) ecoa as músicas do grupo folclórico. A música mais cantada durante todo o dia é:

Tava capinando, a princesa me chamou
Salevanta nêgo, cativeiro se acabou
Samba nêgo, branco não vem cá,
Se vier, pau há de levar.

**Figura 100** - Sistema de som da cidade

Fonte: Foto Eliana Dias 13 de outubro/2019

As músicas vão ecoando pelas ruas da histórica cidade, e contando um pouco de nossa história, da nossa estrutura social, da nossa origem cultural:

Oia a Nega cum brinco na urêa
Essa Nega tá danada
Tá cum brinco na urêa
Essa Nega vai pra fonte, vai cum brinco na urêa
Essa nega vai lavar, vai cum brinco na urêa
Essa nega vai namorar, vai cum brinco na urêa.

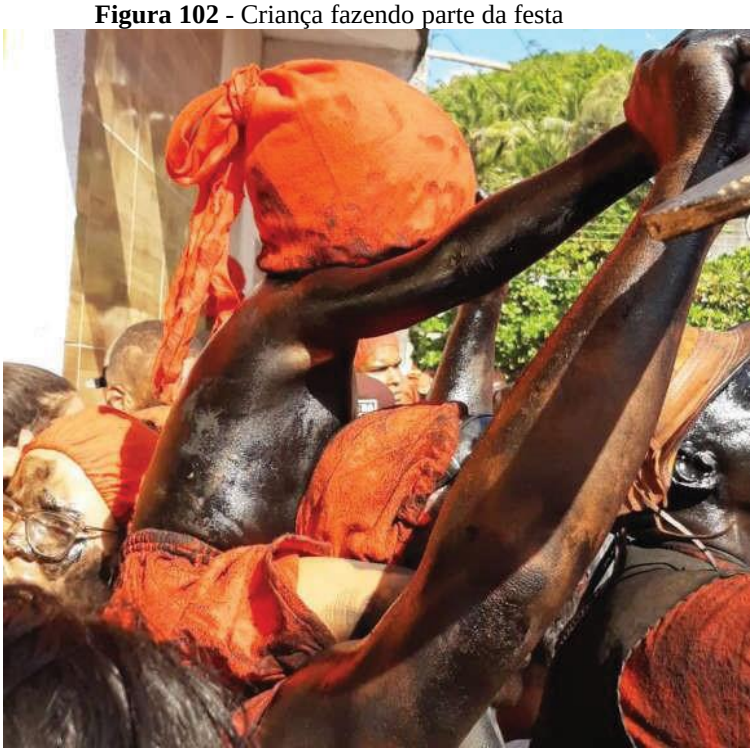
Em toda a parte da cidade, ao som dessas canções, as pessoas dançam e cantam (figura 101).

**Figura 101** - Bar da cidade

Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

Não existe idade para fazer parte da festa (figura 102). O pertencimento é construído nos braços dos pais.

**Figura 102** - Criança fazendo parte da festa



Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

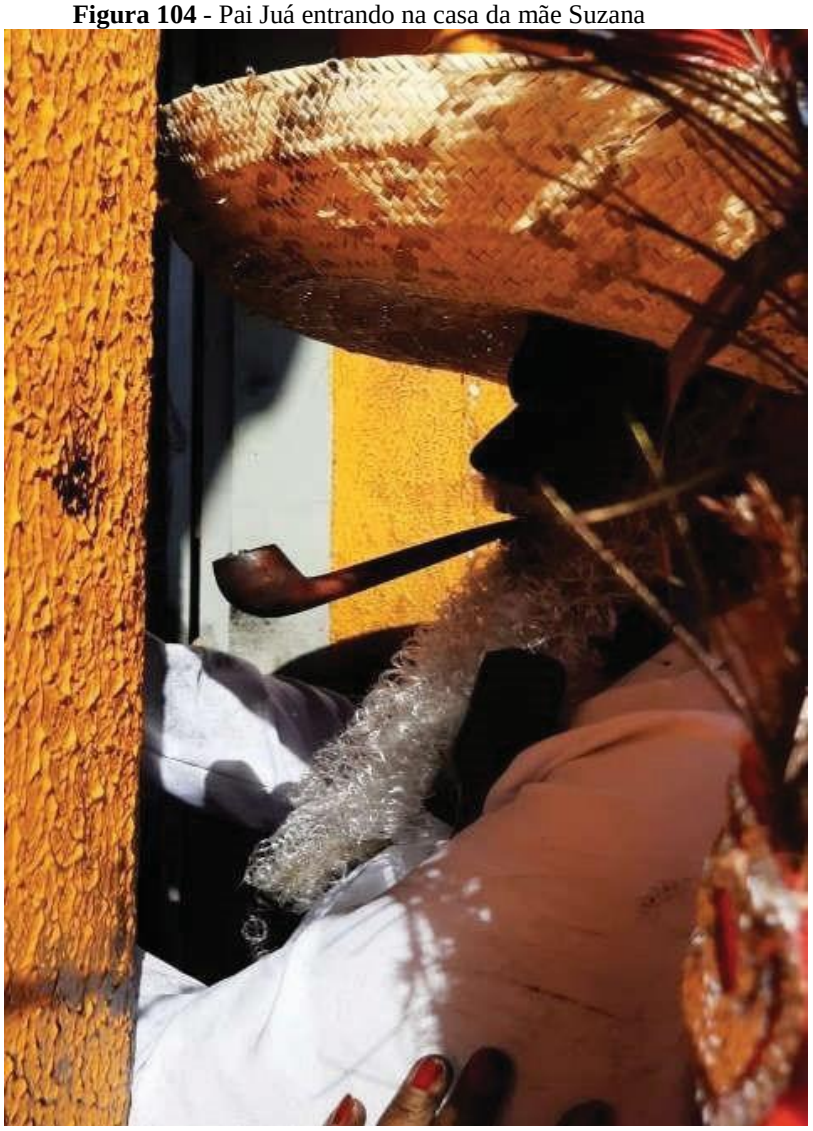
Durante toda a festa, em todos os lugares, fotógrafos de diversas partes do Brasil não poupam esforços buscando os melhores ângulos (figura 103).

**Figura 103** - A busca do melhor ângulo

Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

Com o Pai Juá, os lambe-sujos seguem para buscar a mãe Suzana (única figura feminina do folguedo), que sai com cesto na cabeça. A mãe Suzana aguarda em casa a chegada dos Lambe-sujos; o pai Juá (figura 104) entra para cumprimentá-la; ela segue com ele pelas ruas da cidade (figura 105).

**Figura 104** - Pai Juá entrando na casa da mãe Suzana



Fonte: Foto Eliana Dias 13 de outubro/2019

Os instrumentos musicais utilizados nessas manifestações são pandeiros, ganzás, cuícas e tambor. A influência africana nos ritmos é forte, como não poderia deixar de ser. Os lambe-Sujos cantam para mãe Suzana enquanto ela sai de casa:

Cadê mãe Suzana, ô Suzanê!
Mãe Suzana morreu, ô Suzanê!
Tá no oco do pau, ô Suzanê!
Tocando berimbau, ô Suzane.

**Figura 105** - Saída da mãe Susana

Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

A fotografia de Christiano Júnior, escrava de ganho[53], de 1864-1865, na Bahia (figura 107), assim como a obra do desenhista Debret, "Cena de carnaval"[54] de 1823, no Rio de Janeiro (figura 109) demonstram que a figura da mulher negra que trabalha com o cesto na cabeça era comum nas ruas do Brasil escravagista e que, mesmo no período pós-abolição, a cabeça da mulher negra era um instrumento de trabalho no seu cotidiano.

Os comparativos com as fotos da mãe Suzana (106 e 108) mostram claramente traços entre as imagens da história do Brasil e as imagens do folguedo aqui descrito.

[53] Disponível em: http://brasilianafotografica.bn.br/?p=14617. Acesso: 20/10/2019.
[54] Disponível em: https://arteeartistas.com.br/carnaval-jean-baptiste-debret-origem/. Acesso: 20/10/2019.

**Figura 106** - Mãe Suzana

Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

**Figura 107** - Escrava de Ganho

Fonte: Site: Brasiliana Fotografia

**Figura 108** - Mãe Suzana

Fonte: Foto: Eliana Dias. 13 de outubro/2019

**Figura 109** - Cena de Carnaval

Fonte: Site: Arte artista

Voltando o olhar sobre o Brasil escravocrata, nota-se que a mulher negra escravizada tinhafunções variadas para seus donos, sendo inclusive, alugadas para amamentar filhos de mulheres branca. Essas cativas também eram colocadas na função de vendedoras: andavam pelas ruas das cidades com cestos na cabeça vendendo frutas, quitutes, doces, enfim; eram as escravas de ganho.

A construção dessa grande encenação não ocorre ao acaso. Ela é fundamentada em uma sociedade que escravizou, torturou e matou seres humanos.

Os Lambe-Sujos dançam e cantam pelas ruas, passam na frente da casa do rei dos caboclinhos, como se os estivesse desafiando (figura 110).

**Figura 110** - Lambe-sujos passando pela casa do Rei dos Caboclinhos

Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

Os Caboclinhos ganham as ruas à tarde e em menor quantidade que os Lambe-sujos. Eles buscam seu rei em casa (figura 111), que sai com indumentária e gestual majestoso, depois seguem pelas ruas da histórica cidade; e no trajeto a figura das crianças participando da festa é comum.

O grupo anda até a casa da princesa dos caboclinhos, que está sendo guardada por dois caboclinhos, a partir daí a princesa (figura 112) passa a integrar o grupo e eles seguem pelas ruascom embaixadores, brincantes e tocadores. Passam por sua taba (figura 113), próximo à praça da Igreja Matriz, feita de taquara e vão para o porto do Largo do Quaresma, nas margens do rio Cotinguiba, afluente do rio Sergipe e lá fazem o reconhecimento do quilombo.

**Figura 111** - Saída do Rei dos Caboclinhos

Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

**Figura 112** - Saída da Rainha dos Caboclinhos

Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

**Figura 113** - Ao fundo, Taba dos Caboclinhos/Rua da Igreja Matriz /Laranjeiras

Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

Lambe-Sujos e Caboclinhos se encontram pelas ruas da cidade e têm alguns embates, antes do embate final. Os Lambe-Sujos roubam a rainha dos Caboclinhos, e a levam para o Quilombo feito de taquara (figura 114), planta de caule oco que lembra o bambu, construído no Largo do Quaresma,às margens do rio Cotinguiba.

**Figura 114** - Quilombo/Porto do Largo do Quaresma/Laranjeiras

Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

O grande momento é no porto do Largo do Quaresma. A luta acontece e depois de muitos combates (figura 115). Os Caboclinhos vencem, resgatam sua rainha e aprisionam os lambe-sujos com cordas; aprisionam o Pai Juá (figura 116) e invadem o quilombo.

**Figura 115** - Combate - Lambe-Sujos e Caboclinhos - Porto do Largo do Quaresma, Laranjeiras/SE

Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

**Figura 116** - Pai Juá é aprisionado

Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

O último lambe-sujo aprisionado é o que fica no alto de mastro, o negro foro (figuras 117 e 118) observando a movimentação dos Caboclinhos e no final é colocado fogo no quilombo (apenas para representar a destruição, sendo logo apagado).

**Figura 117** - Lambe-sujo foro no alto do mastro

Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

**Figura 118** - Último Lambe-sujo aprisionado

Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

Quilombo era o "forte negreiro". Dentro dele escravizados fugitivos que lutavam como guerreiros pela liberdade, enfrentando capitão do mato assim como os nativos que iam a sua busca; eles nascem da ânsia pela liberdade. Para Nascimento (2002, p. 264) "Os quilombos resultaram dessa exigência vital dos africanos escravizados, no esforço de resgatar sua liberdade e dignidade através da fuga ao cativeiro e da organização de uma sociedade livre [...]". Portanto, o quilombo é a expressão mais forte da luta dos escravizados.

Os versos do cordelista Ronaldo Dória em "O cordel e o Folclore" conta um pouco dessa história:

São crenças verdadeiras
Onde os negros do quilombo
Com ações traiçoeiras
Pelos brancos comandados
Por índios eram caçados" [...]
Nas ruas desordenadas
Com o som da batucada
E ritmos alucinados
Saem pedindo dinheiro
E melando o povo inteiro.

A região açucareira deixou marcas fortes na cultura popular brasileira. Esses grupos de brincantes trazem em seu enredo a história, a luta entre indígenas e escravizados fugitivos. “Lambe-Sujo e Caboclinho é um embate, mostrando de um lado indivíduos que simulam os escravos, conhecidos como lambe-sujos e, de outro, aos chamados caboclinhos representantes dos silvícolas.” (SANTOS, 2012).

Durante as apresentações no meio da manhã do domingo, a autora fotografava os brincantes. Esse (figura 119) lhe chamou atenção, porque enquanto era fotografado o brincante apontava para a placa da rua de nome Umbelina Araújo, o que nos fez entender que ele estava fazendo uma espécie de homenagem a essa mulher negra, nagô, mantenedora, por décadas, do Terreiro Nagô de Santa Bárbara Virgem e mestra da Taieira.

**Figura 119** - Apontando para o nome da rua

Fonte: Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

Os africanos capturados e feito cativos tinham sua liberdade aprisionada, não sua cultura. O ser humano é feito de cultura. Os homens brancos europeus conseguiam prender seus passos, mas nunca a religiosidade que estava dentro deles, nem o canto guardado no peito. Africanos e seus descendentes sofreram as mais diversas violências físicas, ainda assim, mantiveram suas tradições e firmaram sua marca. Uma mescla de diversas culturas africanas aportaram no Brasil, formando a singular, rica e bonita cultura brasileira.

Já no povoado Duro, no município de Itaporanga d'Ajuda, cidade banhada pelo rio Vaza-Barris, o folguedo Lambe-Sujo e Caboclinho (figura 120) é mantido há várias gerações. Os corpossão cobertos de óleo de soja de uso doméstico misturado ao pó xadrez preto, calção preto ou vermelho e gurita vermelha na cabeça são os Lambe-Sujos. Com água e roxo-terra sobre o corpo, calção e cocar de penas de aves, estão prontos os Caboclinhos. Aqui, o local de refúgio dos lambe-sujos se chama rancho (figura 121) e um de frente para o local dos índios, ambos iguais, feitosde palha de coqueiros, pindoba, de dendê, e fica localizada na área de cultura, esporte e lazer do pequeno povoado.

**Figura 120** - Lambe-Sujos e Caboclinhos do Povoado Duro/Itaporanga D'Ajuda/SE

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

**Figura 121** - Povoado Duro/Itaporanga D'Ajuda/SE

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

Personagens do folguedo: Rei (também chamado de mestre), contramestre: a rainha, comandante, vice-comandante, papai velho (mascarado), mamãe velha (mascarada), esses dois últimos representam a experiência do grupo (figura 122).

**Figura 122** - Mamãe velha/Papai velho (mascarados) Povoado Duro/Itaporanga D'Ajuda/SE

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

Tudo começa às 6 horas, com café da manhã (figura 123) oferecido, há décadas, por um morador do povoado. Esse café da manhã era servido na casa desse morador até 2018, em 2019 foi utilizado o espaço lazer. Os participantes do folguedo falavam com entusiasmo da mudança de local, dizendo que o era lugar espaçoso, fresco e bem melhor para o café. Às 6:00 da manhã, os caboclinhos já estão paramentados no local, logo depois chegam os lambe-sujos, com os reis dos Lambe-sujos e Caboclinhos, os mestres e os brincantes. Quando o café da manhã é servido, é um momento de muita interação entre os participantes.

**Figura 123** - Café da Manhã dos Brincantes

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

Após o café, os brincantes formam filas (figuras 124 e 125) e se organizam para o primeiroenfretamento deles e, esse momento é chamado por eles de Primeiro Encontro. Depois seguem cada um, com o seu rei, pelas ruas do povoado e dos povoados circunvizinhos.

**Figura 124** - Caboclinhos

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

**Figura 125** - Lambe-sujos

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

A festa não tem dimensão turística, é muito pouco conhecida fora daquela geografia. Contudo tem um importante significado para aquela comunidade. Os participantes do folguedo se emocionam ao falar do que significa para eles, “Aprendemos com os mais velhos e seguimos por que aqui tá nossa história e ensinamos aos mais novos, aos nossos filhos a terem amor ao que é da gente”; “Eu mesmo aprendi com seu zé bigode e ele sabe muito dessa história toda, ele já tá bem idoso”. As falas deles vão demonstrando pertencimento as suas raízes culturais. A tradição vem sendo passada de pai para filho (figura 126).

**Figura 126** - Tradição vai passando para as novas gerações

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

Infere-se dessa tradição que a memória viva é representada nas simbologias da apresentaçãodurante todo o domingo, e é uma marca de resistência vinda do povo, feita pelo povo e prestigiada pelo povo, que não quer legar ao esquecimento sua história, e que não precisa da presença de um agente externo para apreciá-los. A própria comunidade se completa dentro de sua história e de sua tradição.

Durante a apresentação os brincantes cantam louvor para o Santo Negro São Benedito e outras canções com cunho religioso:

“Ô que Santo é aquele oh lê lê (2x)
O que vento mandou (2x)
É meu São Benedito oh lê lê (2x)
Ou é Nosso Senhor (2x)”

"Minha coroa é de ouro
Foi Nosso Senhor quem me deu
Valei-me Nossa Senhora
Valei-me Nossa Senhora
Os lambe-sujo tão chegando aqui agora
Os nêgos tão chegando aqui agora"

E correm pelos povoados Duro e Araticum cantando o nome do folguedo e de seu município:

"Olha os Lambe-sujo aê (3x)
Olha Caboclinhos aê (2x)
É de Taporanga aê (3x)"

"Caboclinhos acorda cedo
Já amanheceu o dia
Cantando pro nosso povo
Cantando com alegria"

E cantam cantigas de forte expressão popular:

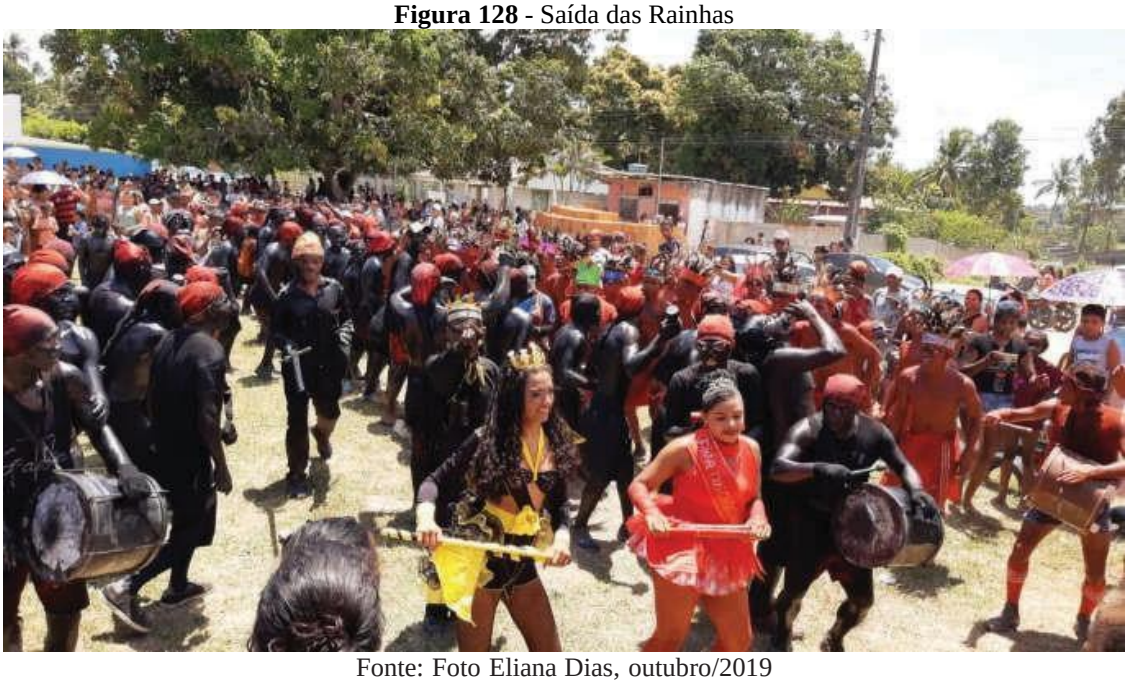
"Meu papagaio
Não tem asa, não tem bico
Noutra terra eu não fico
Meu Papagaio
Minha terra é Itaporanga
Meu papagaio"

Assim eles passam a manhã até chegarem ao povoado Araticum, nas proximidades do povoado Duro, em que acontece o segundo encontro do folguedo. Primeiro chegam os Lambe-Sujos, depois os Caboclinhos. Lambe -sujos e Caboclinhos não se misturam, cada um fica com o seu grupo (figura 127), sendo um momento especial. É nesse povoado que eles pegam as rainhas dos Lambe-Sujos e a dos Caboclinhos (figura 128). O momento é aguardado com ansiedade e atenção pelos moradores do local. A saída delas reúne muitas pessoas e os brincantes (reis e mestres) se emocionam, depois de uma apresentação, cada uma segue com seu grupo. Logo após, tem o embate.

**Figura 127** - No povoado Araticum

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

**Figura 128** - Saída das Rainhas



Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

Nesse povoado, ao meio dia, por mais de 20 anos, até 2018, um casal servia o almoço dos brincantes. No ano de 2019, por conta de uma questão de saúde da ofertante, foi servido um lanche: cachorro quente, refrigerante e suco (figura 129). Os brincantes sabiam previamente da alteração do cardápio. Sentam no chão, comem, conversam e descansam nas sombras de árvores (figuras 130 e 131), das andanças e do sol quente.

**Figura 129** - Lanche dos brincantes

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

**Figura 130** - Descanso depois do lanche

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

**Figura 131** - Descanso depois do lanche

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

Em seguida, o grupo tem um enfrentamento entre os reis, mestres, rainhas e brincantes (figura 132), e seguem pelos povoados, entrando nas casas (figura 133), são acolhidos pelos moradores e recebem lanches e água. Além disso, tanto Lambe-Sujo quanto Caboclinho pedem dinheiro as pessoas e a brincadeira continua pelos povoados durante toda a tarde.

**Figura 132** - Enfrentamento do segundo encontro

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

**Figura 133** - Entrando nas casas dos moradores

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

No centro de cultura, esporte e lazer do povoado Duro ocorre o terceiro encontro, isto é, o encontro final, marcado para às 16 horas. Nesse horário, o local já tem um público expressivo esperando: crianças, jovens, idosos, vendedores ambulantes com brinquedos como pula-pula; um verdadeiro cenário de festa do interior (figura 134).

**Figura 134** - O povoado Duro em festa

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

Os Caboclinhos chegam no local por volta das 17 horas (figura 135), brincam, pedem dinheiro aos presentes (figura 136), vão para o rancho (figura 137) e, ao anoitecer, os Lambe-sujos chegam, correm para o rancho e depois vão para o enfretamento com os Caboclinhos (figura 138); encenam vários embates, no final, todos se abraçam em um grande círculo (figura 139), cantam e rezam a Ave Maria e o Pai Nosso; agradecem a todos pelo dia de alegria.

**Figura 135** - Chegada dos Caboclinhos para o último encontro.

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

**Figura 136** - Pedindo dinheiro aos presentes

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

**Figura 137** - Chegada dos Caboclinhos no rancho

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

**Figura 138** - O terceiro encontro

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

**Figura 139** - O abraço coletivo e oração final

Fonte: Foto Eliana Dias, outubro/2019

Quando perguntados se o rancho não será derrubado, e se os caboclinhos não irão prender os Lambe-Sujos, eles respondem: "É né? Antes era assim, mas que de um tempinho pra cá, começamos a achar melhor mostrar que hoje, o que vale mesmo é a união dos povos todos, de todo mundo e viver em paz. Por isso ninguém prende ninguém, se abraça no final, e não tem destruição do rancho, deixa lá e amanhã desmonta".

Os folguedos se ressignificam com o passar do tempo. Essa é uma dinâmica presente na cultura popular. Ela não é estática, está sujeita a mudanças vinda do seu núcleo produtor. Dessa maneira, a representação do folguedo descrito é uma restauração de significantes momentos do passado, ainda vivos na memória de grupos sociais contemporâneos. A arte teatral produzida durante todo o dia, a interação do público, o pertencimento da comunidade são importantes expressões de identidade cultural brasileira, revelando formas de vida, de poder e de luta de etnias na formação desse país; é o simbólico dançando ao som de batuques e de antigas canções, entrelaçado com a realidade atual que tanto nos exige paz, respeito e bom convívio.

Na Cidade de Itaporanga d'Ajuda, um grupo centenário corre o risco de desaparecer. Nesse município havia duas raízes do folguedo Lambe-Sujo e Caboclinho, como já visto. Uma no povoado Duro e outra na cidade, essa última não se apresenta desde 2017.

Gilberto Amado no livro de *História da Minha Infância* narra reminiscências suas quando os Lambe-Sujos e Caboclinhos da cidade aparecem entre o final do século do XIX e início do século XX em Itaporanga:

> "No lambe-sujo, outro festejo que ainda presenciei (...) os figurantes, uns de cocar, arco e flecha, saíam de uma amurada imitando taba de índios; outros untados de um visgo preto, pegajoso, escorrendo no suor, corriam pela vila numa algazarra, querendo apanhar meninos para sujá-los de encontro com o corpo. A barulhada revolvia a vila. Só o escuro da noite acaba a turbamulta. " (AMADO, 1999, p.134)

Na cidade de Itaporanga os lambe-sujos besuntavam o corpo de banha de porco e pó xadrez preto, derretiam a banha e misturavam ao pó preto, depois passavam em todo o corpo.

Martucelli Neto (1969, p.29), também em um livro de memória, Retalhos da Vida, traz lembranças dos Lambe-Sujos em Itaporanga por volta da primeira metade do século XX. Ele descreve esse folguedo: "Eram homens proletários, trajando calções pretos, descalços, com corpos pintados por um pó preto, misturado com banha de porco e saíam às ruas aos domingos anteriores ou posteriores a 24 de outubro (de cada ano) em grupo bastante elevado.".

O autor continua suas observações em referência ao folguedo:

> "Eram meninos vestidos de calções vermelhos, pintados nos corpos de roxo terra (pó), com as cabeças ornadas de capacetes com penas as mais variadas". [...] "Os negros", como chamavam os itaporanguenses, se aglomeravam num pequeno "curral", denominado "rancho", cercado de palhas de pindobeiras; ali se processavam os "cercos" e as "prisões"." (MARTUCELLI NETO, 169 p. 30).

Abaixo, algumas músicas do folguedo. É visível que elas desafiam o tempo, mantendo-se na festa. Nas memórias de Martucelli Neto encontramos músicas entoadas no folguedo da cidade de Itaporanga:

> "Samba negro,
> Branco não vem cá!
> Se ele vir,
> Toma manguá (Ou pau é de levar)
> Caboclo vem aí.
> O que é que vou fazer?
> Vamos para o rancho
> Ô seu nego (ou Sá Dona)!
> Para ele não aborrecer. [...]" (MARTUCELLI NETO, 1969, p. 29).

> "É hora! É hora! É hora!
> De nós "guerrear"!
> Se aguenta "negros",
> Nós "já" vamos para lá! [...]
> Vai-te embora, caboclo
> Não venha me abusar!
> Os meus negros são valentes
> E de patente para brigar!" (MARTUCELLI NETO, 1969, p. 30).

Como observa-se, é uma tradição centenária, mas que, infelizmente, pode desaparecer.

No final da década de 90 do século XX, havia uns poucos anos que o Lambe-sujo e Caboclinho não se apresentavam. Com a criação da comissão Pró-Encontro Cultural e posteriormente da ONG "Grupo Pedra-Bonita", foi possível o contato com os mestres e a revitalização do grupo em questão, que permaneceu ativo, apresentando-se durante a primeira década do século XXI (figura 140). Na segunda década dos anos 2000, com a mudança do mestre dos Caboclinho para outro município, em busca de trabalho, a manutenção dessa tradição, tornou-se esporádica, e vem correndo iminente risco de acabar. Em maio de 2017 (figura 141), por ocasião do aniversário do município, foi a última vez que o grupo que se apresentou.

**Figura 140** - Lambe-Sujo e Caboclinho - Cidade de Itaporanga d'Ajuda

Fonte: Foto Eliana Dias. 1999

**Figura 141** - Lambe-Sujo e Caboclinho - Cidade de Itaporanga d'Ajuda

Fonte: Foto Eliana Dias. Maio/ 2017

Essa situação de falta de apoio por parte do setor público à cultura é velha conhecida. Aconteceu com outras raízes folclóricas existentes no município, em tempos diferentes. Amado (1999, p. 133) descreve a situação dos mestres da Chegança, nessa cidade, entre o final do século XIX e início do século XX:

> [...] Nem chegança se fazia mais, pois os intendentes não ajudavam. Certo, ZéAlbino, João Grande, cheganceiros antigos, acabando como trastes velhos na ladeira do Costa, ressonando numa sonolência de cachaça, de pés inchados e tosseforte, ainda repetiam para um visitante ou outro partes das toadas e episódios das guerras de Portugal com os serracenos.

Assim, sem apoio, sem instituições públicas locais que zelem pela sua continuidade, algunsfolguedos são relegados ao desaparecimento, e com eles tradições que contam a nossa história.

É, portanto, notório a importância de políticas locais voltadas para a salvaguarda da cultura popular, tendo em vista que essa realidade não se aplica somente ao município de Itaporanga d'Ajuda.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como foi exposto na introdução desse trabalho, ele é fruto de pesquisa, de prática docentee de amor. Do amor e respeito à educação pública brasileira, da qual sou filha. Dessa educação pública e gratuita que me permitiu, além o Ensino Básico, ser egressa dessa universidade.

O trabalho foi longo, por vezes exaustivo, mas eu não poderia dar nada menos que minha dedicação profunda a um trabalho que ficará disponível aos profissionais da educação e, sobretudo,aos que me formaram.

Não poderia dedicar menos que meu total comprometimento a um trabalho que, no bicentenário da emancipação política de Sergipe, estado onde nasci, dei meu primeiro sorriso e sobre todos os sentidos dei meus primeiros passos. Falar sobre sua identidade, sua cultura popular em um viés educacional é a intenção desta pesquisa.

A educação pública que me formou, e de onde, hoje, eu tiro meu sustento, merece o meu melhor. Ainda que o trabalho tenha ficado aquém do que eu gostaria, ele ficou muito além do que eu poderia, numa realidade de não bolsista e não afastada das atribuições de professora da rede básica estadual de ensino, carregando a responsabilidade de ser a única professora de História da escola onde trabalho, lecionando do 7º ano do ensino fundamental ao 3º ano do Ensino Médio. Eu não podia adormecer diante da minha prática, um nono ano para preparar para a prova de ingresso do Instituto Federal de Sergipe (IFS), três terceiros anos sendo preparado para a prova antes citada e para o ENEM, e todas as outras responsabilidades que envolvem o ambiente escolar.

Essa narrativa não é uma tentativa de tornar meu esforço heroico, ou algo que o valha. Oque eu quero com isso é demonstrar que, prestar o nosso serviço à sociedade seja como estudante, seja como um profissional, é devolver a ela o que faz por nós em pagamentos de impostos para manutenção da esfera pública. É, antes de tudo, uma forma de resistência. É uma maneira de reverberar o ideal Freiriano na educação. É acreditar que o ensino público gratuito é um agente transformador de vida.

Não nos esqueçamos, caros colegas, é nos aquilombando no esforço da prestação de um serviço público decente; é na competência e no amor que resistimos a toda sorte de autoritarismo. Nossa prática é bandeira de luta e assim, quando tentam nos calar a boca, que o fruto do nosso trabalho ecoe como o toque de mãos ritmadas em um tambor, provocando um batuque contagiante.

Para elaboração do caderno cultural que acompanha o jogo, pensei, a princípio em desenhos, mas esses não trariam a dimensão que eu gostaria de levar ao aluno, a clareza de que cada estátua presente no Largo é uma representação de seres humanos que são fazedores daquelas manifestações culturais que trazem nossa história, sendo assim a melhor forma encontrada foi a fotografia.

Para a marca do jogo, depois de várias tentativas, optei pelo pandeiro por ser um instrumento musical utilizado em diversas manifestações culturais aqui estudadas. Escolhi fitas coloridas, porque grande parte dos folguedos fazem uso delas e a escolha por movimentos circulares no centro com os ponteiros é uma alusão a tempo e memória.

Ademais, fruto dessa perspectiva, o trabalho evoca a incumbência de fazer a cultura popular dialogar com questões ambientais através de um jogo de tabuleiro construído para fins educacionais.

Durante a pesquisa, eu busquei analisar as estratégias possíveis para transformar o conhecimento sobre essas temáticas em um jogo que fosse simples, claro e atrativo para os alunos. Foi durante as validações que puder atestar sua aprovação, mas sobretudo pude aperfeiçoá-lo.

A validação fora do meu ambiente de trabalho, com alunos e professores, foi feita por exigência da minha orientadora. Eu acreditei até quando pensei que ela desistiria da ideia. Hoje sou grata pela insistência. Sobre todos os aspectos, a validação é um divisor de águas no trabalho absolutamente relevante, tendo em vista que a articulação pedagógica do jogo só foi possível com as percepções alcançadas através de cada validação.

Preciso deixar relatado que validar não é fácil. A ideia inicial eram 10 escolas diferentes. Entrei em contato, marquei, fiz uma tabela com datas e horários, para não chocar com os meus horários de trabalho. Tudo certo com 10 escolas e da data início e final, foi deflagrada uma greve (necessária e relevante) na semana que iniciava as validações. As marcações foram por água abaixo, fui à procura de rede municipal, mas entre horários que chocavam com o meu; períodos de prova, períodos de projetos pedagógicos. Ainda consegui duas escolas municipais, apenas uma da rede estadual, e assim, consegui fazer a validação com 10 professores individualmente, emambientes diversos, e com técnicos em educação.

Quando analisei o resultado dos gráficos das validações, mensagens escritas e as colocaçõesorais, entendi que o Jogo Ponteiros da Memória cumpre seus objetivos expostos na introdução desse trabalho.

Fico com um imenso vazio, pois gostaria de escrever como fiz com os Lambe-Sujos e Caboclinhos, pelo menos, sobre o São Gonçalo, a festa de Santo Reis e a coração das rainhas das Taieiras, Barco de fogo, Batalhão de Bacamarteiro, Reisado, Parafuso, Cacumbi, Chegança, mas os ponteiros do relógio não permitem.

# BIBLIOGRAFIA

## LIVROS E ARTIGOS

ABRIL, Editora. *Os melhores jogos do mundo.* São Paulo: Abril, 1978.

ABREU, B. S. *Educação Ambiental e a gestão participativa dos recursos naturais*: interrelaçãonecessária para o surgimento de um novo paradigma. Disponível em: https://www.e- publicacoes.uerj.br/index.php/polemica/article/view/3737/2618. Acesso em: 07 set. 2019.

ALVES, E. M. S. Em nome do Rio Sergipe. *In*: ALVES, J. P. H. (Org.). *Rio Sergipe*: importância, vulnerabilidade e preservação. São Cristóvão: Editora UFS, 2006.

ALVES, F. N. Estatuária, Patrimônio Histórico e Ensino de História: o Caso do Monumento ao Barão do Rio Branco na Cidade do Rio Grande. *In*: .*Historiæ*. Rio Grande, 2015.

AMADO, G. *Um Menino Sergipano*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.

AMADO, G. *História da Minha Infância*. São Cristóvão: EDUFS, 1999.

ANDRADE, M. *Danças dramáticas do Brasil.* 2. ed. Belo Horizonte, 1982.

ANDREOLA, B. A. O problema ecológico na obra de Paulo Freire. *In*: NEUMANN, L. (Org.) *Desafios da educação para os novos tempos*. Porto Alegre: Evangraf, 2014.

AZEVEDO, D. *Sergipanidade.* Aracaju, 2017. Disponível em: https://www.aracaju.se.leg.br/institucional/noticias/bittencourt-apresenta-texto-2018sergipanidades2019-de-denio-azevedo-na-camara. Acesso em: 10 jun. 2019.

BAKOS, M. O lazer no Egito antigo. *In:* BAKOS, M. *Fatos e mitos no antigo Egito.* Porto Alegre: EDIPUCRS, 2014.

BARROS, C. E. C. Visita ao Museu da Gente Sergipana: existe verdade na arte de literatura de cordel - uma visão de direito autoral do artista plástico. *PIDCC*, Aracaju, ano 2, n. 4, p.186 - 227 out./2013.

BERNA, V. *Como fazer educação ambiental*. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2004.

BERTOLDI, M. E. *Psicologia da Aprendizagem*. Curitiba: Fael, 2010.

BELO, M.; JESUS, R. M. V. Percepções acerca da coordenação de educação ambientale saúde da rede estadual de educação da Bahia. *Revista de Educação Ambiental*, Rio Grande do Sul, v. 21, n. 1, p.115, 2016. Disponível em: http://oca.esalq.usp.br/wp-content/uploads/sites/430/2020/02/6012-17917-1-PB.pdf. Acesso em:10 set. 2019.

BEMVENUTI, A. *et al*. *O lúdico na prática pedagógica*. Curitiba: Intersaberes, 2013.

BITTENCOURT, C. F. *Ensino de História*: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2004, 121 p.

BITTENCOURT, C. F. História da educação escolar: saberes e ações instituintes. *In*: GASPARELLO, A. M.; VILLELA, H. O. S. (Orgs.) *Educação na História*: Intelectuais, saberes e ações instituintes. Rio de Janeiro: Mauad X, 2016.

BOGDAN, R; BILKEN, S. *Investigação Qualitativa em Educação*: uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto, 1994.

BRASIL *Base Nacional Comum Curricular*. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em:13 jul. 2019

BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.* Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 08 abr. 2019

BRASIL. *Jovem cria jogo de tabuleiro para ensinar história da capoeira a alunos do fundamental.* In: Trilhas da Educação. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=72221. Acesso em: 15 jun. 2019.

BRASIL. *Lei N° 8.666, de 21 de junho de 1993.* Brasília: Casa Civil/Presidência da República.Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8666cons.html. Acesso em: 10 jun. 2019.

BRASIL. *Lei de Diretrizes e Base da Educação Brasileira - LDB (1996).* Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm. Acesso em: 03 dez. 2018.

BRASIL, *Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental.* Resolução nº 2, Brasília: 15 de julho de 2012. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/par/323-secretarias112877938/orgaos-vinculados-82187207/18695-educacao-ambiental. Acesso em: 10 ago. 2019

BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN (História. 5ª a 8ª série).* Brasília: Secretariade Ensino Fundamental, MEC/SEF, 1998.

BRASIL. *Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto,Secretaria de Educação Fundamental.* - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

BRUSADIN, L. B. O Turismo e a História sob a ótica do patrimônio cultural: interlocuções entre os campos do saber, práticas e representações. *In*: CHUVA, M.; NOGUEIRA, A. G. R. (Orgs.) *Patrimônio Cultural*: políticas e perspectivas depreservação no Brasil. Rio de Janeiro: Mauad, 2012.

BUNCHBALL INC. *Gamification 101*: an introduction to the use of game dynamics to influencebehavior. 2010. Disponível em:

http://jndglobal.com/wpcontent/uploads/2011/05/gamification1011.pdf. Acesso em: 20 jun. 2019.

CABRAL, M. *Roteiro de Aracaju.* 3. ed. Aracaju: Banese, 2002.

CALLOIS, R. *Os jogos e os homens*: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotavia, 1990. 102 p.

CAMÕES, L. V. *Os Lusíadas*. 1572. Disponível em: https://www.passeiweb.com/na_ponta_lingua/livros/analises_completas/o/os_lusiadas. Acesso em: 05 jun. 2019.

CASTELLS, M. *O poder da identidade.* 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CERQUEIRA, T. S. A construção da identidade sergipana como resultado do complexode vira-latas das elites do início do século XX. *In: Anais do XV Encontro Regional de História da ANPUH-Rio.* São Gonçalo: UERJ/ANPUH-RJ, 2012.

CHESNEAX, J. *Devemos fazer tábula rasa do passado?* São Paulo: Ática, 1995.

CONCEIÇÃO, M. R. M. Museu da Gente Sergipana: Memórias, Imaginários e Representações. *In*: *Anais Eletrônicos do V Seminário Internacional – Políticas Culturais.* Rio de Janeiro: Setor de Políticas Culturais – Fundação Casa de Rui Barbosa, 2014.

COSTA, S. *A formação do professor e suas implicações éticas e estéticas. Psicopedagogia online. Educação e saúde mental.* 28 de junho de 2005. Disponível em: http://revistacientifica.uaa.edu.py/index.php/rcuaa/article/view/424. Acesso em: 20 ago. 2019.

CRUZ, A. Artistas, Monumentos, sergipanidade e nossa gente. In: FAVS – Fórum Permanente de Artes Visuais de Sergipe. Aracaju: 2017.

D'ALÉSSIO, M. M. Memória: leituras de M. Halbwachs e P. Nora. *Revista Brasileira de História*, São Paulo: Marco Zero/ANPUH, v. 13, n. 25/26, p. 97-103, set. 1992/ago. 1993.

DANTAS, B. G. *A Taieira em Sergipe*: pesquisa Exaustiva Sobre uma Dança Tradicional do Nordeste. Petrópolis: Vozes, 1972.

DANTAS, B. G. A Taieira de Sergipe. *Revista Do Instituto De Estudos Brasileiros*, 1974.

DANTAS, B. G. Chegança. *Cadernos de Folclore*, n. 14. Rio de Janeiro: Ministério de Educação e Cultura, Departamento de Assuntos Culturais. Fundação Nacional das Artes. 1976.

DANTAS, B. G. *Dança de São Gonçalo. Cadernos de Folclore, n.9.* Rio de Janeiro: Ministério de Educação e Cultura, Departamento de Assuntos Culturais. Fundação Nacional dasArtes, 1976.

DANTAS, B. G. Taieiras. *Cadernos de Folclore*, n.4. Rio de Janeiro: Ministério de Educação

e Cultura, Departamento de Assuntos Culturais. Fundação Nacional das Artes, 1976.

DIEGUES, A. C. *Água e cultura nas populações tradicionais brasileiras*. In: I Encontro Internacional: Governança da Água. São Paulo, 2007. Disponível em: http://nupaub.fflch.usp.br/sites/nupaub.fflch.usp.br/files/color/simbolagua.pdf. Acesso em:05 maio 2019.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, Brincar, uma forma de Educar. *Revista de divulgação técnico-científica do ICPG*, v.1, n. 4, p.107-112, mar./2004.

FGV. A Cultura na Economia Brasileira. Rio de Janeiro: FGV Projetos n. 23, 2015.

FLORÊNCIO, S. R. R.; CLEROT, P.; BEZERRA, J.; RAMASSOTE, R. *Educação Patrimonial*: histórico, conceitos e processos. Brasília-DF: Iphan/DAF/COGEDIP/CEDUC, 2014. Disponível em: http://www.iphan.gov.br/baixaFcdAnexo.do?id=4240. Acesso em: 25 jun. 2019.

FONTES, A. D. *Danças e Folguedos*; Iniciação ao Folclore Sergipano. Aracaju – 2003.

FONTES, A. D. IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e ArtísticoNacional – *Cartilha de Laranjeiras*, 2009.

FONTES, A. D. Depoimentos *Revista Função*, Aracaju, n. 1, 2018.

FONTES, I. *Cacumbi Mestre Deca*: A relação grupo cultural e gestão pública. 2014. Monografia (Curso de Formação de Gestores Culturais dos Estados do Nordeste) – Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia*: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, P. *Professora sim, tia não*: cartas a quem ousa ensinar. São Paulo: Olho D'água, 1993.

FREIRE, P. *Pedagogia da Indagação*: cartas pedagógicas e outros escritos. São Paulo: UNESP, 2000.

FREITAS NETO, J. A. A transversalidade e a renovação no Ensino de História. *In*: KARNAL, L. (Org.) *História na sala de aula*: conceitos, práticas e propostas. São Paulo: Contexto, 2015.

FUNARI, P. P.; PELEGRINI, S. C.A. *Patrimônio Histórico e Cultural.* Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

GADOTTI, M. A questão da Educação Formal/Não-Formal. In: INSTITUT INTERNATIONAL DES DROITS DE L'ENFANT (IDE). *Droit à l'éducation: solution à*

*tousles problèmes ou problème sans solution?* Sion (Suisse), 2005. Disponível em: https://www.passeidireto.com/arquivo/11111539/educacao-formal-e-nao-formal-moacir-gadotti. Acesso em: 25 jun. 2019.

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Lamparina, 2014.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. *Jogos tradicionais infantis*: O jogo, A criança e a Educação. Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, T. M. (org.). *O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KUMOTO, R. T. *Criação de um jogo de tabuleiro inserido em um universo fantástico.* 2011. 93 f. Trabalho de Conclusão de Curso de Design– Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2011.

LIMA, M. R.; ARAÚJO, E. C. D. Patrimônio Cultural e Novas Tecnologias: o caso do Museu da Gente Sergipana. *In: Anais do III Seminário Políticas para aDiversidade Cultural*. Salvador: Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade (PÓS-CULTURA/UFBA)/ Observatório da Diversidade Cultural (ODC)/ Rede U40 Brasil, 2014.

LOPES, Helena T. Siqueira, José J. Maria Beatriz Nascimento. *Negro e Cultura no Brasil.* - Rio de Janeiro: UNIBRADE/UNESCO, 1987.

MACHADO, C. O que é resiliência urbana? *In*: O mundo real na gestão empresarial – Metodologias Ativas. 2017. Disponível em: https://claramachado.com/2017/05/01/o-que-e-resiliencia-urbana/. Acesso em: 12 jun. 2019.

MACHADO, N. G.; DEVITTE, N.; SCHNEIDER, P.; KREUTZ, M. R. Ação difusora: o patrimônio cultural e ambiental regional por meio do "arqueólogo por um dia." *Revista Arqueologia Pública*, p. 87-105.Disponível em: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rap/article/view/8647933/16259. Acesso em: 12 jun. 2019.

MAIA, D. S. Ruas, casas e sobrados da cidade histórica: entre ruínas e embelezamentos, os antigos e os novos usos. *In: X Coloquio Internacional de Geocrítica. Diez años de cambios en el mundo, en la Geografía y en las Ciencias Sociales*, 1999-2008. Barcelona:Universidad de Barcelona, 2008. Disponível em: http://www.ub.edu/geocrit/-xcol/150.htm. Acesso em: 10 jun. 2019.

MARTUCELLI NETO, J. *Retalhos da vida*. Bahia: Editora Imprensa Oficial de Salvador, 1969.

MELLO, J. C. Águas de Sergipe: rios de memórias, oceanos de patrimônios. *Diálogos*, Maringá, v. 18, n. 3, p.1137-1159, set./dez. 2014.

MELLO, J. C. Entre a farroupilha e a redenção: negros percursos museológicosna terra do chimarrão. *Cadernos de História*, Belo Horizonte, v. 17, n. 26, p.143-159, jan./jun. 2016.

MELO, E. U. *Sabedoria Popular*. 2. ed. Aracaju: Editora Diário Oficial do Estadode Sergipe – EDISE, 2017. 175 p.

MONTALVÃO, E. R. Qual o rio que banha a cidade? *Revista do IHGS*, Aracaju, v. 6, n.10, 1925.

MUCELIN, C. A.; BELLINI, M. Lixo e impactos ambientais perceptíveis no ecossistema urbano. *Sociedade & Natureza*, Uberlândia, p. 111-124, jun. 2008.

MURCIA, J. A. M. (Org). *Aprendizagem através do jogo.* Porto Alegre: Artmed,2005.

MUSEUMS AND GALLERIES COMMISSION. *Educação em Museus.* São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

NASCIMENTO, A. *O quilombismo*. 2. ed. Brasília: Fundação Palmares, 2002.

NORA, P. Entre memória e história: a problemática dos lugares. *In*: *Projeto História*. São Paulo, n, 10, p. 7-28, dez. 1993.

OLIVEIRA, A. S. C. Caderno de ensino de História e educação patrimonial: museus de Sergipe: volume 1- Museu da Gente Sergipana\ Ana Silvia Conceição Oliveira; orientação de Claudefranklin Monteiro Santos. – São Cristóvão, 2018.

OLIVEIRA, L.D. A Conferência do Rio de Janeiro – 1992 (Eco-92): Reflexões sobre a Geopolítica do Desenvolvimento Sustentável. *In*: *6º Encontro Nacional da ANPPAS [Anais], 2012, Belém. GT15 - Relações Internacionais e Meio Ambiente*. Belém: UFPA, 2012. Disponível em: http://www.anppas.org.br/encontro6/anais/ARQUIVOS/GT15-170-31-20120626115525.pdf. Acesso em 20 jul. 2019

PELEGRINI, S. C. A. Cultura e natureza: os desafios das práticas preservacionistas na esferado patrimônio cultural e ambiental. *Revista Brasileira de História*, São Paulo, v. 26, n. 51, p. 115-140, jan./jun. 2006. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/rbh/v26n51/07.pdf. Acesso em: 06 set. 2019

PELEGRINI, S. C. A. O patrimônio cultural e a materialização das memóriasindividuais e coletivas. *Patrimônio e Memória*, Assis, v. 3, n. 1, p. 87-100, 2007. Disponível em: http://pem.assis.unesp.br/index.php/pem/article/view/33/459. Acesso em:20 jun. 2019.

PELEGRINI, S. C. A. *Patrimônio cultural*: consciência e preservação. SãoPaulo: Brasiliense, 2008.

PEREIRA, A. A.; GONÇALVES JUNIOR, L.; SILVA, P. B. G. e. Jogos africanos e afro-brasileiros no contexto das aulas de educação física. *In*: *Anais XII Congresso da Association Internationale pour la Recherche Interculturelle* (ARIC): diálogos interculturais:descolonizar

o saber e o poder. Florianópolis: UFSC, 2009. p.118.

PESAVENTO, S. J. História, memória e centralidade urbana. *Rev. Mosaico,* v. 1,n. 1, p3-12, jan./jun. 2008. Disponível em: http://seer.pucgoias.edu.br/index.php/mosaico/article/view/225/179. Acesso em: 15 jun. 2019.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança*: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

PINSKY, J.; PINSKY, C. B. O que e como ensinar. *In*: KARNAL, L. (Org.) *História na sala de aula*: conceitos, práticas e propostas. São Paulo: Contexto, 2015.

POULOT, D. *Museu e Museologia.* Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

RAU, M. C. T. D. *A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica.* Curitiba: Ibpex, 2007. REIS, Almir. Crescimento urbano-turístico, meio ambiente e urbanidade no litoral catarinense. In: REIS, Almir (Org.) Arquitetura, Urbanidade e Meio Ambiente. Florianópolis: EDUFSC, 2011. p.43-65.

REIS, A. C. F. *Economia da cultura e desenvolvimento sustentável*: o caleidoscópio da cultura. Barueri: Manole, 2007.

REIS, B. at alii. *O público infantil no Museu da Vida: desafios e estratégias na elaboração de atividades.* In: REDE DE EDUCADORES EM MUSEUS – RJ (Org.) Anais do I Encontro daRede de Educadores em Museus e Centros Culturais do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2010. p. 307318.

RISSO, L. C. Paisagens e Cultura: uma reflexão teórica a partir do estudo de uma comunidade indígena amazônica. *Espaço e Cultura,* Rio de Janeiro, n. 23, p. 67-76, jan./jun. 2008. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/espacoecultura/article/viewFile/3523/2450. Acesso em: 05 jun. 2019.

ROCHA, I. S. C. *Museu, Cultura e Criatividade*: o Museu da Gente e as políticas públicas no Brasil. 2017.138 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2017.

SALOMÃO, H. A. S.; MARTINI, M. *A importância do lúdico na Educação Infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado*, 2007. Disponível: http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf. Acesso em: 04 set. 2019.

SANTOS, M. *Performance e Escárnio na Festa do Lambe-Sujo*. São Cristóvão: Editoral UFS, 2013.

SANTOS, N. S. R.S. *Uso de QR Code na Educação eInclusão Digital.* Disponível em: http://aplicacaoeja.pbworks.com/f/Usando%20o%20QR%20Code%20na%20educa%C3%A7%C3% A3o.pdf. Acesso em: 15 jun. 2019.

SANTOS, S. M. P. *O lúdico na formação do Educador*. 6. ed. Petrópolis:Vozes, 1997.

SANTOS, W. A.; ARAÚJO, H. M. Hidrografia e Hidrogeologia: qualidade e disponibilidade de água para abastecimento humano na sub-bacia hidrográfica do Rio Cotinguiba-SE. *Revista Geografares*, Vitória, n. 13, p. 102-134, dez. 2012.

SAUER, C. O. A morfologia da Paisagem. *In*: CORRÊA, R. L; ROSENDAHL, Z. (Org.). *Paisagem, tempo e cultura*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998.

SCHELL, J. *The Art of Game Design*: A book of lenses. Boca Raton – fl: CRC Press, 2008.

SCHWARCZ, L. M.; STARLING, H. M. *Brasil*: uma biografia. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

SEBRÃO SOBRINHO. *Laudas da história de Aracaju.* Aracaju: Regina, 1955.

SERGIPE. *Gestão participativa das águas de Sergipe.* Aracaju: Secretaria de Estado do Planejamento e da Ciência e Tecnologia – SEPLANTEC. Superintendência de Recursos Hídricos – SRH, 2002.

SOARES, O. J. *Possibilidades educativas no museu de arte: para um encontro museu/escola* In: REDE DE EDUCADORES EM MUSEUS – RJ (Org.) Anais do I Encontro daRede de Educadores em Museus e Centros Culturais do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2010. p. 283-292.

SOUZA, A. A. N.; PEREIRA, M. A. F.; SCHNEIDER, H. N. Educação na Cibercultura: cisão de culturas e de experiências da sala de aula e do ciberespaço. In: SCHNEIDER, H. N.; CARVALHO, G. (Orgs.) *IV Ciclo de Conferências "TIC eEducação"*. Aracaju/São Cristóvão: Criação, 2014.

SILVA, L. C. S. *Fragilidade hídrica e ecodinâmica na Bacia Hidrográfica do Rio Sergipe*: Desafios à Gestão das águas. Tese (Doutorado em Geografia) - Programa de Pós-Graduação em Geografia – Doutorado, UFS, São Cristóvão, 2014.

UNESCO. Carta de Belgrado. *Uma estrutura global para a educação ambiental*. 1975. Disponível em: http://www.fzb.rs.gov.br/upload/20130508155641carta_de_belgrado.pdf. Acesso em: 10 abr. 2019.

UNESCO/IPHAN. *Recomendação de Paris – Proteção do Patrimônio Mundial, Natural e Cultural.* 1972. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Recomendacao%20de%20Paris%201972.pdf. Acesso em: 15 jun. 2019.

UNESCO/IPHAN. *Recomendação de Paris – Recomendação sobre a salvaguarda da culturatradicional e popular.* 1989. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Recomendacao%20Paris%201989.pdf, Acesso em: 15 jun. 2019.

UNESCO/IPHAN. *Recomendação de Paris – Convenção para a salvaguarda do patrimônio cultural imaterial.* 2003. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/ConvencaoSalvaguarda.pdf. Acesso em: 15 jun. 2019.

VASCONCELLOS, C. M. *Turismo e museus.* São Paulo: Aleph, 2006.

VYGOTSKY, L. *A formação social da mente.* 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VERGER, P. F. *Orixás.* 5. ed. Salvador: Corrupio, 1997.

**JORNAIS**

SERGIPE JORNAL. 02/12/1964 http://jornaisdesergipe.ufs.br/handle/123456789/20858

GAZETA DE SERGIPE. 03/12/1964 http://jornaisdesergipe.ufs.br/handle/123456789/27057

CORREIO DE ARACAJU. 01/01/1911 http://jornaisdesergipe.ufs.br/handle/123456789/4781

**SITES**

A8. *24 de outubro: Dia em que se comemora o orgulho da cultura sergipana*. A8SE.COM. Disponível em: https://a8se.com/sergipe/noticia/2015/10/85263-24-de-outubro-dia-em-que-se-comemora-o-orgulho-da-cultura-sergipana.html. Acesso em: 10 jun. 2019.

BACAMARTEIROS. MUSEU DA GENTE SERGIPANA. Disponível em: http://www.museudagentesergipana.com.br/wps/wcm/connect/Museu%20da%20Gente%20Sergi pana/inicio/largo-da-gente-sergipana/esculturas/bacamarteiro/bacamarteiro. Acesso em: 23 dez. 2019.

BACAMARTEIROS. Programa Entre Amigos – Manoel Bacamarteiro – 2013 Disponível em:https://www.youtube.com/watch?v=fICywmYncdg. Acesso em: 22 dez. 2019.

CATAN - O JOGO. Disponível:https://www.ludopedia.com.br/jogo/the-settlers-of-catan. Acesso em: 18 set. 2019.

FÁBRICA DE APLICATIVOS. *As Viagens do Tambor* App. Disponível em: http://galeria.fabricadeaplicativos.com.br/as_viagens_do_tambor, acesso em: 15 jun. 2019.

INFONET, 25/06/2006.Comunidade virtual abraça a campanha Ponte Zé Peixe. Disponível em https://infonet.com.br/noticias/cidade/comunidade-virtual-abraca-a-campanha-ponte-ze-peixe/. Acesso em: 13 set. 2019.

INSTALAÇÕES PERMANENTES. Disponível em:

http://www.museudagentesergipana.com.br/wps/wcm/connect/Museu%20da%20Gente%20Sergipana/inicio/museu/instalacoes-permanentes/instalacoes-permanentes. Acesso: 23 dez. 2019.

MATERIAL DE XADREZ. Disponível em: http://www.materialdexadrez.com.br/products/Jogo-de-Go-Oficial-Luxo.-.html. Acesso em: 04 set. 2019

MONTE NETO, Luiz Dal. O Jogo Real de Ur. Disponível em: https://super.abril.com.br/comportamento/o-jogo-real-de-ur/ Acesso em: 20 set. 2020.

O JOGO SENET. Disponível em: https://www.ludopedia.com.br/topico/16690/sobrevivendo-aos-anos-o-jogo-real-de-url. Acesso em: 20 ago. 2019

O JOGO SENET. Disponível em: https://www.fascinioegito.sh06.com/senet.htm. Acesso:20 ago. 2019.

PARAFUSO - MUSEU DA GENTE SERGIPANA. Disponível em: http://www.museudagentesergipana.com.br/wps/wcm/connect/Museu%20da%20Gente%20Sergi pana/inicio/largo-da-gente-sergipana/esculturas/parafuso/parafuso. Acesso em: 23 dez. 2019.

PORTAL CORREIO. *Estudante cria jogo que discute cultura negra por meio da capoeira.* 2018. Disponível em: https://portalcorreio.com.br/estudante-cria-jogo-quediscute-cultura-negra-por-meio-da-capoeira/. Acesso em: 15 jun. 2019.

PORTAL G1, 23/11/2012.Marcelo Déda inaugura estátua de Zumbi dos Palmares em Aracaju Disponível em http://g1.globo.com/se/sergipe/noticia/2012/11/marcelo-deda-inaugura-estatua-de-zumbi-dos-palmares-em-aracaju.html. Acesso em: 13 set. 2019

*QUAL A ORIGEM DAS PALAVRAS CRUZADAS?* Disponível em: https://super.abril.com.br/mundo-estranho/qual-ea-origem-das-palavras-cruzadas/. Acesso em:10 dez. 2019.

REISADO. Aperipê TV/TV Cultura – Terezinha dos Santos - Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=DVTCGVDp1IQ. Acesso em: 20 set. 2019

REISADO. Jornal da Aperipê (TV Aperipê) - Marilene dos Santos Moura - Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=XOQCNZ6T Q&t=19s. Acesso em: 10 nov. 2019.

RIO SERGIPE. Disponível em: http://www.ipatrimonio.org/aracaju-rio-sergipe/#!/map=38329&loc=-10.921878999999983,-37.04123200000001,17. Acesso em**:** 23 nov. 2019.

SHANA, Conzatti. *Mancala com caixa de ovo: Jogo africano.* 2018. Disponível em: https://educacrianca.com.br/mancala-jogo-africano/. Acesso em: 15 set. 2019.

SMC-PMPA/Monumenta-IPHAN/BID/UNESCO/CRAB. *Museu de Percurso do Negro em*

*Porto Alegre.* Disponível em: http://museudepercursodonegroemportoalegre.blogspot.com/. Acesso em: 25 jun. 2019.

SOBREVIVENDO AOS ANOS - O JOGO REAL DE UR. 2017. Disponível em: https://www.ludopedia.com.br/topico/16690/sobrevivendo-aos-anos-o-jogo-real-de-ur. Acesso em: 15 ago. 2019.

SUPER BANCO IMOBILIÁRIO. Disponível em: https://www.ludopedia.com.br/jogo/super-banco-imobiliario. Acesso em: 18 set. 2019

XALINGO BRINQUEDOS- XADREZ. Disponível em https://www.xalingo.com.br/brinquedos/produtos/xadrez. Acesso em: 16 set. 2019

**LITERATURA DE CORDEL**

*O Folclore Sergipano* - Autor: Zé Antônio, 2003.

*O Rio Sergipe* - Autor: Zé Antônio, 2003.

*Laranjeiras Sirenes ocultas no Encontro Cultural* – Autor: Zé Antônio, 2006.

*O Cordel e o Folclore* – Autor: Ronaldo Dória

*Sergipe e seus Encantos: Conhecendo os atrativos turísticos através do Cordel* – Autor: Chiquinho do Além Mar, 2018.

*Sergipe.* Autora: Izabel Nascimento. 2019

*Laranjeiras e sua Diversidade Cultural* – Autoria Coletiva, 2017.

**DOCUMENTÁRIOS**

NARRATIVAS DO BRASIL. Micro documentário feito para a Seleção Curta Brasil: Bacamarteiros de Carmópolis, 2014. Micro documentário. (3min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=h23fv7mVQi4. Acesso em: 22 dez. 2019

TIRO, PÓLVORA E CANÇÃO: UMA HISTÓRIA CONTADA. Produção: Marla Galdino daSilva. Sergipe: Povoado Pinga Fogo – General Maynard, 2015. Documentário (30 min). Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=7ZzdpFStkYk. Acesso em: 23 dez. 2019

ENTRE AMIGOS. Manoel Bacamarteiro. Águada – Carmópolis/SE. 2014. Programa de TV. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=fICywmYncdg&t=328s. Acesso em: 23 nov. 2018.

# ANEXOS

# Jogo Ponteiros da Memória: Educação Patrimonial no Ensino de História em Sergipe

Eliana Dias Ferreira Oliveira

# JOGO PONTEIROS DA MEMÓRIA: EDUCAÇÃO PATRIMONIAL NO ENSINO DE HISTÓRIA EM SERGIPE

Eliana Dias Ferreira Oliveira

## CRÉDITOS

**REDAÇÃO**
**Eliana Dias Ferreira Oliveira**

**ORIENTAÇÃO**
**Janaina Cardoso de Mello**

**COLABORADORES**
**Aglaé D'Ávila Fontes**
**Ana Silvia Conceição de Oliveira**
**Ana Margarida Santos**
**Lilian Mesquita**
**Lucas Miranda Pinheiro**
**Marcella Albaine Farias da Costa**

**CORREÇÃO ORTOGRÁFICA**
**Solange M. Vilas – Boas Oliveira**

**APOIO**
**Universidade Federal de Sergipe**
**Mestrado Profissional em Ensino de História**

**PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO**
**Rafael da Conceição Santos**
**(Artista Plástico Rafael Estranho)**

**FOTOGRAFIAS**
**Eliana Dias Ferreira Oliveira**

**FICHA CATALOGRÁFICA**


Oliveira, Eliana Dias Ferreira
D541j Jogo ponteiros da memória: educação patrimonial no ensino de história em Sergipe / Eliana Dias Ferreira Oliveira ; orientadora Janaina Cardoso de Mello. – São Cristóvão, SE, 2020.
81f. : il.

Material adicional da dissertação: Ponteiros da memória .

Dissertação (mestrado em História) – Universidade Federal de Sergipe, 2020.

1. História – Estudo e ensino. 2. Folclore - Sergipe. 3. Jogos de carta. 4. Jogos educativos. I. Mello, Janaina Cardoso de, orient. II. Título.

CDU 930:398.1(813.7)

A Cultura do povo tem que entrar pela porta da frente da escola.

Aglaé D'Ávilla Fontes

(Revista Função n. 01, 2018, p. 20)

# Sumário

Prefácio

1. Apresentação: Ponteiros Da Memória: Educação Patrimonial No Ensino De História Em Sergipe.....07

2. Tabuleiro.....13

3. Cartas.....14

4. Regras.....62

5. Caderno Cultural.....82

6. Caderno do Professor.....198

# Prefácio

O jogo "Ponteiros da Memória" que integra a dissertação de Mestrado em Ensino de História, produzido pela pesquisa, estudo, sensibilidade apurada e dedicação intensa da professora Eliana Dias opera na prática o que entre o final do século 20 e início do século 21, os intelectuais do patrimônio cultural têm buscado teorizar "a indissolubilidade entre a cultura material e imaterial" apesar de seus conceitos se distinguirem junto aos órgãos de salvaguarda e legislação. Se o decreto 3.551, de 4 de agosto de 2000, instituiu a necessidade da preservação do patrimônio imaterial para sua democratização, também trouxe à tona a salvaguarda dos atores sociais que no palco da dinâmica brincante produzem histórias.

Histórias de um Sergipe plural, cantado e dançado, dramatizado nas ruas e rimas de cordéis, enveredando por edificações oitocentistas, praças e largos nas margens de rios. No encanto da cultura popular, o folguedo mágico que enreda lágrimas de emoção e sorrisos de pertencimento, faz até quem não nasceu na terra sentir a "sergipanidade" na alma e no coração. Eliana Dias, traz em seu jogo, representação lúdica do Largo da Gente Sergipana, extensão do Museu da Gente Sergipana, várias memórias que tecem as rendas de seu tabuleiro, onde giram os ponteiros e se movem os brincantes entre cartas e prendas.

É nessa rítmica onde os alunos aprendem fazendo algazarras juvenis, professores ensinam tornando a sala de aula um espaço de magia e diversão no Ensino de História, o ProfHistória da Universidade Federal de Sergipe (UFS) se enriquece e se enternece.

Por isso, só posso desejar um excelente jogo para todos, porque nele está a expertise da professora Eliana Dias e, sobretudo, seu amor à sala de aula que se veste de Nordeste, na sua identidade sergipana mais preciosa.

Profa. Dra. Janaina Cardoso de Mello

# Apresentação

Os jogos são atividades remotas que perpassam várias fases da existência humana. O ato de jogar faz parte da história da humanidade e essa senioridade também é encontrada nos jogos de tabuleiro, que permeiam a história em variados tempos históricos, em várias partes do globo terrestre trazendo diversas temáticas.

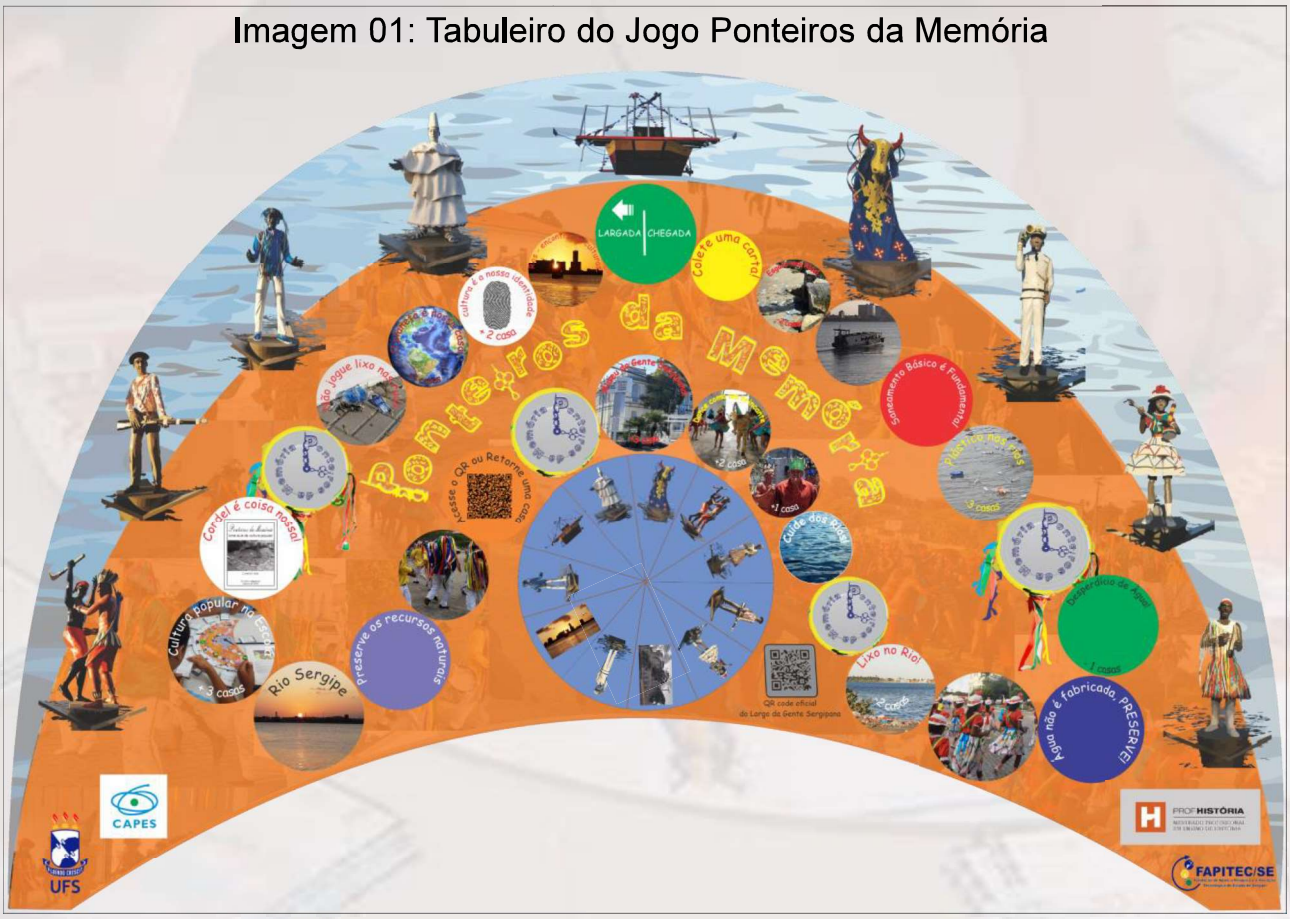
Ponteiros da Memória tem o objetivo de trabalhar, de forma lúdica, o patrimônio cultural material (O Largo da Gente Sergipana), o patrimônio cultural imaterial (manifestações culturais que compõem o Largo) e o patrimônio que o cerca (o Rio Sergipe e o Museu da Gente Sergipana), buscando um Ensino de História que fomente a compreensão da diversidade identitária do Brasil, através de um jogo de tabuleiro.

Cada parte do visual do jogo foi pensada a partir do formato das estátuas, da localização e das cores do Largo da Gente Sergipana. Na criação do formato do tabuleiro (imagem 01) existiu um esforço para uma aproximação entre ele e o desenho do Largo da Gente Sergipana, tema do jogo. A parte em tom de azul claro, que contorna todo o tabuleiro, é a representação do Rio Sergipe; as imagens posicionadas no limiar, entre a parte azul clara e a parte em tom mais escuro do tabuleiro, são as estátuas do Largo na mesma disposição que estão no monumento urbano. A citada parte, em tom mais escuro, faz alusão ao piso do Largo. Dessa forma, todos os esforços caminharam para aproximar, ao máximo, o desenho do tabuleiro da imagem real do tema do jogo.

A opção pela forma círculos, nas casas da trilha, ocorreu pela ideia de infinito que ele traz consigo.

No centro da trilha está o Museu da Gente Sergipana, devido ao fato do museu está de frente para o Largo, na direção desse espaço ficam as cartas referentes ao Museu. A oitava casa do tabuleiro, sinalizada com a fotografia e o nome do Rio Sergipe, ficam as cartas referentes ao espaço do Rio.

Imagem 01: Tabuleiro do Jogo Ponteiros da Memória




As casas que trazem a marca do jogo (será explicado mais à frente) dão ao jogador o direito de rodar os ponteiros novamente.

O Círculo azul maior, que é contornado pela trilha, é o local onde ficam os Ponteiros, sendo que todo o jogo depende do giro dos ponteiros, e de onde ele para no círculo, ele contém os onze elementos que dão vida ao jogo. A opção por círculo e ponteiros está ligada ao relógio e a passagem do tempo que carrega a ideia de memória e de história.

As Cartas (imagem 02) trazem imagens do Largo em Marca d'água, e a logomarca do jogo em destaque no centro da carta. No verso traz, uma imagem em marca d'água, que faz alusão ao Rio Sergipe e às mensagens distribuídas igualitariamente entre os onze elementos do jogo.

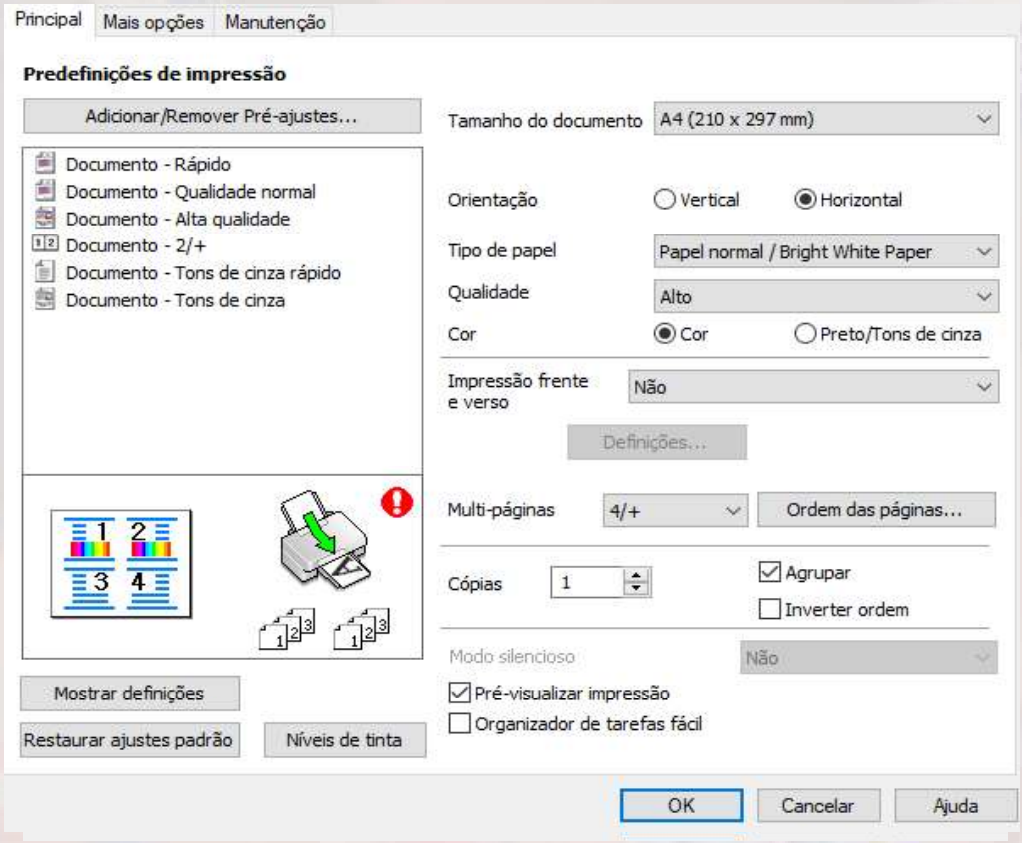
Imagem 02: Carta em frente e verso

O jogo é composto por 1 manual de regras, 1 caderno cultural para ser utilizado como forma de consulta pelos jogadores no decorrer do jogo, 1 caderno do professor que traz sugestões de utilização do jogo, atividades que nasceram da intenção de familiarizar os alunos e alunas com as palavras comum ao patrimônio cultural, além das respostas das cartas e das atividades. Todo esse conjunto de material didático está pautado em ilustrações fotográficas, para os jogadores criarem intimidade visual com as manifestações culturais presentes no Largo da Gente Sergipana.

A seguir, será colocado as sugestões de configurações de como imprimir o jogo.

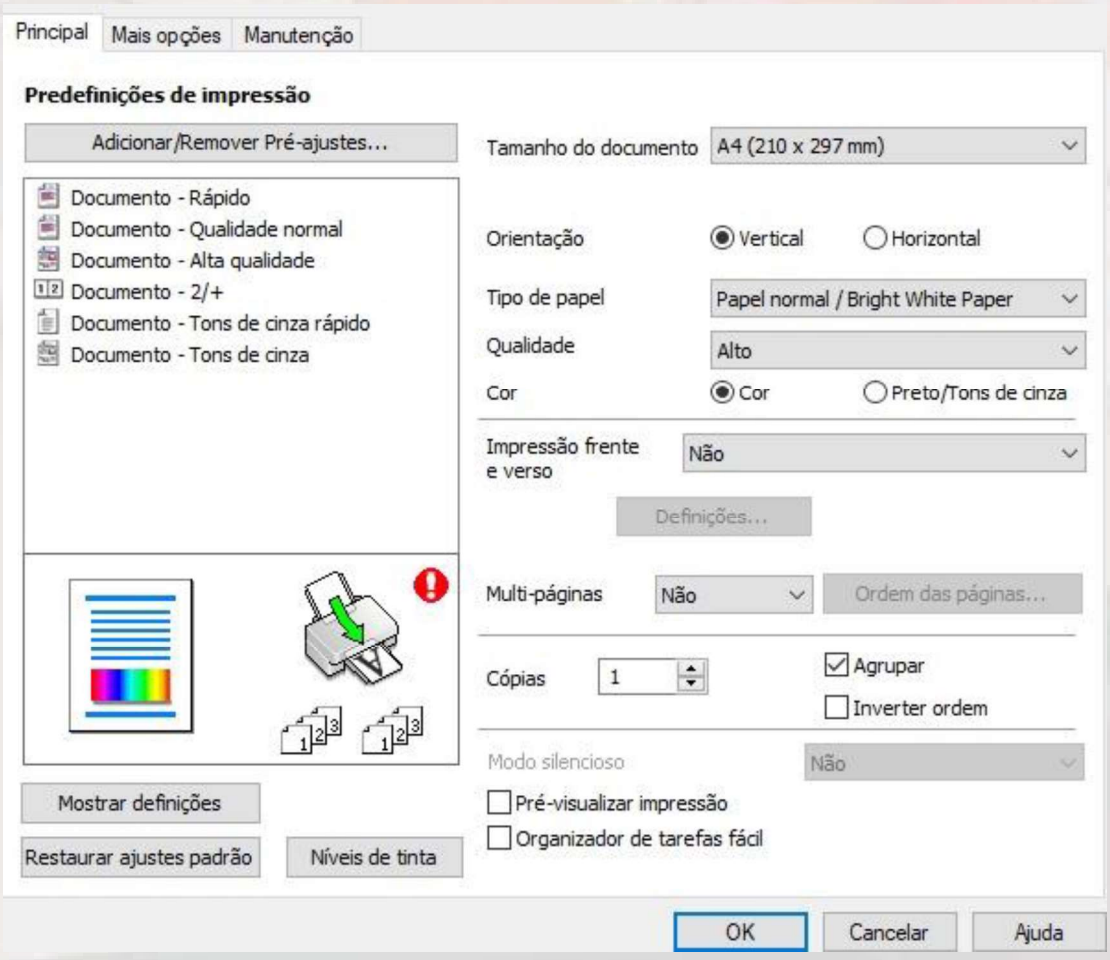
Para o tabuleiro: Serão utilizadas 4 folhas de papel fotográfico auto adesivo 135g.

Imagem 03: Configuração para impressão do Tabuleiro




- As cartas: Serão utilizadas 48 folhas de papel fotográfico auto adesivo 135g.

Imagem 04: Configuração para impressão das Cartas



- Manual de Regras, Caderno Cultural, Caderno do Professor: papel A4 comum.

Imagem 05: Configuração para impressão do Manual de Regras, caderno cultural e caderno do professor.

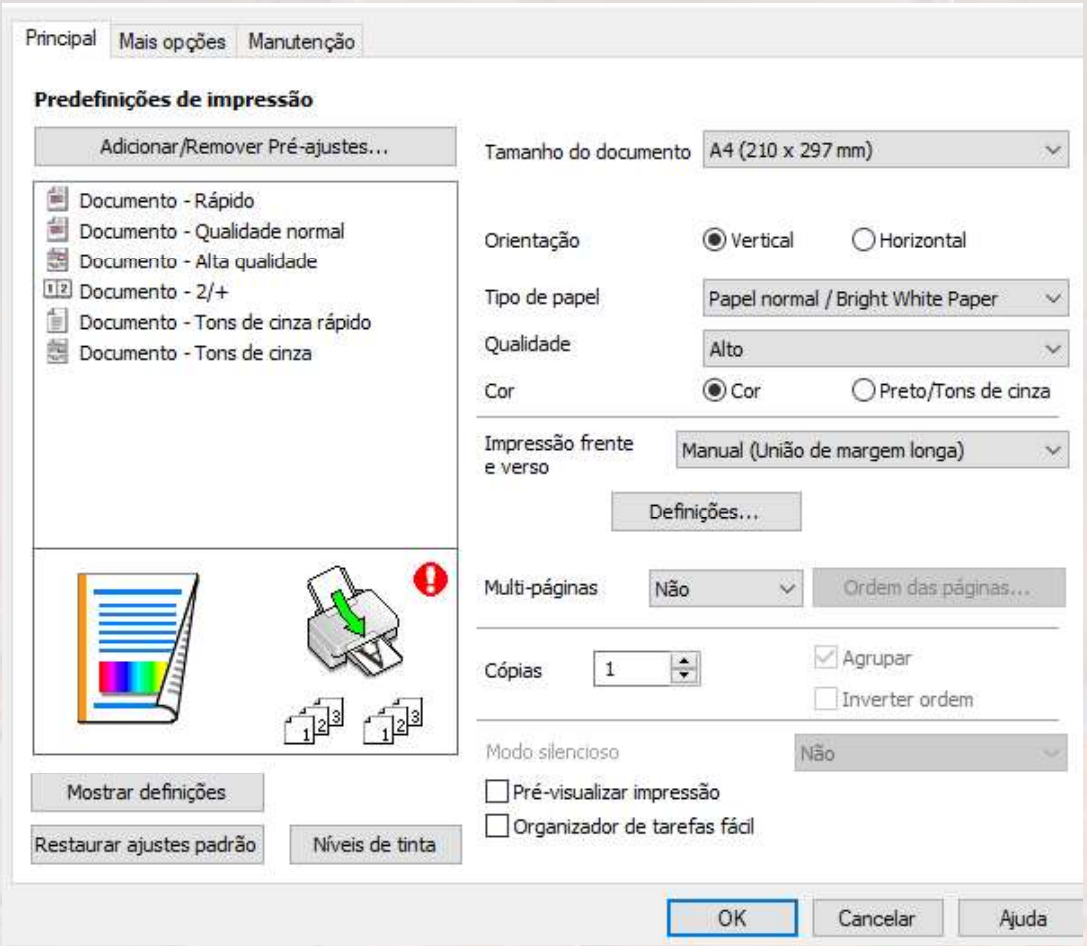



Imagem 06: Configuração para impressão do Manual de Regras.

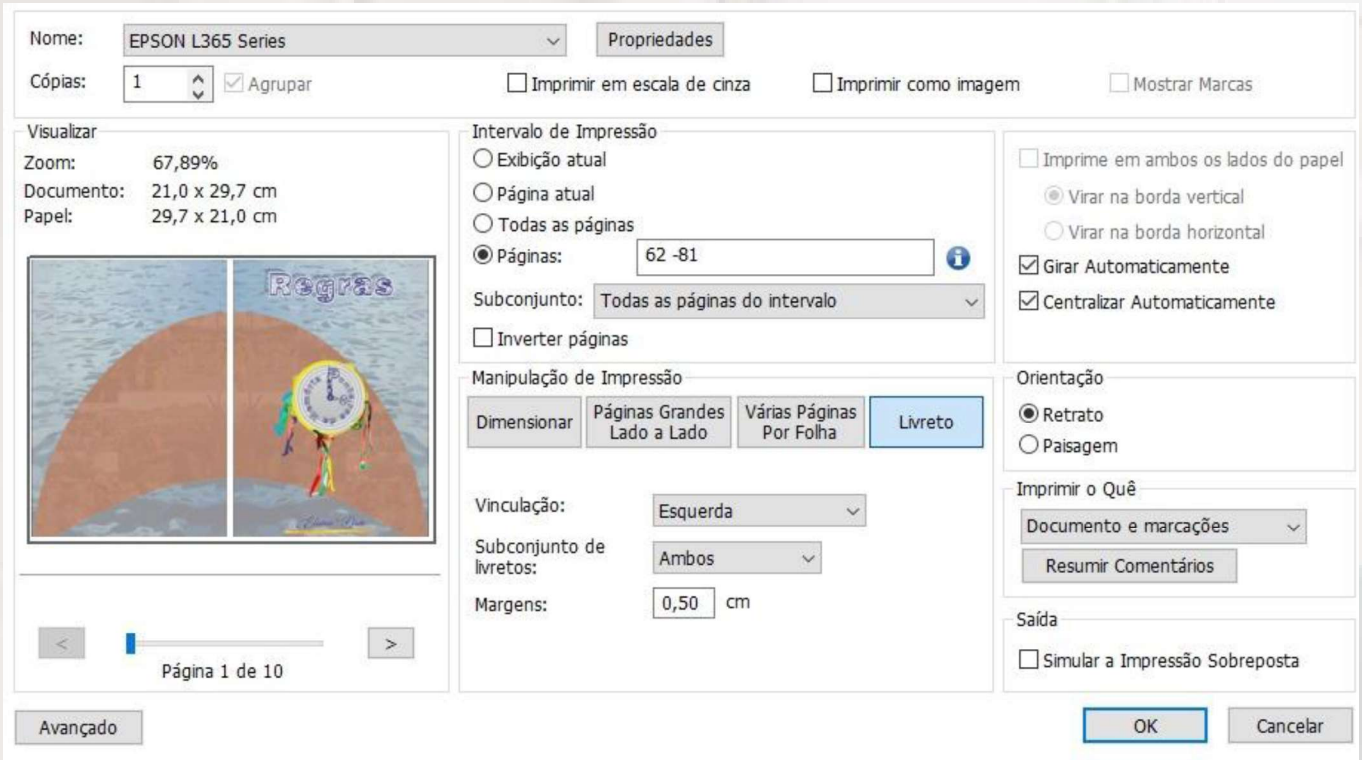


Imagem 07: Configuração para impressão das Cartas.

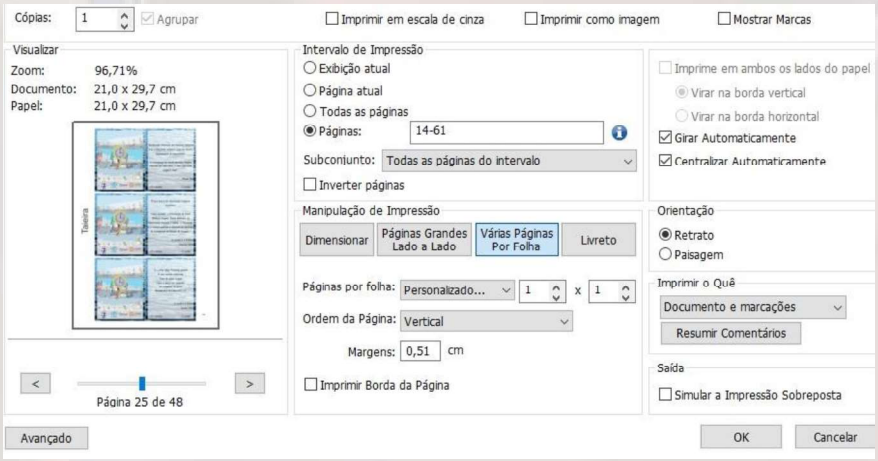



Imagem 08: Configuração para impressão do Caderno Cultural.

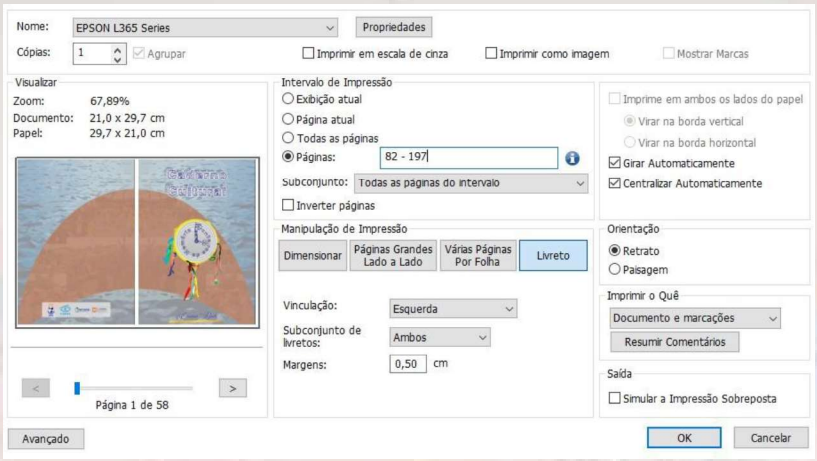
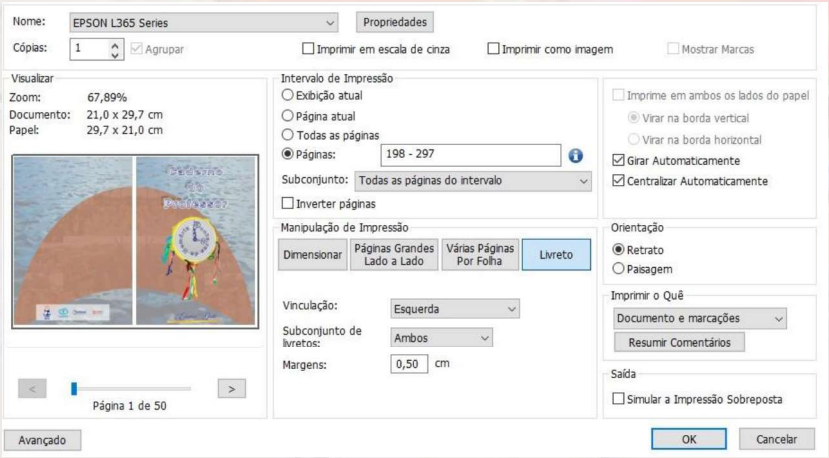


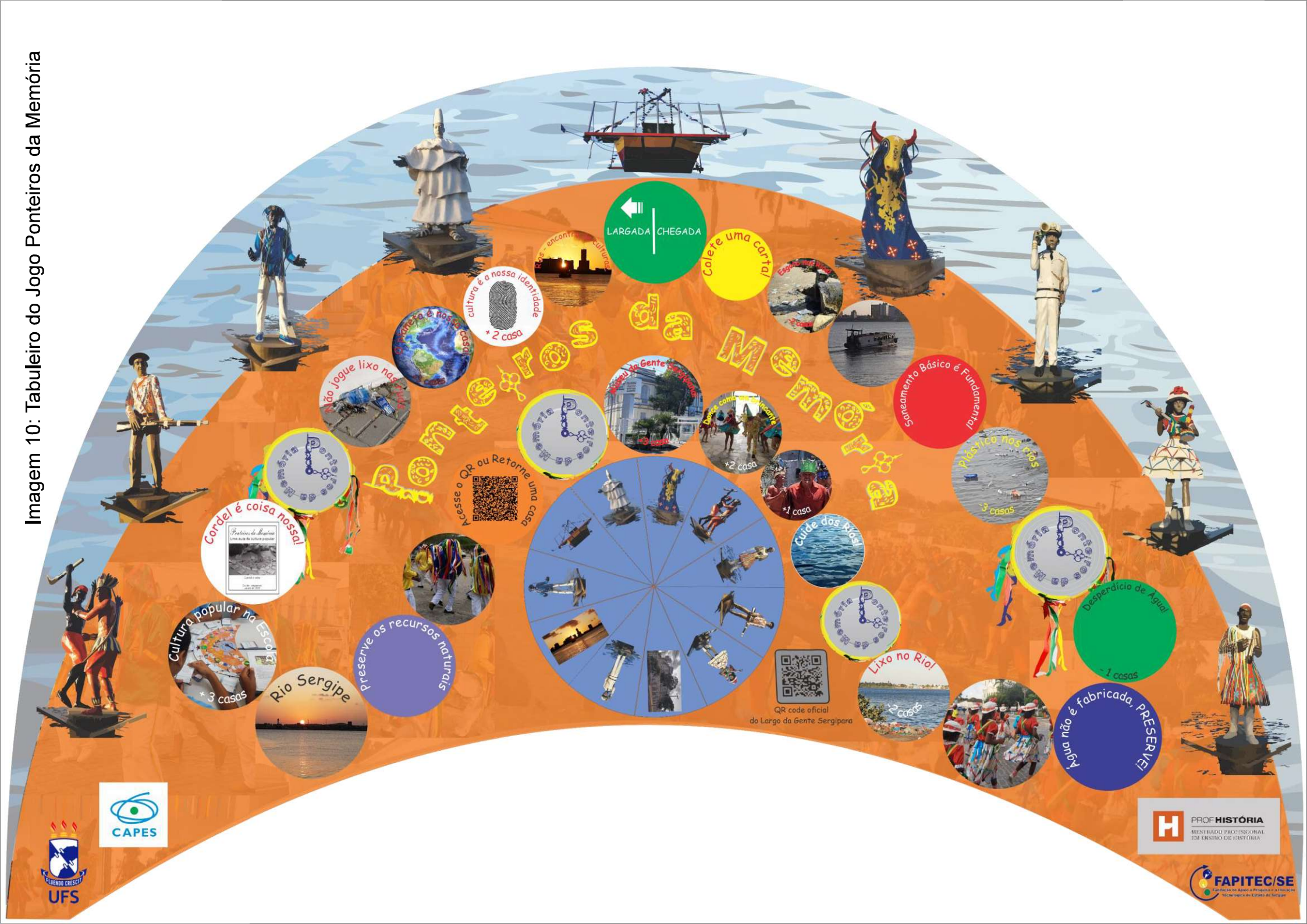

Imagem 09: Configuração para impressão do Caderno do Professor.




Segue o material para impressão:

- 1 Tabuleiro – Pg. 13
- 121 Cartas – Pg. 14 - 61
- 1 Manual de Regras – Pg. 62 - 81
- 1 Caderno Cultural – Pg. 82 - 197
- 1 Caderno do Professor – Pg.198 - 297
- Círculos para as tampinhas – Pg. 17

Imagem 10: Tabuleiro do Jogo Ponteiros da Memória



# Lambe-Sujo e Caboclinho

Foi às margens do rio Contiguiba, na época navegável, que desembarcaram homens, mulheres e crianças, eram os africanos, aqui escravizados.

"No vale do Cotinguiba
Engenhos foram surgindo
Os negros escravizados
As riquezas construindo
Pouco a pouco os negros
Dos engenhos iam fugindo".

Cordel "Laranjeiras sirenes ocultas no Encontro Cultural"
Zé Antônio.

+2 casas -1 casas

"Os figurantes, uns cocar, arco e flecha, saíam de uma amurada imitando a taba de índios; outros untados de um visgo preto, pegajoso, escorrendo no suor, corriam pela vila numa algazarra, querendo apanhar meninos para sujá-los de encontro ao corpo. A barulhada revolvia a vila. Só o escuro da noite acabava com a turbamulta"

Livro: História da Minha Infância.
Gilberto Amado

+3 casas -2 casas

"Nas ruas desordenadas
Com o som da batucada
E ritmos alucinados
Saem pedindo dinheiro
E melando o povo inteiro."

Cordel "O cordel e o Folclore"
Ronaldo Dória

+1 casa -3 casas

# Lambe-Sujo e Caboclinho

Os grupos folclóricos se originam da história de um povo.

"Eram homens proletários, trajando calções pretos, descalços, com corpos pintados por um pó preto, misturado com banha de porco e saíam às ruas aos domingos anteriores ou posteriores a 24 de outubro (de cada ano) em grupo bastante elevado."

Livro: Retalhos da Vida

Autor: Martucelli Neto

+1 casa -3 casas

Cantando e contando a história do Brasil colonial.

"Samba negro,

Branco não vem cá!

Se ele vir,

Toma manguá (Ou pau é de levar)"

Caboclo vem aí.

O que é que vou fazer?

Vamos para o rancho

Ô seu nego (ou Sá Dona)!

Para ele não aborrecer."

Livro: Retalhos da Vida

Autor: Martucelli Neto

+2 casas -2 casas

"Eram meninos vestidos de calções vermelhos, pintados nos corpos de roxo terra (pó), com as cabeças ornadas de capacetes com penas as mais variadas".

Livro: Retalhos da Vida

Autor: Martucelli Neto

+1 casa -3 casas

# Lambe-Sujo e Caboclinho

A música vai desvendando a história do Brasil escravocrata:

"É" hora! É hora! É hora!
De nós "guerrear"!
Se aguenta "negros",
Nós "já" vamos para lá!"
"Vai- te embora, caboclo
Não venha me abusar!
Os meus negros são valentes
E de patente para brigar!"

Livro: Retalhos da Vida
Autor: Martucelli Neto

+1 casa -3 casas

É fruto, das usinas e dos banguês. Conta a nossa trajetória fazendo-nos compreender que cultura popular é uma forma de nos encontrar.

"Os negros", como chamavam os itaporanguenses, se aglomeravam num pequeno "curral", denominado "rancho", cercado de palhas de pindobeiras; ali se processavam os "cercos" e as "prisões".

Livro: Retalhos da Vida
Autor: Martucelli Neto

+3 casas -1 casas

As canções ecoam pelas ruas:

"Tava capinando, a princesa me chamou
Alevanta nêgo, cativeiro se acabou:
Samba nêgo, branco não vem cá,
Se vier, pau há de levar."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+4 casas -2 casas

Lambe-Sujo e caboclinho

## Círculos para as tampinhas

# Bacamarteiro

"É um grupo cultural que traz mulheres e homens dançando e cantando. De vez em quando um estouro: uns tiros de pólvora seca bem ritmados e direcionados para o chão."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Seu nome é uma denominação militar que remete aos integrantes da infantaria do Exército Império do Brasil."

Site: Museu da Gente Sergipana

+2 casas -2 casas

"As mulheres cantam e dançam com toda animação do Samba de Coco, algumas também atiram, mas não é o habitual."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+1 casa -1 casa

# Bacamarteiro

"Tem batucada, tiro, música, pólvora, alegria, pandeiro, onça e emoção. É um cortejo das festas do período junino de muita tradição."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"O grupo contém tocador de onça, pandeiro, ganzá, tem mulheres dançando samba de coco, tirador de versos e atirador."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -1 casa

As músicas contam a origem dessa história:

"Sinhá é hoje que a palha da cana avoa
Sinhá é hoje que ela tem de avoar."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -1 casa

# Bacamarteiro

"A música do Batalhão como é também conhecido, é de influência afro, sendo o coco a sua forma mais expressiva"

Livro: Danças e Folguedos

Aglaé D'Ávila Fontes

+3 casas -1 casa

"A "hora do tiro" é o grande momento do folguedo. Todos param, não tem cantoria, ninguém tira o "cheio", a onça fica parada, o pandeiro calado, o samba quieto, o apito marca o momento exato, e aí vem o estouro da pólvora, que é o tiro."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -1 casa

"É uma forte expressão popular, que transformou um objeto da triste e violenta Guerra do Paraguai em uma forma de demonstrar alegria e tradição."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

# Bacamarteiro

"O mestre do apito é quem coordena as descargas de tiro."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+1 casa

-1 casa

# Cacumbi

"Uma dança bem alegre
Com evolução, embalos
Que tanta harmonia traz
Com seu apito, ganzás, cuíca, pandeiros, badalos.
Com esse ritmo africano
Por homens ele é dançado
Com espelhos, paetês
E de chapéu enfeitado"

O cordel e o Folclore
Ronaldo Dória

+2 casas -3 casas

"Possui a África em suas entranhas, nos movimentos da dança, nas cores e expressões de alegria. É uma homenagem aos santos negros e aos reis do Congo. É herança cultural e ancestralidade africana. São homens alegres dançando, cantando e louvando de calça branca e chapéus enfeitados."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -3 casas

Com Ganzá, Cuíca, Pandeiro, apito e muita alegria eles cantam:

"Quem quiser me ver
Ô saia na Janela
Quem quiser me ver
Ô saia na Janela
A cor do Papagaio
É verde e amarela"

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casa -2 casas

# Cacumbi

"Cantoria em forma de devoção:

"São Benedito,

São Benedito

Um Favor venho lhe pedir

Eu peço que Deus

Abençoe a força do meu ..."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -2 casas

"Traz a religiosidade, são homens dançando com toda ginga africana na sua mais intensa expressão. O apito forte do mestre marca o passo da dança e faz acelerar as batidas do coração.."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -1 casa

"É uma mistura cultural, que envolve a devoção aos santos negros: São Benedito e Nossa Senhora do Rosário, com as festas africanas dos Reis do Congo. Ela é fruto de resistência cultural."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -2 casas

# Cacumbi

"O ritmo traz a força africana, completando com o apito uma espécie de regência para o começo e termino das músicas"

Livro: Danças e Folguedos
Aglaé D'Ávila Fontes

+1 casa -2 casas

"na Festa de Reis, saem às ruas junto com a Chegança e com as Taieiras, saem em cortejo, até às margens do rio cotinguiba, depois seguem para a Igreja de São Benedito e Nossa Senhora do Rosário, onde fazem uma emocionante apresentação diante do altar, do padre, dos fiéis e demais expectadores."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+4 casas -2 casas

"É um folguedo popular, sua origem se perdeu no tempo, impossibilitando dessa forma, marcar com exatidão a sua fixação no País."

Irineu Fontes

+4 casas -1 casa

# Cacumbi

"Esse folguedo afro-brasileiro deixa o público atento, envolvido, entusiasmado. Os olhares, os corpos e os corações não resistem ao apito do mestre e ao som do pandeiro que conduz a música e o louvor aos Santos Negros."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -1 casa

Parafuso

"O grupo surgido no final da escravatura como resultante da tentativa de fuga para os Quilombos e se firmou de maneira intensa após a abolição, quando satirizando seus ex-senhores puderam tornar público sua alegria."

Livro: Danças e Folguedos
Aglaé D'Ávila Fontes

+2 casas -1 casa

"Os escravizados nunca foram conformados com o cativeiro. Por isso, resistiam à escravidão de todas as formas, usando a imaginação e a criatividade para enganarem seus senhores: nesse caso, fingiam ser assombração."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -1 casa

"As formas de resistência no Brasil escravocrata foram as mais diversas. Esse folguedo representa os escravizados, que roubavam as anáguas das sinhás e se vestiam nelas durante a madrugada, fugindo pela mata, dançando sem parar, torcendo e retorcendo o corpo."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+1 casa -1 casa

Parafuso

"Enquanto todos se assustavam, eles rumavam para um quilombo, buscavam liberdade para viverem sem castigos e opressão."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

Eles Cantam:

"Quem quiser ver o bonito
Saia fora e venha ver
Venha ver os parafusos
A torcer a destorcer."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -1 casa

A resistência africana permaneceu forte. De uma forma ou de outra se lutava pela liberdade.

"Aquelas figuras brancas
Enganaram multidões
Que correndo em plena mata
Parecendo assombrações
Davam pulos, rodopios."

O Cordel e o Folclore

Ronaldo Dória

+2 casas -1 casa

Parafuso

"Essa é uma manifestação, que conta a história da luta contra a escravização de seres humanos africanos no Brasil. É genuinamente sergipana, tendo origem na cidade de Lagarto."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Escravizados usavam a arte e a imaginação para assombrar a população. O capitão do mato corria com medo e eles, fingindo serem almas penadas, fugiam das torturas sofridas e buscavam a liberdade roubada."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

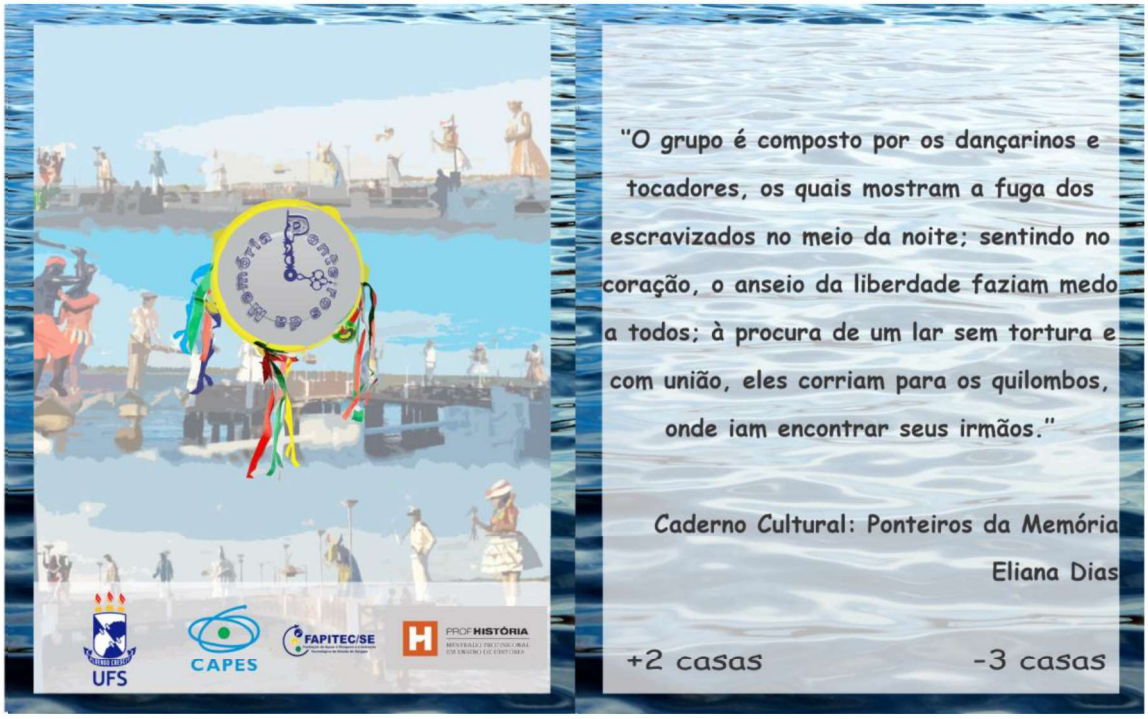
+2 casas -2 casas

"Para fugir, ao domínio dos seus senhores e tentar chegar aos Quilombos, armaram um plano: roubar o que necessitavam das fazendas, na calada da noite.
Nestas saídas buscavam justamente as fazendas, os engenhos, onde haviam fartura de tudo."

Livro: Danças e Folguedos
Aglaé D'Ávila Fontes

+2 casas -4 casas

Parafuso




"O grupo é composto por os dançarinos e tocadores, os quais mostram a fuga dos escravizados no meio da noite; sentindo no coração, o anseio da liberdade faziam medo a todos; à procura de um lar sem tortura e com união, eles corriam para os quilombos, onde iam encontrar seus irmãos."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas

-3 casas

Reisado

"Vibrante em cores e movimentos. É o único a ser representado no Largo pela figura do fantástico."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+1 casa -3 casas

"Tem influência portuguesa e suas raízes estão no auto de louvor do Nascimento do Menino Jesus."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -4 casas

"Alguns de seus personagens são Caboclo, Dona Deusa, Boi, Jaraguá, Cabocla, Cigana, Baiana, Estrela e as Brincantes do cordão encarnado e do cordão azul."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -2 casas

Reisado

"Essa manifestação está presente em várias cidades brasileiras. Tem muita alegria e elementos fantásticos."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+4 casas -1 casa

"Pode ser apresentado em casas ou em outros locais como praças, museus, palcos, eventos culturais e religiosos."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"É de Portugal
E do ciclo de Natal
Que entre as diversas partes
A do boi é principal
Contendo duas fileiras
De dançarinas brejeiras."

O cordel e o folclore

Ronaldo Dória

+2 casas -1 casa

Reisado

"Tem bonitas dançarinas
Com trajes bem enfeitados
Dum lado cordão azul
E do outro o encarnado."

O cordel e o folclore
Ronaldo Dória

+3 casas -1 casa

Ele tem origem na cultura do colonizador.

"Meus senhores boa noite
Boa noite eu venho dar
Meus senhores boa noite
Boa noite e venho dar
Eu quero que me dê licença
Pra meu baile apresentar."

Revista Função n.01

+3 casas -2 casas

"É acompanhado por tocadores de tambor, triângulo, zabumba e por alegres dançarinas."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -1 casa

Reisado

"É uma manifestação cultural alegre. Os brincantes chegam pedindo licença, trovando e dançando."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

# Chegança

"Mostrando grande beleza
Luta de Mouros e Cristão
Os Mouros perdem então
São batizados com tristeza"

O Cordel e o Folclore
Ronaldo Dória

+2 casa -2 casas

"Os cristãos representando
A grande tripulação
Com o Almirante Médico
Marinheiros, Capitão
Mostrando para os presentes
Aqueles passos decentes
Encantando a multidão."

O Cordel e o Folclore
Ronaldo Dória

+2 casas -1 casa

"Tem suas origens nas guerras da Idade Média, nas disputas da Península Ibérica entre os mouros e os cristãos."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+4 casas -1 casa

Chegança

"A Indumentária pode ser branca ou azul.
Tem padre, marujo, pandeiro e quepe."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Zé Albino bradava:
Sinhô padre capelão
Também venha combatê
Com fé na vige Maria
Nós havemo de vencê..."

Livro: História da Minha Infância
Gilberto Amado

+3 casas -2 casas

"A falta de tolerância à religião do outro e a dificuldade de aceitar crenças que são diferentes sempre ocasionaram guerras na história da humanidade. Assim foi com os Mouros e Cristãos na Idade Média."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -1 casa

# Chegança

"Lá tem pedras preciosas. Tem muitas minas de ouro. Darei uma filha do Rei Mouro para contigo se casar."

Beatriz Góis Dantas

+1 casa -1 casa

"Os mouros propõem que os cristãos se convertam à religião de Mamoé e como recompensa iriam para a Turquia sendo recompensados com riquezas e até casamentos com princesa."

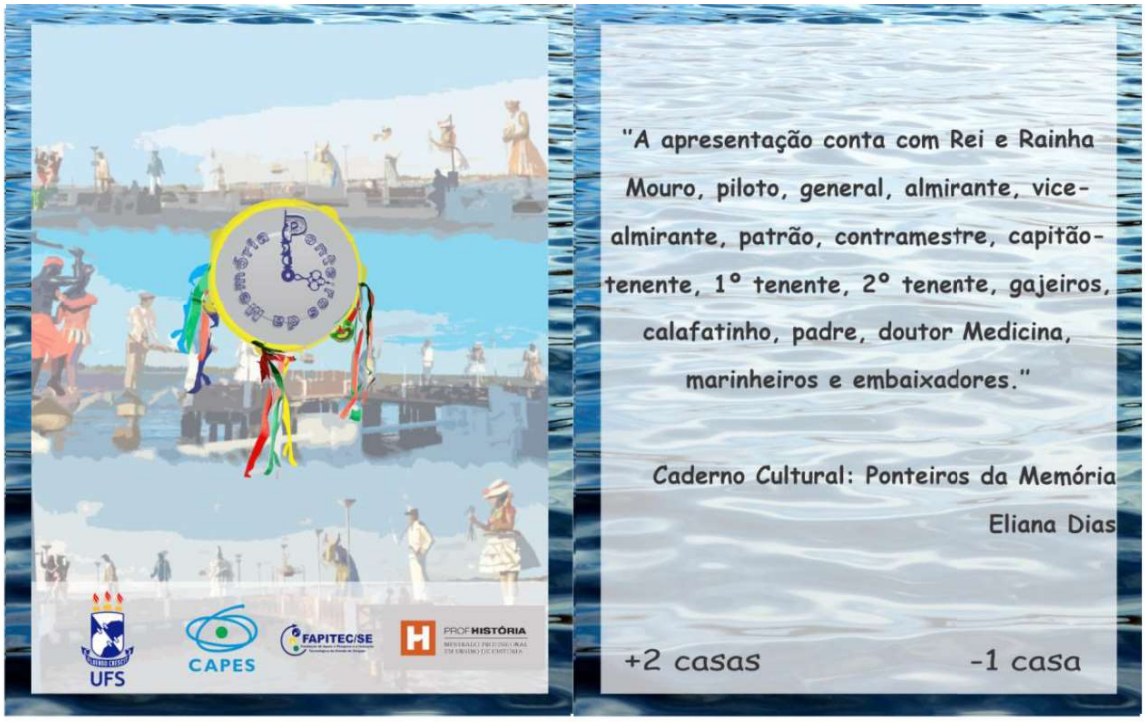
Livro: Danças e Folguedos
Aglaé D'Ávila Fontes

+3 casas -1 casa

"Vão todos para o rio porque são todos de devoção ao mar. Cacumbi, Taieira e (...) são praieiros, são do mar. Tem que passar lá. Tem que agradecer e cumprir com a devoção"

Hugo Ribeiro

+1 casa -1 casa


Memória Ponteiros da
UFS
CAPES
FAPITEC/SE
PROFHISTÓRIA
"A apresentação conta com Rei e Rainha Mouro, piloto, general, almirante, vice-almirante, patrão, contramestre, capitão-tenente, 1° tenente, 2° tenente, gajeiros, calafatinho, padre, doutor Medicina, marinheiros e embaixadores."
Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias
+2 casas
-1 casa

# Chegança

Taieira

"Mesmo com todo horror da escravidão, com toda tortura e negação que passou, a força da cultura africana não tombou. Resistiu com bravura e se fez parte indelével na cultura do Brasil. Em alguns lugares, mulheres sustentaram com força as irmandades, pautadas na resistência e no sincretismo religioso."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -3 casas

"O sentido religioso da (...) originalmente inspirado no catolicismo, encontra-se hoje em Laranjeiras, mesclado com elementos das crenças afro-brasileiras."

Beatriz Góis Dantas

+1 casa -2 casas

"É resistência, é liderança feminina, é sincretismo religioso. É a coroação da rainha com a coroa de Nossa Senhora do Rosário, durante à missa, no espaço sagrado do catolicismo. É respeito à diversidade religiosa brasileira. É união, é devoção."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -2 casas

# Taieira

"A Declaração Universal dos Direitos Humanos traz a liberdade religiosa como um direito fundamental da humanidade.

A Irmandade de Santa Bárbara Virgem, liderada por uma Lôxa, é uma expressão religiosa nagô."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -1 casa

É uma marca do sincretismo religioso brasileiro:

"Como exemplo, a Irmandade de Santa Bárbara Virgem. Santa Bárbara, no sincretismo religioso é Iansã, a irmandade e a Taieira existem e resistem no município de Laranjeiras no Estado de Sergipe."

O cordel e o Folclore

Ronaldo Dória

+3 casas -1 casa

"Nas mãos trazendo ganzás
E com varinha enfeitada
Toda de papel crepon
Para a dança ser dançada
No compasso do ganzá
Girando pra lá e pra cá."

O cordel e o Folclore

Ronaldo Dória

+2 casas -1 casa

# Taieira

"Louvam Senhora do Rosário
E também São Benedito
Os padroeiros dos negros
De coração tão aflito
Nas festas de Laranjeiras
A Rainha
É coroada, repito."

O cordel e o Folclore
Ronaldo Dória

+2 casas -2 casas

"O folguedo é de origem africana e o de Laranjeiras está ligada ao culto Nagô, faz parte dos folguedos do ciclo natalino, aqueles que são apresentados entre o Natal e a Festa de Reis."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -2 casas

"É a única representação feminina presente no Largo da Gente Sergipana."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+1 casa -3 casas

# Taieira

"As personagens que compõem o grupo são: guias, lacraias, capacetes, ministro, patrão, reis, rainhas..."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas

-1 casa

São Gonçalo

"Inspirada por um frade
Que em Amarante vivia
Sua viola tocava
Com o povo ele rezava
E fazia cantoria..."

O Cordel e o Folclore
Ronaldo Dória

+3 casas -2 casas

"A apresentação conta com patrão, brincantes, mariposa e tocadores. Tem devoção e pagamento de promessas."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -1 casa

"Existe em várias partes do Brasil, contudo, nenhum com as características presentes no grupo da Mussuca, povoado de origem quilombola, localizado no município de Laranjeiras, Estado de Sergipe. O gingado e a alegria africana são marcantes."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -1 casa

São Gonçalo

"A imagem levada dentro de uma pequena barca, é levada por uma mulher – a mariposa – e acompanhada pelos dançadores que enfileirados cantam e dançam e retornam ao local de saída – a casa do promesseiro – onde diante do Santo repetem algumas jornadas da dança."

Beatriz Góis Dantas

+1 casa -3 casas

"A indumentária normalmente é calça e camisa branca. O grupo do povoado remanescente quilombola Mussuca tem suas particularidades como, uma saia sobre a calça branca, fitas coloridas sobre o corpo, um xale nas costas e um turbante na cabeça."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -2 casas

"É uma expressão da religiosidade portuguesa, que ganha força no território de afrodescendentes. A mistura de culturas oferece uma belíssima apresentação, que traz religiosidade com homens dançando de xale, saia, fitas coloridas e com muito gingado."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

São Gonçalo

A música traz a África:

"Vosso reis pediu uma dança
É de ponta de pé
É de "calcanhá"
Onde mora vosso reis de Congo
É de ponta de pé
É de "calcanhá""

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -2 casas

Nas músicas entoadas no folguedo em homenagem ao Santo português, toda saudade da África é expressada, revelando a mistura de influências culturais encontradas no Brasil.

"Adeus parente
Que eu vou embora
Pra terra do Congo
Vou vê Angola"

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -1 casa

As cantigas revelam com clareza que ele se desenvolve em solo quilombola.

"Jiruaê ô quimbomba ê
Jiruá, Jiruá, esquitin calamundê
Jiruaê ô quibamba ê
Vai vai esquintin calamundê."

Beatriz Góis Dantas

+5 casas -4 casas

São Gonçalo

"O molejo que lembra a capoeira, a sequência de jornadas, as cores e africanidade pulsante é facilmente notável no da Mussuca."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas

-1 casa

# Barco de Fogo

"É genuinamente sergipano, tendo como berço o município de Estância, região centro-sul do Estado."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Quem o assiste encanta-se com toda a luz, som e beleza que eles soltam pela ar."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+4 casas -3 casas

"No dia 11 de junho, dia do aniversário de nascimento de Chico surdo, foi instituído como seu dia, pela Lei 7.690."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

# Barco de Fogo

"É Patrimônio Cultural do povo sergipano. Tem estrutura de madeira e desliza em um fio de aço."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casa -2 casas

"Passa pelo ar num espetáculo de pura magia. É um representante dos festejos juninos de Sergipe."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -3 casas

"São construídos no bairro do Porto d'Areia, reconhecido como comunidade remanescente quilombola, no município de Estância."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -2 casas

# Barco de Fogo

"Em Estância tem grupos de Batucada, que cantam e dançam pelas ruas nos festejos juninos, são coloridos, cheios de alegria, junto com ele, e outros fogos de artifício formam uma linda festa junina."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -2 casas

"É um show de pirotecnia produzido por exímios fogueteiros, chamados de mestres do fogo."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+1 casas -3 casas

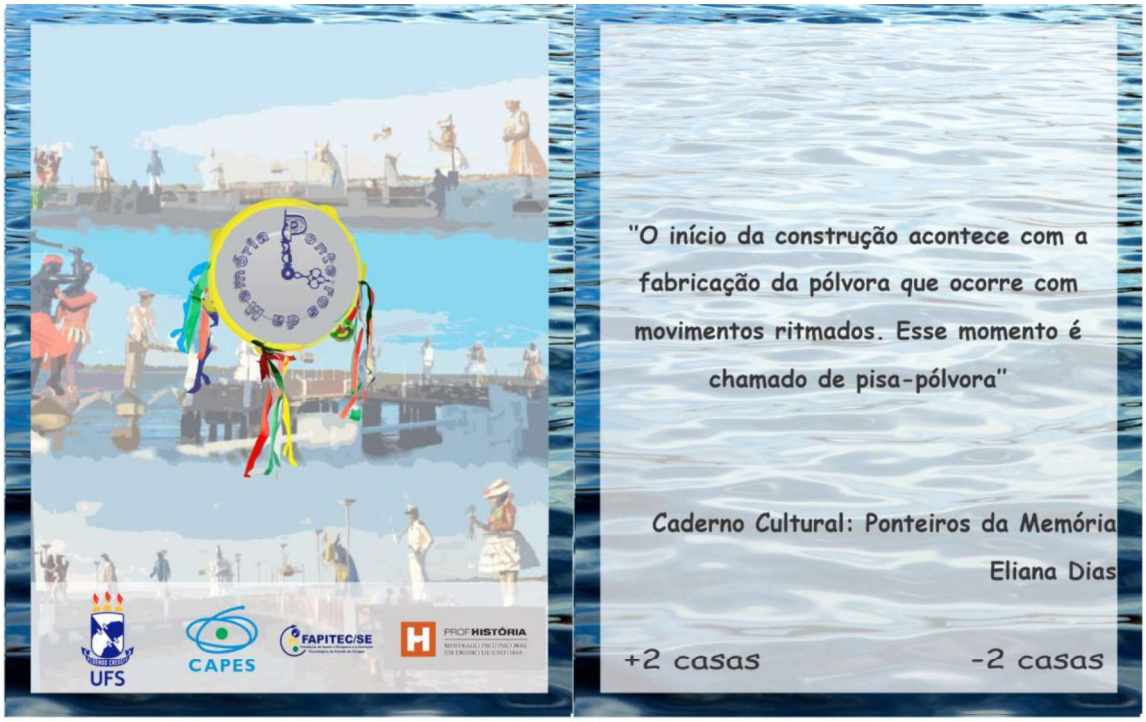
"Eles deslizam por um cabo de aço, diante do olhar perplexo do público."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+1 casa -3 casas

Barco de Fogo



# Museu da Gente

"Aqui na nossa Cidade,
Resguardar nossa Cultura
É sua prioridade.
Nosso povo, nossa história
E nossa diversidade."

Cordel: Sergipe e seus encantos: conhecendo os atrativos turísticos através do cordel.
Chiquinho do Além Mar

+2 casas -1 casa

"Onde ele funciona sempre foi lugar de aprendizado e memória. Já abrigou Escola, Arquivo Público e Secretaria de Educação e Cultura do Estado."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Em frente ao Largo da Gente Sergipana; pois eles interagem e se completam organicamente."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+1 casa -3 casas

Museu da Gente

"Por meio da tecnologia, navegamos pelos leitos dos nossos rios, conhecemos os ecossistemas: os manguezais, o sertão, a caatinga, a mata atlântica e o agreste. Tudo isso mostrando as nossas águas e a riqueza hidrográfica que tanto precisamos preservar."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casa -1 casa

"Tem cordel, repente, culinária, praças, histórias, brincadeiras... É repleto de coisas da gente."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Traz uma ideia de pertencimento, onde a cultura se mistura com as tecnologias na mais completa interação e harmonia."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+1 casa -1 casa

Museu da Gente

"As pessoas dançam e os brincantes, no espelho, acompanham cada movimento. Assim é o Espaço Nossos Trajes."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Desde sua inauguração em 2011, um prédio construído em 1926, tombado pelo patrimônio estadual de Sergipe em 1985, esse local sempre foi lugar de aprendizado e memória."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"A instituição nasceu com a missão de salvaguardar a memória da Gente Sergipana."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+1 casa -4 casas

# Museu da Gente

"O espaço da midiateca encanta todas as idades. Aqui os visitantes podem conhecer mais sobre nossa história, nossa cultura, nossa gente. É um local onde as tecnologias resguardam as tradições."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

Rio Sergipe

"O trecho que liga a capital Aracaju ao município da Barra dos Coqueiros constitui "Paisagem Natural Notável" e Área Especial de Proteção Ambiental9, é Patrimônio Cultural Sergipano."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Garrafas plásticas, latas de alumínio, sacos plásticos, caixa tetra pak, por exemplo, são descartadas em qualquer lugar e podem ser encontradas nas suas margens."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -2 casas

"Atualmente, o sistema de esgotamento dos municípios sergipanos é ineficiente e vem provocando sérios danos ambientais ao rio. Essa realidade é uma problemática presente em, praticamente, todos os municípios brasileiras."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -1 casa

# Rio Sergipe

"E à frente? Ora, à frente, a graça da vida na natureza. Era o 'rião'."

Livro: Um Menino Sergipano

Genolino Amado

+3 casa -4 casa

"É fonte de renda para várias comunidades, tem nosso bem mais precioso: a água. Está sendo degradado por poluição de toda ordem."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -2 casa

"É lugar de tototós e procissão. É fonte de renda e de vida."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -2 casas

# Rio Sergipe

"Seus afluentes também estão sofrendo com o processo de continua poluição, a exemplo do Rio do Sal, que sofre com toda sorte de poluição."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -3 casas

"Aqui foi o abrigo do homem chamado de Peixe."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"As queimadas, os desmatamentos das matas ciliares, os agrotóxicos, resíduos de material de limpeza e esgotos. Todos esses elementos trazem danos profundos à água e à vida aquática."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -2 casas

Rio Sergipe

"Meus olhos passaram por cima dos prédios na vizinhança e foram dar em cheio com a cena jovial do "rião". A ponte do Imperador, estuário adentro. E além...a Barra dos Coqueiros."

Livro: Um menino Sergipano

Autor: Genolino Amado

+2 casas -2 casas

# Cartas Mestres

"A compreensão da condição histórica do povo negro no Brasil, em toda sua plenitude, vincula-se ao entendimento dos sistemas econômico-sociais que caracterizaram e caracterizam o Brasil."

Livro: Negro e Cultura no Brasil.
Maria Beatriz Nascimento

+ 3 casas.

Não jogue lixo na rua
Seja limpo e educado
Jogue sempre na lixeira
Que é lugar apropriado
Sujeira só dar problema
Não fique nesse dilema
Tenha tudo bem zelado.

Cordel: Não destrua a natureza
Preserve o meio ambiente
Autor: João Firmino Cabral

+ 3 casas.

"Nós estamos no começo de uma extinção em massa e tudo que vocês falam gira em torno de dinheiro e um conto de fadas de crescimento econômico eterno."

Greta Thunberg

+ 3 casas.

# Cartas Mestres

"Cadê a flor que estava aqui?
Poluição comeu
E o peixe que é do mar?
Poluição comeu
E o verde onde é que está?
Poluição comeu
Nem o Chico Mendes sobreviveu"

Música: Xote ecológico
Luiz Gonzaga – 1989

+ 3 casas.

"O maior bem que podemos deixar para as futuras gerações é a preservação do nosso meio ambiente e da nossa cultura."

Eliana Dias

+ 3 casas.

Um crime ambiental sem precedentes fez sangrar os mares da gente

"De um dia para o outro
Tudo tá feio, mudado
Mostrando tanta sujeira
Tudo tá contaminado
A areia toda suja
Com o óleo misturado"

Cordel: Tragédia Ambiental - No litoral Nordestino
Autor: Ronaldo Dória

+ 3 casas.

# Cartas Mestres

Zé Peixe foi um prático da Marinha que por mais de 50 anos orientou embarcações no Rio Sergipe. Nadava como um peixe e impressionava os mais experientes capitães, vivia em plena harmonia com a natureza.

Eliana Dias

+ 3 casas.

"Respiramos todos um só ar, bebemos todos a mesma água, vivemos todos em uma só Terra. Nós devemos protegê-la"

Cacique Raoni

+ 3 casas.

"No começo pensei que estivesse lutando para salvar seringueiras, depois pensei que estava lutando para salvar a Floresta Amazônica. Agora percebo que estou lutando pela humanidade."

Chico Mendes

+ 3 casas.

# Cartas Mestres

"Gosto da Policromia
Das Taieiras de "Belina"
(...) Admiro o caboclinho,
E os negros do rei Raimundo
Lamento o cativeiro;
E a cantoria bonita,
Da turma de "João de Pita"
No dia 06 de Janeiro."

Cartilha Cultural Laranjeiras.

João Sapateiro

+ 3 casas.

"Dos outubros que enaltecem
Lambe-sujos, Caboclinhos
À Orla de Atalaia
Onde estão belos caminhos
Samba de Coco, não raro
Mirante de Santo Amaro
São culturais pergaminhos."

Cordel: Sergipe

Izabel Nascimento

+ 3 casas.

# Regras

Eliana Dias Ferreira Oliveira

# PONTEIROS DA MEMÓRIA

## Apresentação do Caderno de Regras

**Componentes do Jogo:**

**8 tampas de garrafa pet (Brincantes)**

**1 Tabuleiro**

**121 Cartas**

**1 Caixa de Descarte**

**1 Manual de Regras**

**1 Caderno Cultural**

**1 Caderno do Professor**

**Siga as Regras do Jogo:**

**Ponteiros da Memória** pode ser jogado entre dois participantes**, chegando ao máximo de três (individual);** ou por **dupla contra dupla**, atingindo o **limite de três duplas.**

Ponteiros da Memória sendo jogados por três duplas

Foto: Eliana Dias. Novembro/2019

Cada **jogador (caso esteja jogando individualmente) ou cada dupla (caso esteja sendo jogando por duplas) escolhe** uma tampa de garrafa Pet. A escolha será feita com todas as tampas (são 8 no total), tendo suas partes externas voltadas para cima e todas terão, em sua superfície, a imagem do Museu da Gente Sergipana.

Superfície das tampas

Foto: Eliana Dias. Novembro/2019

**São oito tampas e em cada uma tem a figura de um brincante** (Lambe-sujo e Caboclinho, Bacamarteiros, Cacumbi, Parafuso, Reisado, Chegança, Taieira e São Gonçalo). **Na parte interna da tampa estará a imagem do brincante.**

Parte interna das tampas

Foto: Eliana Dias. Novembro/2019

Quando escolhe, vira tampa e então, o jogador saberá qual brincante o representa. A partir desse momento cada **jogador é chamado de brincante**.

O momento que descobre qual brincante tirou

Foto: Eliana Dias. Novembro/2019

Começa o jogo pela pessoa que pegou o **Lambe-Sujo e Caboclinho**, ou aquele **que estiver mais próximo a ele, seguindo a sequência presente do Largo da Gente Sergipana.**

A tampinha que inicia o jogo

Foto: Eliana Dias. Novembro/2019

Inicia o jogo aquele que pegou o Lambe-Sujo e Caboclinho ou o mais próximo na sequência do Largo.

**Inicia o jogo girando os ponteiros** e para onde o **ponteiro maior apontar,** o brincante coleta uma carta.

Os Ponteiros: Nesse caso o ponteiro maior aponta para o Museu da Gente Sergipana

## Girando os Ponteiros

São distribuídas 11 cartas aleatórias (ou seja misturadas) ao redor cada elemento que compõe o jogo.

A Largada e a chegada estão localizadas no Barco de Fogo.

**A leitura da carta deve ser feita sempre em voz alta!**

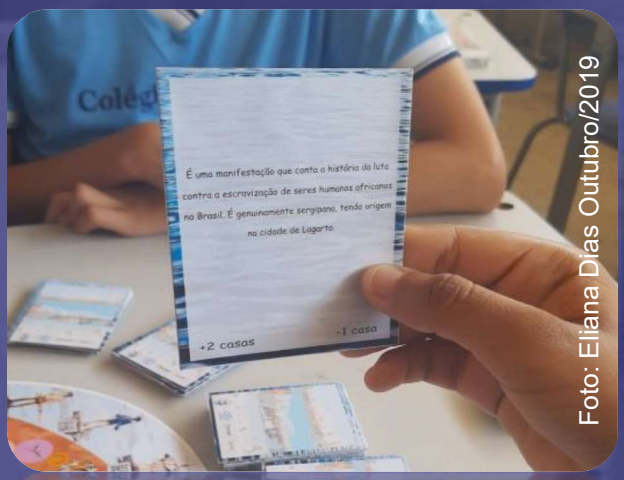



Foto: Eliana Dias Outubro/2019

Após a leitura, o jogador deve falar a qual elemento do jogo a carta se refere: **Lambe-sujo e Caboclinho, Bacamarteiro, Cacumbi, Parafuso, Barco de Fogo, Reisado, Chegança, Taieira, São Gonçalo, Rio Sergipe e o Museu da Gente Sergipana.**

Cada carta mostra quantas casas irá **avançar,** em caso de acerto, que está simbolizada por um **(+)** e o número de casas que irá **retornar;** em caso de erro, está simbolizada por um **(-)**.

Nesse caso, se houver acerto, avançará duas casas. Em caso de erro, retornará 1 casa.

Foto: Eliana Dias Outubro/2019

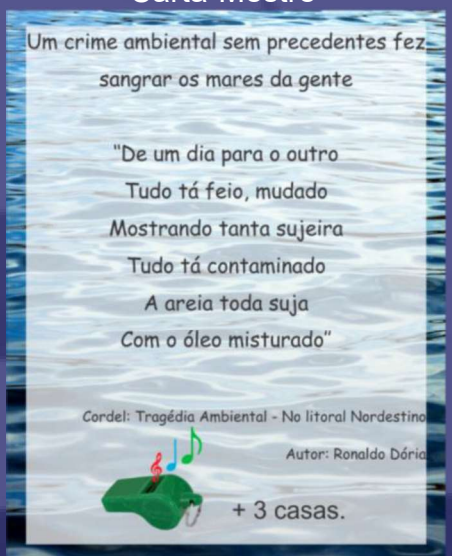
**Na casa do tabuleiro que o brincante parar; ele terá indicações a seguir:**

- As cartas utilizadas irão para uma caixa de descarte. Se em algum momento do jogo o montante de cartas de uma das variantes (elementos do jogo) terminar, onze cartas aleatórias serão recicladas para o local, voltando a ficarem disponíveis para o jogo.

## CARTA-MESTRE

Existem no jogo 11 cartas-mestre. Elas são marcadas pela presença do apito na parte inferior. **Essas cartas devem ser lidas em voz alta**, mas não são respondidas. Com ela o brincante avançará três casas, e mesmo que na casa que parou no tabuleiro tenha um retorno, não vai cumprir. **Só cumprirá se for uma casa para avançar**.

Carta-Mestre



**Durante o jogo os brincantes podem utilizar o caderno cultural quantas vezes quiserem para dirimirem dúvidas, porém terão o tempo determinado de 2 minutos.**

Utilização do Caderno Cultural

**QR CODE (Código de Leitura Gráfica)**

**Há um momento em que a trilha pede a leitura do QR, se não fizer a leitura do QR code, o brincante retornará uma casa.**

**O QR code que está fora da trilha pode ser utilizado a todo momento, pois esse ambiente de pesquisa traz informações sobre os elementos presentes no jogo.**

**Existem dois QR dentro do tabuleiro: sendo um dentro e um fora da trilha.**

## Leitura do QR Code

Foto: Eliana Dias Outubro/2019

Todas as vezes que, no tabuleiro, o brincante parar na **imagem dos ponteiros, ele vai girar novamente os ponteiros do jogo, exceto no caso de retorno; nesse caso, não gira.**

Ponteiros

Esse fluxo vai fazer o jogo seguir e o **campeão será quem primeiro, seguindo pela trilha, concluir a volta ao Largo, chegando ao outro lado do Barco de fogo.**

# A chegada

# TRINCA DA MEMÓRIA

**Ponteiros da Memória** traz em si outro jogo. Caso os jogadores queiram jogar apenas com as cartas, sem tabuleiro, teremos um jogo chamado de **trinca da memória**.

**Vamos entender esse jogo?**

- Pode ser jogado por até 4 duplas, ou seja, um total de 8 jogadores.
- Pode ser jogado por até 4 jogadores (em caso de jogar individualmente).
- Cada dupla (ou jogador) pega 09 Cartas.
- Existe um ponto de coleta, onde a dupla (ou jogador) pode retirar uma carta por rodada.
- Caso a carta não sirva ao seu jogo, a dupla deve coloca-la na mesa e a outra dupla pode pegar.
- Após coletar a carta, se a dupla ficar com ela, deve descartar outra e, se uma dupla pegar o que tá na mesa, deve descartar uma que estava no seu jogo.
- OBS: Cada dupla deve ter sempre 9 cartas na mão.
- Vence o jogo, aquele que primeiro formar três trincas genuinamente sergipanas:

- Uma trinca Lambe-sujo e caboclinho (Três cartas)
- Uma trinca Parafuso (Três cartas)
- Uma Trinca Barco de Fogo (Três cartas)

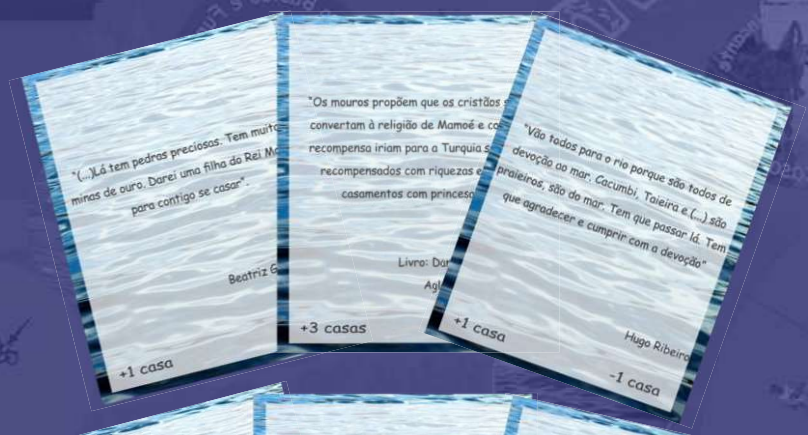
  - O primeiro jogador a fazer essa formação, vence a partida!

Exemplo de uma formação:

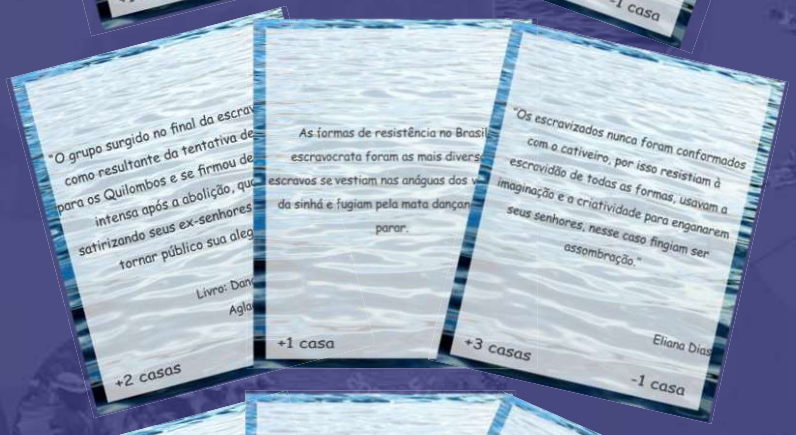
- **Pode ser feita por três cartas pertencentes a mesma manifestação cultural (Lambe-Sujo e Caboclinho, ou Parafuso, ou Barco de Fogo).**

**Exemplo da formação de uma trinca**

**Lambe-sujo e Caboclinho**



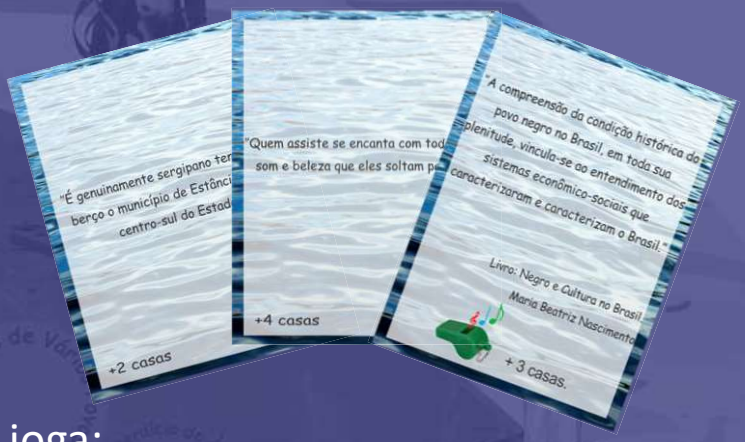

**Parafuso**




**Barco de Fogo**

- **Pode ser feita por duas cartas da mesma manifestação cultural e uma carta-mestre.**

Exemplo de trinca formada com carta mestre.




Como se joga:

- Cada jogador (dupla) retira 9 cartas.
- Existe o ponto de coleta, local onde o jogador (dupla) vai retirando cartas.

Ponto de Coleta

Foto: Eliana Dias. Dezembro/2019

- A cada carta retirada, uma deve ser descartada (ou seja, jogada na mesa). Caso ela sirva a outro jogador, ele pode reciclar (retirá-la da mesa e integrá-la no seu jogo, descartando outra que não lhe sirva). Se ela ficar na mesa, retorna ao ponto de coleta.
- Os jogadores podem utilizar o caderno cultural no decorrer de todo o jogo.

- Só bata o jogo se você tiver certeza, pois se bater errado, ficará duas rodadas sem poder coletar cartas e sem consultar o caderno cultural.

# Caça da Memória

- Não tem quantidade de participantes estipulada.
- Pode ser jogado por duplas.
- Vence quem primeiro encontrar todas as palavras dos doze caças da Memória disponíveis ou da quantidade acordada pelos jogadores.

Exemplo:

- Vamos jogar apenas três caças (define os quais) vence o jogo aquele que primeiro encontrar as palavras dos caças.

| L | M | H | N | E | H | E | U | R | D | D | K | T | D | I | D | B | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| E | O | H | E | S | I | T | C | H | E | G | A | N | Ç | A | O | A | D |
| S | Ã | O | G | O | N | Ç | A | L | O | D | O | T | P | N | G | R | H |
| O | S | R | P | T | I | E | C | I | A | V | E | H | A | E | S | C | Y |
| R | E | I | S | A | D | O | U | O | E | A | T | D | R | O | E | O | R |
| T | H | E | U | I | L | I | M | H | D | I | N | E | A | L | S | D | K |
| O | E | B | E | T | B | G | B | O | F | D | R | T | F | O | N | E | P |
| R | I | O | S | E | R | G | I | P | E | R | B | A | U | S | G | F | A |
| Y | F | D | E | R | O | T | E | L | A | M | B | E | S | U | J | O | S |
| M | U | S | E | U | D | A | G | E | N | T | E | O | O | T | A | G | N |
| I | M | I | C | A | B | O | C | L | I | N | H | O | S | D | A | O | L |
| N | W | H | B | O | B | A | C | A | M | A | R | T | E | I | R | O | S |

Largo da Gente Sergipana

Encontre as palavras listadas abaixo. Elas estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

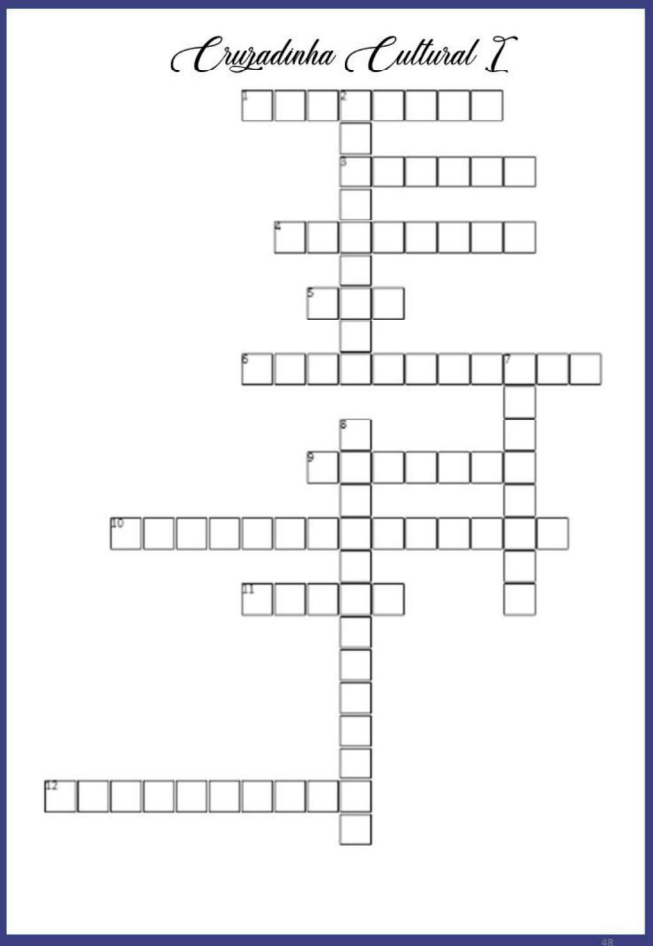
- BARCO DE FOGO
- CABOCLINHOS
- CACUMBI
- CHEGANÇA
- LAMBE-SUJOS
- MUSEU DA GENTE
- PARAFUSOS
- REISADO
- RIO SERGIPE
- SÃO GONÇALO
- TAIEIRAS
- BACAMARTEIROS

# Cruzadinha Cultural

- Não tem quantidade de participantes estipulada.
- Pode ser jogado por duplas.
- Vence quem primeiro encontrar todas as palavras das três cruzadinha cultural disponíveis ou da quantidade acordada pelos jogadores.

Exemplo:

• Vamos jogar apenas duas cruzadinhas (define as quais) vence o jogo aquele que primeiro formar as palavras das cruzadinhas.



# Largo da Gente Sergipana

Setembro/2019

Dezembro/2019

Fotos: Eliana Dias

# Caderno Cultural

Eliana Dias Ferreira Oliveira

## CRÉDITOS

**REDAÇÃO**
**Eliana Dias Ferreira Oliveira**

**ORIENTAÇÃO**
**Janaina Cardoso de Mello**

**COLABORADORES**
**Aglaé D'Ávila Fontes**
**Ana Silvia Conceição de Oliveira**
**Ana Margarida Santos**
**Lilian Mesquita**
**Lucas Miranda Pinheiro**
**Marcella Albaine Farias da Costa**

**CORREÇÃO ORTOGRÁFICA**
**Solange M. Vilas – Boas Oliveira**

**APOIO**
**Universidade Federal de Sergipe**
**Mestrado Profissional em Ensino de História**

**PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO**
**Rafael da Conceição Santos**
**(Artista Plástico Rafael Estranho)**

**FOTOGRAFIAS**
**Eliana Dias Ferreira Oliveira**

**FICHA CATALOGRÁFICA**


Oliveira, Eliana Dias Ferreira
D541c Caderno cultural : ponteiros da memória / Eliana Dias Ferreira Oliveira ; orientadora Janaina Cardoso de Mello. – São Cristóvão, SE, 2020.
116 f. : il.

Material adicional da dissertação: Ponteiros da memória .

Dissertação (mestrado em História) – Universidade Federal de Sergipe, 2020.

1. História. 2. Folclore - Sergipe. 3. História – Estudo e ensino. I. Mello, Janaina Cardoso de, orient. II. Título.

CDU 930:398.1(813.7)

A Cultura do povo tem que entrar pela porta da frente da escola.

Aglaé D'Ávilla Fontes

(Revista Função n. 01, 2018, p. 20)

- Introdução..... 6
- O Largo da Gente Sergipana..... 8
- Lambe - Sujo e Caboclinho..... 10
- Bacamarteiro..... 29
- Cacumbi..... 40
- Parafuso..... 51
- Reisado..... 59
- Chegança..... 66
- Taieira..... 74
- São Gonçalo..... 83
- Barco de Fogo..... 91
- Museu da Gente Sergipana..... 97
- Rio Sergipe.....102
- Referências .....112

# Introdução

O Caderno Cultural Ponteiros da Memória é parte integrante do Jogo de tabuleiro Ponteiros da Memória e foi desenvolvido para ser um recurso pedagógico, que auxilia na educação patrimonial no Ensino de História. Ele nasceu com o objetivo de ser um instrumento didático de pesquisa, utilizado quando os jogadores desejarem dirimir possíveis dúvidas sobre as mensagens presentes nas cartas que integram o jogo.

O Jogo Ponteiros da Memória é fruto da pesquisa realizada para obtenção do título de Mestre, no Mestrado Profissional em Ensino de História da Universidade Federal de Sergipe, intitulada "Ponteiros da Memória: Educação Patrimonial no Ensino De História Em Sergipe", na qual o monumento urbano Largo da Gente Sergipana foi o objeto de estudo.

O Largo reúne uma coleção de estátuas da Cultura Popular, são elas: Lambe-Sujo e Caboclinho, Bacamarteiro, Cacumbi, Parafuso, Barco de Fogo, Reisado, Taieira, Chegança e São Gonçalo. De relevante valor histórico-cultural, essas manifestações da cultura popular revelam a diversidade étnico cultural do povo brasileiro, e cada representação conta aspectos da História do Brasil e do mundo. Esses aspectos da história, cultura, religiosidade, sincretismo religioso, sociedade, economia e meio ambiente misturam- se num verdadeiro tabuleiro cultural.

A estatuária está localizada no estuário do Rio Sergipe em frente ao Museu da Gente Sergipana, por isso, além dos nove elementos presentes no Largo, o jogo e o caderno abordam o Rio e o Museu.

Esse Caderno Cultural traz uma abordagem sintetizada de cada elemento cultural formador do Largo, dos seus enlaces com o Museu da Gente e dos aspectos históricos culturais e ambientais do Rio Sergipe.

Esperamos que ele cumpra o seu papel de material didático de consulta sobre as temáticas presente no jogo; que seja um incentivo à leitura como um instrumento capaz de desenvolver, nos alunos e nas alunas do ensino básico, o desejo de conhecer um pouco mais sobre o nosso patrimônio cultural. Que esse material possibilite aos estudantes um agradável contato com a nossa cultura popular, memórias, história, sociedade, despertando-lhes a curiosidade sobre nossa terra e nossa gente.

Assim, convidamos o leitor para um momento de diversão e reflexão sobre o nosso patrimônio cultural, que contribui para a formação de um ser humano crítico e reflexivo, que possa compreender a importância da cultura popular e do meio ambiente, numa perspectiva de salvaguarda.

Vamos Conhecer e Entender um Pouco Das Manifestações Culturais Representadas no Largo da Gente Sergipana?

Foto: Eliana Dias. 2019/2020

# LAMBE-SUJO E CABOCLINHO

Lambe-Sujo e Caboclinho/ Largo da Gente Sergipana

*Artista Plástico: Tatti Moreno

*Todas as esculturas do Largo da Gente Sergipana são do artista plástico Tatti Moreno.

Foto: Eliana Dias. Setembro/2019

Foto: Eliana Dias. 13 de outubro/2020

## Vamos conhecer esse folguedo que conta a História do Brasil escravocrata?

É um folguedo[1] que tem como brincantes os Lambe-Sujos (que representam os africanos escravizados no Brasil) e os Caboclinhos (representam os indígenas), os quais fazem uma apresentação ao ar livre, durante todo dia. O motivo do combate é o roubo da rainha do Caboclinhos pelos Lambe-sujos.

Após muitos combates, os Caboclinhos invadem o quilombo, resgatam a rainha, aprisionam os Lambe-sujos e destroem o local.

[1]. O termo folguedo será utilizado com o sentido trazido por Mário de Andrade "Reúno sob o nome genérico de 'dança dramática' não só os bailados que desenvolvem uma ação dramática propriamente dita, como também todos os bailados coletivos que, junto com obedecerem a um tema dado tradicional e caracterizador, respeitam o princípio formal da Suite, isto é, obra musical constituída pela seriação de várias peças coreográficas". (ANDRADE, 1982, p. 71).

Mãe Suzana-Laranjeiras/SE - A Figura feminina do Lambe-Sujo.

Pai Juá-Laranjeiras/SE – Uma espécie de guia religioso do Lambe-Sujo.

Foto: Eliana Dias. 27 de outubro/2019

A região açucareira deixou fortes marcas na cultura brasileira, como esse folguedo, que existia em alguns municípios sergipanos. Hoje ocorre somente nos municípios de Laranjeiras, localizado na região do Vale do Rio Cotinguiba (afluente do rio Sergipe) e Itaporanga d'Ajuda, banhado pelo rio Vaza-barris.

Até o ano de 2017, Itaporanga d'Ajuda tinha duas raízes dessa manifestação cultural, uma na cidade e outra no povoado Duro. O da cidade passou um período sem se apresentar, houve um breve retorno em maio de 2017, por ocasião dos festejos do aniversário do município, sendo essa a última apresentação. No povoado Duro continua mantida a centenária tradição.

No cordel “Laranjeiras sirenes ocultas no encontro cultural” o cordelista Zé Antônio (2006) faz versos com essa história:

“No vale do Cotinguiba
Engenhos foram surgindo
Os negros escravizados
As riquezas construindo
Pouco a pouco os negros
Dos engenhos iam fugindo”.

Em Itaporanga d’Ajuda e Laranjeiras eles se apresentam de formas parecidas, mas com algumas diferenças entre si, por exemplo, na cidade de Itaporanga, os Lambe-sujos pintam o corpo com banha de porco e a pigmentação preta, derretem a banha e misturam ao pó xadrez preto[2]. Depois, passam em todo o corpo, nasce ali o Lambe-Sujo. No povoado Duro, no mesmo município, os corpos são cobertos por uma mistura de óleo de soja misturado com pó xadrez preto. Já os da região do Cotinguiba (Laranjeiras) pintam seus corpos com mel cabaú e o pó preto.

[2]. Tipo de pigmento usado para dar a cor a pisos feitos de cimento. Também serve de corante para outros revestimentos, à base de óxido de ferro que pode ser utilizado nos mais diversos campos de aplicação, muito utilizado para colorir argamassa e concreto.

Os Caboclinhos têm pouca variação quanto a sua forma de pintura. O corpo é pintado de roxo terra (Pó xadrez vermelho) e água, e os calções sempre vermelhos; os de Laranjeiras tem arrumação mais pomposa, os do município de Itaporanga são mais simples. Diferente de Laranjeiras e da cidade de Itaporanga onde os Caboclinhos só saem à tarde, os do povoado Duro saem às ruas todos pela manhã.

A pintura em Laranjeiras

Enquanto o grupo de lambe-sujo da cidade de Itaporanga usa calção preto, o do povoado Duro faz sua apresentação tanto de preto quanto de vermelho, já o do município de Laranjeiras usa calção vermelhos.

Outras diferenças podem ser percebidas: em Itaporanga existe a presença de duas rainhas, uma de cada lado; em Laranjeiras, apenas uma, a dos caboclinhos. Nas duas raízes Itaporanguenses existem a troca das rainhas, enquanto em Laranjeiras acontece o rapto da rainha dos caboclinhos. Os lambe-sujos do Vale do Cotinguiba trazem foices nas mãos, já os grupos da região do rio Vaza-barris, não fazem uso desse instrumento.

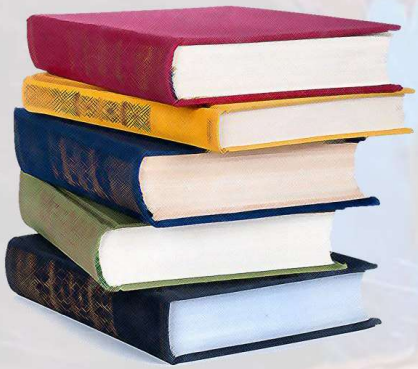
Lambe-Sujos e Caboclinhos do Povoado Duro/Itaporanga d'Ajuda/SE

Lambe-sujos e Caboclinhos da cidade de Itaporanga d'Ajuda

Lambe-sujos e Caboclinhos da cidade de Itaporanga d'Ajuda

Foto: Eliana Dias. Maio/2017

Martucelli Neto (1969, p.29) escreve sobre esse folguedo da cidade de Itaporanga no seu livro de memórias:



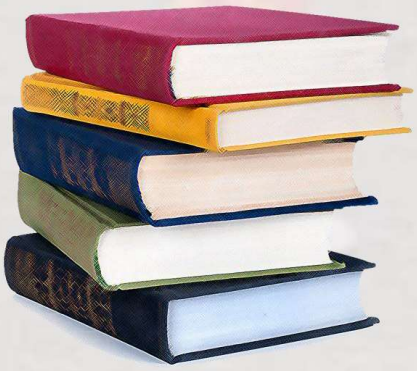
"Eram homens proletários, trajando calções pretos, descalços, com corpos pintados por um pó preto, misturado com banha de porco e saíam às ruas aos domingos anteriores ou posteriores a 24 de outubro (de cada ano) em grupo bastante elevado."

Esse folguedo, tradicionalmente, tem seu festejo no mês de outubro. Atualmente, em Laranjeiras, no segundo domingo do mês. Já em Itaporanga, normalmente, no penúltimo ou no último domingo de outubro.

Foto: Eliana Dias. 27 de outubro/2019

Os Lambe-sujos só têm sentido completo com a presença dos Caboclinhos, esses, da mesma forma, existem em função dos Lambe-Sujos. Os dois grupos se completam, tendo um significado histórico-cultural muito relevante.

Ao se referir aos caboclinhos, Martucelli Neto (1969, p. 30) observou:

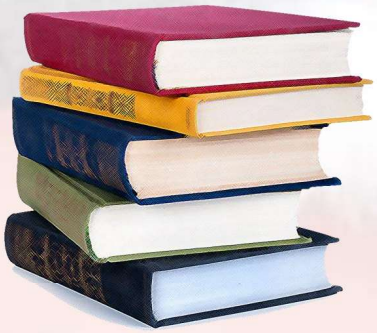


"Eram meninos vestidos de calções vermelhos, pintados nos corpos de roxo terra (pó), com as cabeças ornadas de capacetes com penas as mais variadas".

Foto: Eliana Dias. 13/10/2019

# Pintura e Ornamentação do Caboclinho – Laranjeiras/SE

O embate entre os dois grupos acontece numa espécie de quilombo reconstruído. Em Laranjeiras é chamando de quilombo; em Itaporanga, nas duas raízes do folguedo, é chamado de rancho.



"Os negros", como chamavam os itaporanguenses, se aglomeravam num pequeno "curral", denominado "rancho", cercado de palhas de pindobeiras; ali se processavam os "cercos" e as "prisões"." (Martucelli Neto, 1969, p.30).

No Povoado Duro, o rancho fica um de frente para outro, feito de palha de coqueiros, pindoba e dendê, localizados em uma área de cultura, esporte e lazer do pequeno povoado.

Ranchos do Folguedo - Povoado Duro-Itaporanga d'Ajuda/SE

Foto: Eliana Dias, 27 de outubro de 201

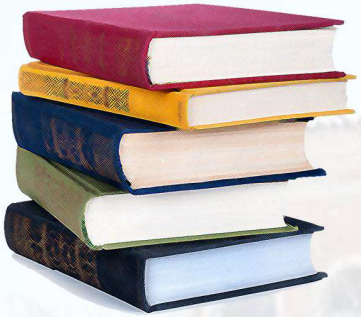
Em Laranjeiras é feito de taquara, planta de caule oco que lembra o bambu. É construído às margens do rio Cotinguiba e o espaço dos indígenas é chamado de taba e fica localizado próximo à rua da matriz no centro da cidade, feito com o mesmo material do quilombo.

Quilombo/Porto do Largo do Quaresma-Laranjeiras/SE

Foto: Eliana Dias, 13 de outubro de 2019

Essa manifestação cultural é fruto das usinas, dos banguês, ela conta a história dos nossos antepassados, fazendo- nos compreender que a cultura popular é uma forma de nos encontrar a nossa trajetória histórica.

Gilberto Amado, ao falar sobre suas memórias de menino em Itaporanga, deixa registrado a presença de Lambe-Sujo e Caboclinho em Itaporanga entre o final do século XIX início do século XX:



"...os figurantes, uns cocar, arco e flecha, saíam de uma amurada imitando a taba de índios; outros untados de um visgo preto, pegajoso, escorrendo no suor, corriam pela vila numa algazarra, querendo apanhar meninos para sujá-los de encontro ao corpo. A barulhada revolvia a vila. Só o escuro da noite acabava com a turbamulta" (AMADO, 1999, p.134)

Lambe-sujos e Caboclinhos da cidade de Itaporanga d'Ajuda.

Acervo: Eliana Dias, 2000.

Os instrumentos musicais utilizados na festa dos Lambe-Sujos e Caboclinhos são cuíca, ganzá, pandeiro, tambor. O ritmo é forte e a influência da musicalidade africana é marcante.

A seguir algumas músicas do folguedo, nas quais observamos que, mesmo em épocas diferentes, elas desafiam o tempo, mantendo-se na festa. Nas memórias de Martucelli Neto encontramos músicas entoadas no folguedo na cidade de Itaporanga:

“É” hora! É hora! É hora!
De nós “guerrear”!
Se aguenta “negros”,
Nós “já” vamos para lá! (...)
(...) “Vai-te embora, caboclo
Não venha me abusar!
Os meus negros são valentes
E de patente para brigar!

(Martucelli Neto, 1969, p.30).

“Samba negro,
Branco não vem cá!
Se ele vir,
Toma manguá (Ou pau é de levar)”
Caboclo vem aí.
O que é que vou fazer?
Vamos para o rancho
Ô seu nego (ou Sá Dona)!
Para ele não aborrecer. (...)

(Martucelli Neto, 1969, p.29).

As mesmas canções estavam presentes até a última apresentação do folguedo da cidade de Itaporanga.

Durante a apresentação do povoado Duro, em Itaporanga, os brincantes cantam para o Santo Negro São Benedito:

“Ô que Santo é aquele oh lê lê (2x)
O que vento mandou (2x)
meu São Benedito oh lê lê (2x)
Ou é Nosso Senhor (2x)”

E seguem pelos povoados Duro e Araticum cantando:

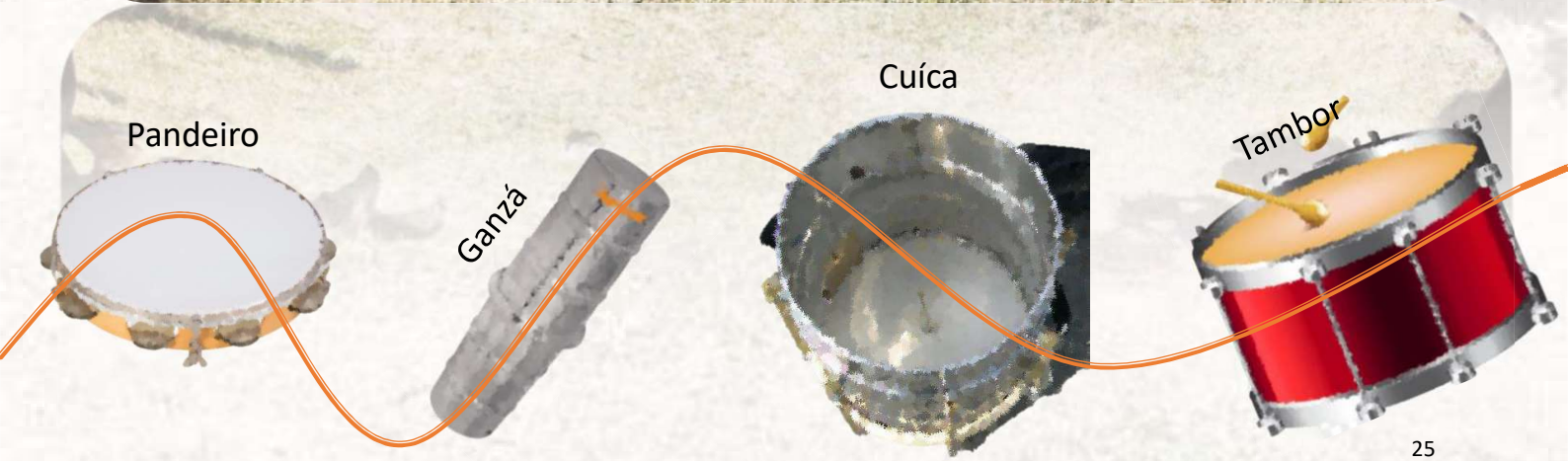
“Olha os Lambe-sujo aê (3x)
Olha Caboclinhos aê (2x)
É de Taporanga aê (3x)”

Os Lambe- Sujos e Caboclinhos cantam, dançam e fazem embaixadas pelos povoados desde às 06hs da manhã, e as canções continuam:

“Caboclinhos acorda cedo
Já amanheceu o dia
Cantando pro nosso povo
Cantando com alegria”

Lambe-Sujos e Caboclinhos do Povoado Duro/Itaporanga d’Ajuda/SE

Foto: Eliana Dias, 27 de outubro/2019



Durante todo o dia da apresentação do folguedo em Laranjeiras, as canções ecoam pelas ruas e as pessoas cantam, dançam, acompanham os brincantes, são sujadas pelos lambe-sujos, se divertem. Entre as canções destacamos:

“Oia a Nega cum brinco na urêa
Essa Nega tá danada
Tá cum brinco na urêa
Essa Nega vai pra fonte, vai cum brinco na urêa
Essa nega vai lavar, vai cum brinco na urêa
Essa nega vai namorar, vai cum brinco na urêa.”

A mais cantada por todos, durante todo o dia, é descrita abaixo:

“Tava capinando, a princesa me chamou
Alevanta nêgo, cativeiro se acabou:
Samba nêgo, branco não vem cá,
Se vier, pau há de levar.”

Outra música muito conhecida do público que acompanha o folguedo é:

“Cadê mãe Suzana, ô Suzanê!
Mãe Suzana morreu, ô Suzanê!
Tá no oco do pau, ô Suzanê!
Tocando berimbau, ô suzane.”

Os instrumentos musicais utilizados nessas manifestações são pandeiros, ganzás, cuícas, tambor. A influência africana nos ritmos é forte marca da ancestralidade.

Tocando tambor/Lambe-Sujo em Laranjeiras/SE

As canções trazem forte influência africana e aspectos de uma sociedade escravocrata. Essas músicas vão desvendando a História do Brasil.

Quilombo era o forte negreiro e dentro dele escravizados; fugitivos lutavam como guerreiros pela liberdade. Os versos do cordelista Ronaldo Dória em "O cordel e o Folclore" mostram isso:

"São crenças verdadeiras
Onde os negros do quilombo
Com ações traiçoeiras
Pelos brancos comandados
Por índios eram caçados"

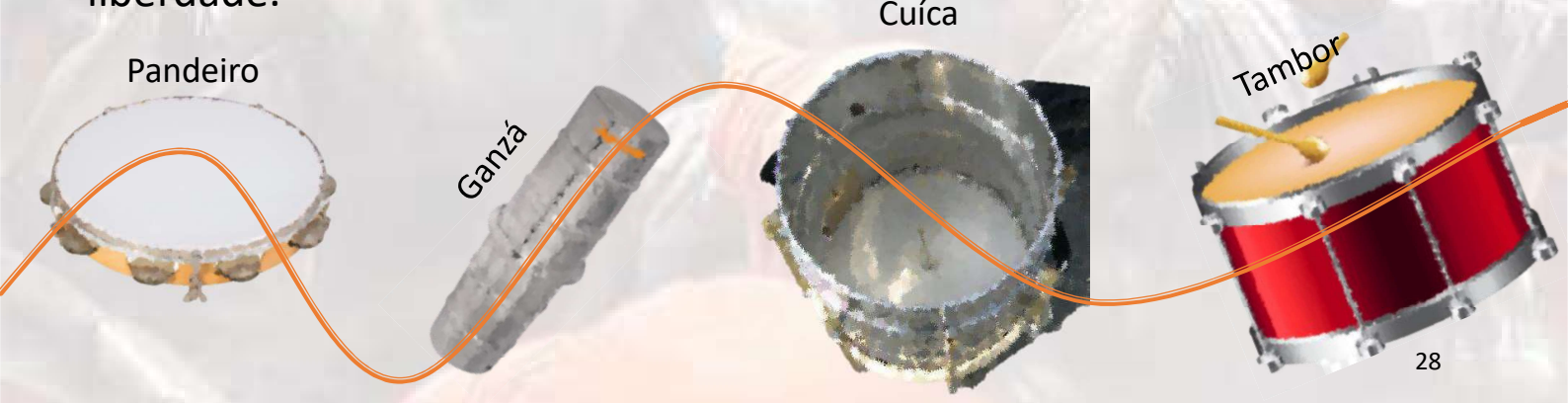
"Nas ruas desordenadas
Com o som da batucada
E ritmos alucinados
Saem pedindo dinheiro
E melando o povo inteiro."

Lambe-sujo pela ruas-Laranjeiras/SE

A economia açucareira estava ancorada na força dos escravizados. A sua resistência deu origem a alguns folguedos, que contam a nossa história em grandes espetáculos.

Esse folguedo é uma teatralização de rua, onde a história do Brasil escravocrata é contada por populares.

Lambe-sujos e Caboclinhos representam a resistência negra em terras de verdes canaviais. É o poder da luta do escravizado diante do "indócil" açúcar dos engenhos, que amargava nos chicotes, que castigava e perseguia a rebeldia dos que ousavam sonhar com a liberdade.



# BATALHÃO DE BACAMARTEIRO

Batalhão de Bacamarteiro/ Largo da Gente Sergipana

Foto: Eliana Dias. Setembro/2019

# Vamos conhecer esse folguedo de verso, pólvora e dança?

O Batalhão de Bacamarteiros é um grupo cultural que traz mulheres e homens dançando e cantando. De vez em quando um estouro: uns tiros de pólvora seca bem ritmados e direcionados para o chão.

> "Seu nome é uma denominação militar que remete aos integrantes da infantaria do Exército Imperial do Brasil.(...) O bacamarte foi muito popularizado após a Guerra do Paraguai e se tornou um objeto de defesa pessoal e foi muito utilizado na defesa pessoal de disputa de terras."[3]

Existe Batalhão de Bacamarteiros em vários Estados do Brasil. Aqui em Sergipe tem em alguns municípios, entre eles, Carmópolis no povoado Aguada, General Maynard no povoado Pinga Fogo, e em Santo Amaro das Brotas. Esses grupos usam vestidos floridos e chapéus de palha como indumentária feminina; os homens trajam calças compridas, camisas floridas e chapéus de couro.

[3] Disponível em http://www.museudagentesergipana.com.br/wps/wcm/connect/Museu%20da%20Gente%20Sergipana/inicio/largo-da-gente-sergipana/esculturas/bacamarteiro/bacamarteiro acesso em 20/08/2019.

Foto: Eliana Dias. 11 de janeiro/2020.

Batalhão de Bacamarteiro – Pinga Fogo – General Maynard/SE.

Tem batucada, tiro, música, pólvora, alegria, pandeiro, onça e emoção. É um cortejo das festas do período junino de muita tradição!

A onça, também chamada de roncadeira, é um instrumento musical feito de madeira e de couro de boi; é responsável por ditar o som aos outros instrumentos: a caixa, o ganzá, o pandeiro, a cantoria. Todos procuram o som da onça e se adequa a ela, que dá todo o ritmo do batalhão. O cubo (caixa de madeira) é feito por um carpinteiro. O couro do boi é seco, solado e limpo, assim, é colocado no cubo, passando por um processo de amaciamento da sola (couro do boi) até que ela dê o som certo da onça. Ela é o principal instrumento musical do Batalhão de Bacamarteiro.

Sobre a tradição cultural dos Bacamarteiros de Aguada, Manoel Bacamarteiro (2013) explica,

> "Os Bacamarteiros de Aguada ele foi criado da cana de açúcar do tempo dos escravos, quando existia escravidão, os bacamarteiros brincava uma serenata de São João, dado a licença pelas sinhás de engenho, foi quando as armas do Bacamarte que foram as armas antigas da Guerra do Paraguai, da Guerra de Canudos, as armas combatentes, mas apareceu outras armas modernas, e esses armamentos ficaram encostado, mais os escravos já soltando bomba, foguete, traque e tocando fogo em ronqueira, aí os vencedor de batalha que estava com essas armas encostada colocou na serenata dando o nome de Batalhão de São João. Essa tradição quando ela chegou aqui, foi gerado no vale de Japaratuba, vale da Cotinguiba, nos engenhos de açúcar, aí o dono, primeiro dono que eu alcancei era um velho por nome de Josias, que alcançou os escravos e contava tudinho, certinho e eu gravei e aprendi"[4]

[4]Disponível em https://youtu.be/fICywmYncdg acesso em 10/09/2019.

Foto: Eliana Dias. 18 de Janeiro/2020

O “cheio” é o refrão da música do Batalhão feito por um dos “tiradores de versos” (os que puxam os versos no Batalhão), quando um tirador grita: “olhe o cheio pessoal”, está dizendo que é a hora do batalhão repetir o refrão da música.

As mulheres cantam e dançam com toda animação do Samba de Coco, algumas também atiram, mas não é o habitual.

A “hora do tiro” é o grande momento do folguedo. Todos param, não tem cantoria, ninguém tira o “cheio”, a onça fica parada, o pandeiro calado, o samba quieto, o apito marca o momento exato, e aí vem o estouro da pólvora, que é o tiro. O mestre do apito é quem coordena as descargas de tiro.

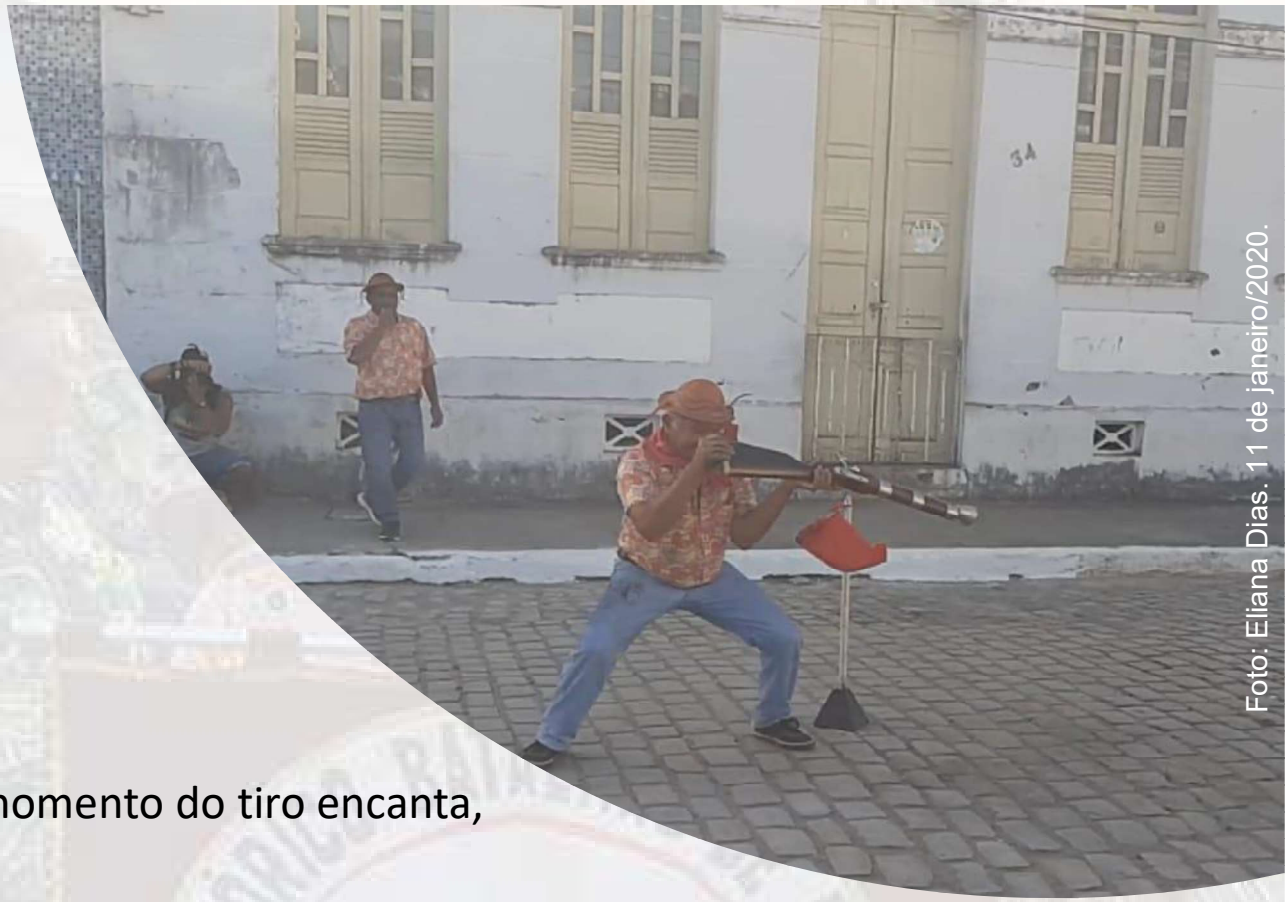


Foto: Eliana Dias. 11 de janeiro/2020.

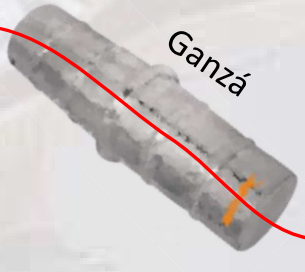
O momento do tiro encanta,

> "O charme do tiro não se dá porque pegou o bacamarte, é na pose que faz para se dar o tiro" (Fatinha – Batalhão de Bacamarteiros do Pinga Fogo)[5]

O grupo contém tocador de onça, pandeiro, ganzá, tem mulheres dançando samba de coco, tirador de versos e atirador. Em alguns lugares a indumentária parece uma farda militar; Em outros, lembram os festejos junino. A música é bem popular, tem forte influência africana, percebida claramente no samba de coco.

Pandeiro

Ganzá



[5]Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=g4UHR13MeC8 acesso 10/09/2019

Foto: Eliana Dias. 11 de Janeiro de 2020

A canção abaixo é uma das mais tocadas durante as apresentações. Nos seus versos podemos perceber que o folguedo tem origens nos engenhos de cana de açúcar.

"Sinhá é hoje que a palha da cana avoa
Sinhá é hoje que ela tem de avoar"

Da apresentação no Encontro Cultural de Laranjeiras em 11 de janeiro de 2020, o Batalhão de Bacamarteiro do Pinga Fogo se despediu cantando

"O Estado de Sergipe só tem bom rapaz
Adeus Laranjeiras
Pinga Fogo é bom demais"

Foto: Eliana Dias. 18 de janeiro/2020.

# Batalhão de Bacamarteiro – Povoado Aguada-Carmópolis/SE

Tocadores de onça - Batalhão de Bacamarteiro – Pinga Fogo – General Maynard/SE.

Foto: Eliana Dias. 18 de janeiro/2020.

# Batalhão de Bacamarteiro - Aguada – Carmópolis/SE

Foto: Eliana Dias, 11de janeiro/2020.

A manifestação está ligada aos festejos de São João, mas o grupo se apresenta também em outras épocas do ano.

É uma forte expressão popular, que transformou um objeto da triste e violenta Guerra do Paraguai em uma forma de demonstrar alegria e tradição. O grupo é formado pelos atiradores, o mestre do apito, que coordena as descargas de tiros, e algumas mulheres cantantes e dançantes do Samba de Coco.

Pandeiro

Ganzá

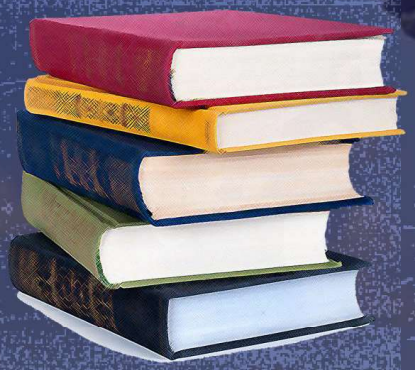
# CACUMBI

Cacumbi/ Largo da Gente Sergipana

Foto: Eliana Dias. Setembro/2019.

# Vamos conhecer esse folguedo cheio de alegria?

**É um folguedo alegre, marcado pelo pandeiro e pelo apito do mestre. Tem ganzás, reco-reco, cuíca, muito movimento e canções. É um grupo de devoção aos Santos Negros: São Benedito e Nossa Senhora do Rosário.**



**O Cacumbi é um folguedo popular, sua origem se perdeu no tempo, impossibilitando dessa forma, marcar com exatidão a sua fixação no País.**

**Sabe-se que o folguedo vem da variação de Autos e Bailados, como as Congadas, Guerreiros, Reisados, Lambe Sujos e Caboclinhos.**

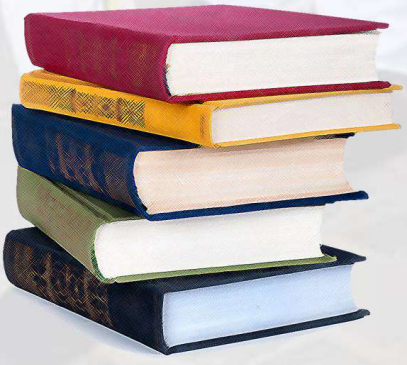
**Cacumbi, Quicubi, Catumbi e Ticumbi, são nomes dados a diferentes folguedos afrobrasileiros que têm os Reis Congos e o louvor a São Benedito e Nossa Senhora do Rosário em comum, uma variante das congadas. Uma manifestação de puro sincretismo brasileiro. O Cacumbi era uma prática exercida pelos escravos africanos nos canaviais e representa as guerras entre reis e rainhas contra os escravos. (Fontes, 2014, p.14).**

**Nos versos de "O cordel e o folclore" Dória descreve o folguedo:**

**"Uma dança bem alegre**
**Com evolução, embalos**
**Que tanta harmonia traz**
**Com seu apito, ganzás, cuíca, pandeiros, badalos.**
**Com esse ritmo africano**
**Por homens ele é dançado**
**Com espelhos, paetês**
**E de chapéu enfeitado"**

Foto: Eliana Dias. 05 de janeiro de 2020

Sobre o Cacumbi de Laranjeiras a Professora Aglaé Fontes no livro Danças e Folguedos (2003, p.78-80) escreve:



"O ritmo [...] do Cacumbi traz a força africana, completando com o apito uma espécie de regência para o começo e termino das músicas (...)

[...]O repique do toque do Cacumbi é sempre marcado pelo pandeiro, que estimula uma coreografia cheia de volteios e que em alguns momentos unem as duas filas, formando um círculo (...). Os brincantes tocam e dançam ao mesmo tempo".

São personagens do Cacumbi: o mestre, o rei, a rainha e os brincantes.

Foto: Eliana Dias. 05 de janeiro/2020

# Cacumbi - Laranjeiras

Possui a África em suas entranhas, nos movimentos da dança, nas cores e expressões de alegria. É uma homenagem aos santos negros e aos reis do Congo. É herança cultural e ancestralidade africana. São homens alegres dançando, cantando e louvando de calça branca e chapéus enfeitados. Com a força da alegria, durante as apresentações eles cantam:

"Quem quiser me ver
Ô saia na Janela
Quem quiser me ver
Ô saia na Janela
A cor do Papagaio
É verde e amarela"

Cacumbi de Itaporanga em Louvor na Frente da capelinha de a
São Benedito às margens do Rio Vaza-barris

Foto: Eliana Dias. Agosto/2019

Deixam lembranças lindas nas memórias de quem os assistiu, com canções de devoção, alegria e gingado.

"São Benedito,
São Benedito
É que venho lhe pedir
Eu quero que o senhor
Abençoe a força do meu Cacumbi..."

Traz a religiosidade, são homens dançando com toda ginga africana na sua mais intensa expressão. O apito forte do mestre marca o passo da dança e faz acelerar as batidas do coração.

Em Sergipe, podemos encontrar Cacumbi nos municípios de Itaporanga d'Ajuda, Japaratuba e Laranjeiras. Tais localidades têm em comum o fato de terem sido regiões de engenhos, por isso possuem as marcas da cultura africana, sendo esse folguedo uma dessas heranças culturais.

Foto: Eliana Dias Julho/2019

Ancestralidade africana é marcante na sua vibração. Chapéu enfeitado de espelho, calça branca, fitas coloridas, pandeiros, reco-reco, a dança tem mestre e tocadores. Tem as origens na África, é vibrante e alegre.

O Brasil escravagista dava aos escravizados o tronco, os castigos físicos, a opressão, não permitia a manifestação de sua a própria cultura. Para eles estava guardada a dor, mas os escravizados resistiam com cantos de amor, alegria e devoção. Eles faziam instrumentos musicais, com o que tinham nas mãos, transformavam dor em versos, assim, perpetuaram suas tradições.

Pandeiro

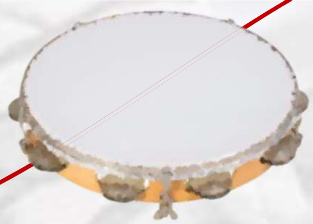


Foto: Eliana Dias. 05 de janeiro de 2020.

O Cacumbi de Laranjeiras, na Festa de Reis, saem às ruas junto com a Chegança e com as Taieiras, saem em cortejo, até às margens do rio cotinguiba, depois seguem para a Igreja de São Benedito e Nossa Senhora do Rosário, onde fazem uma emocionante apresentação diante do altar, do padre, dos fiéis e demais expectadores.

O município de Japaratuba também tem grande tradição nos festejos de Reis, que é marcado por muitas celebrações e solenidades. A cidade prepara- se para o tradicional acontecimento: a coroação do rei e da rainha do Cacumbi.

Pandeiro

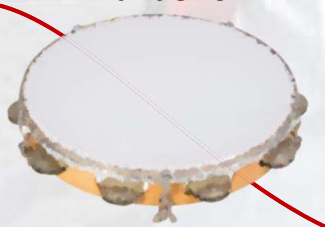


Foto: Eliana Dias,05 de janeiro/2020

# Cacumbi Mirim – Laranjeiras/SE

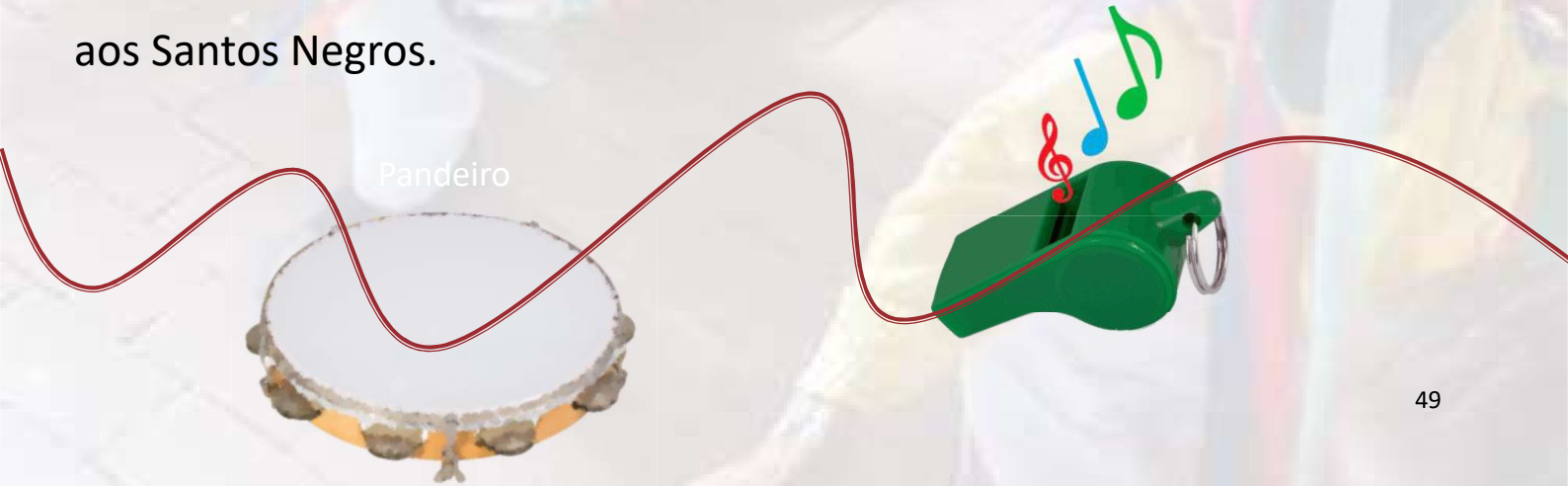
O Cacumbi de Laranjeiras não tem Rei, nem Rainha, o de Itaporanga tem a Rainha.

Cacumbi Mirim – Laranjeiras.

Foto: Eliana Dias. 05 de janeiro de 2020.

Cacumbi é uma mistura cultural, que envolve a devoção aos santos negros: São Benedito e Nossa Senhora do Rosário, com as festas africanas dos Reis do Congo. Ela é fruto de resistência cultural.

Esse folguedo afro-brasileiro deixa o público atento, envolvido, entusiasmado. Os olhares, os corpos e os corações não resistem ao apito do mestre e ao som do pandeiro que conduz a música e o louvor aos Santos Negros.



Pandeiro

Foto: Eliana Dias, 12 de janeiro/2020

# Cacumbi Mestre Juarez – Itaporanga d'Ajuda

# PARAFUSO

Parafusos/ Largo da Gente Sergipana

Foto: Eliana Dias. Setembro/2019

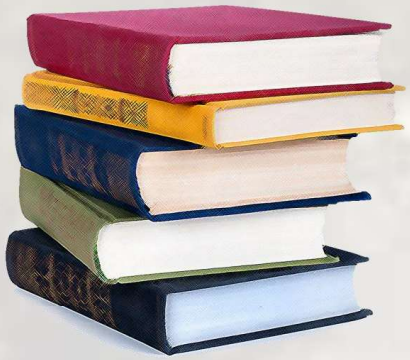
# Vamos conhecer esse folguedo de dança, pintura e resistência?

**O grupo Parafusos representa a fuga de escravizados dos engenhos para os quilombos e, também, que as formas de resistência no Brasil escravocrata foram as mais diversas. Esse folguedo representa os escravizados, que roubavam as anáguas das sinhás e se vestiam nelas durante a madrugada, fugindo pela mata, dançando sem parar, torcendo e retorcendo o corpo.**

> **"A história do Parafuso remete ao período colonial, no cenário dos engenhos, onde escravos sonhavam com a liberdade nos quilombos, para escapar do sofrimento. Procurando chegar ao quilombo, escravos em fuga, usavam as anáguas das sinhás, roubadas dos quaradouros. Para camuflar o corpo, colocavam várias anáguas, umas sobre as outras desde o pescoço, pintando o rosto com tabatinga, compondo o disfarce final com um chapéu em formato de cone, igualmente branco. Assim, nas noites de lua se arriscavam pelos canaviais despertando o imaginário popular que consideravam estar vendo visagens ou almas do outro mundo."[6]**

**Os escravizados nunca foram conformados com o cativeiro. Por isso, resistiam à escravidão de todas as formas, usavam a imaginação e a criatividade para enganarem seus senhores; nesse caso, fingiam ser assombração. Enquanto todos se assustavam, eles rumavam para um quilombo, buscavam liberdade para viverem sem castigos e opressão.**

[6].Disponível em http://www.museudagentesergipana.com.br/wps/wcm/connect/Museu%20da%20Gente%20Sergipana/inicio/largo-da-gente-sergipana/esculturas/parafuso/parafuso acesso 14/09/2019



“Para fugir, ao domínio dos seus senhores e tentar chegar aos Quilombos, armaram um plano: roubar o que necessitavam das fazendas, na calada da noite.

Nestas saídas buscavam justamente as fazendas, os engenhos, onde haviam fartura de tudo para adquirirem através do roubo, material para sua subsistência (...) vivendo em mocambos (...) só podiam sair na calada da noite para não serem pegados...

Roubavam as anáguas também. E para facilitar, vestiam uma sobre as outras mantendo assim as mãos livres para outros roubos.” (FONTES, 2003, p.192-193)

Parafusos

Foto: Eliana Dias, 2011.

Foto: Eliana Dias. 25 de janeiro/2020

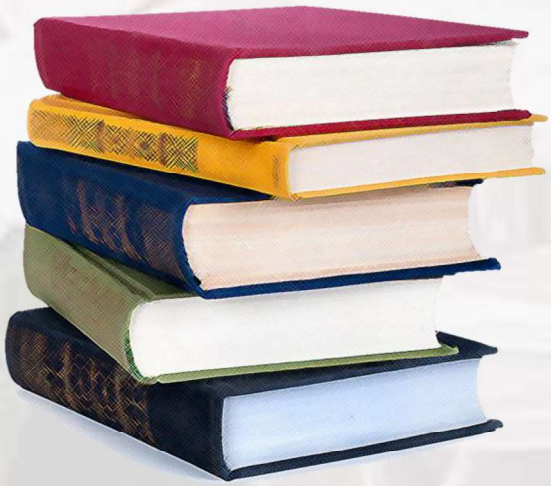
Os versos de “O Cordel e o Folclore” retrata traços dessa manifestação.

“Manifestação surgida
Pela fuga de escravos
Roubando as escondidas
Pelas noites e matinais
Muitas roupas dos varais
(...)Aquelas figuras brancas
Enganaram multidões
Que correndo em plena mata
Parecendo assombrações
Davam pulos, rodopios”

(Ronaldo Dória)

A resistência africana permaneceu forte; das mais diversas formas se lutava pela liberdade. Essa é uma manifestação, que conta a história da luta contra a escravização de seres humanos africanos no Brasil. É genuinamente sergipana, tendo origem na cidade de Lagarto.

Foto: Eliana Dias. 25 de janeiro/2020



"O grupo surgido no final da escravatura como resultante da tentativa de fuga para os Quilombos e se firmou de maneira intensa após a abolição, quando satirizando seus ex-senhores puderam tornar público sua alegria." (FONTES, 2003, p. 189).

A apresentação dos parafusos conta com cinco canções, sendo uma das mais conhecidas,

"Quem quiser ver o bonito
Saia fora e venha ver
Venha ver os parafusos
A torcer a destorcer"

Foto: Eliana Dias. 25 de janeiro/2020

# Parafusos

**Os escravizados usavam a arte e a imaginação para assombrar a população. O capitão do mato corria com medo e eles, fingindo serem almas penadas, fugiam das torturas sofridas e buscavam a liberdade roubada.**

Parafusos– Lagarto/SE

Foto: Eliana Dias. Outubro/2019

**Na luta contra a escravização, de tudo se inventava, até se vestiam de anáguas roubadas, usavam tabatinga (um tipo de argila mole e esbranquiçada) no rosto e saíam correndo pela madrugada.**

Parafusos– Lagarto/SE

Foto: Eliana Dias. Outubro/2019

Parafusos– Lagarto/SE

Foto: Eliana Dias. 25 de Janeiro/2020

O grupo é composto por os dançarinos e tocadores, os quais mostram a fuga dos escravizados no meio da noite; sentindo no coração, o anseio da liberdade faziam medo a todos; à procura de um lar sem tortura e com união, eles corriam para os quilombos, onde iam encontrar seus irmãos.

Parafusos– Lagarto/SE

Foto: Eliana Dias. 25 de Janeiro/2020

# REISADO

Reisado/Largo da Gente Sergipana

Foto: Eliana Dias. Setembro/2019

Reisado Mestre Juarez – Itaporanga d'Ajuda

Foto: Eliana Dias. Janeiro/2020

# Vamos conhecer esse folguedo do ciclo natalino e de influência portuguesa?

O reisado é um auto natalino, vibrante em cores e movimentos. É o único a ser representado no Largo da Gente Sergipana pela figura do fantástico (só existe no nosso imaginário, é irreal), tem influência portuguesa e suas raízes estão no auto de louvor do Nascimento do Menino Jesus.

O Brasil traz em sua formação elementos culturais de vários continentes. Esse folguedo tem origem é europeia, mas a cultura mistura e agrega elementos do local para onde é levada; tudo fica com a cara da diversidade. Assim aconteceu com o Reisado no Brasil.

Reisado – Estrelinha do Nordeste -Aracaju/SE

Foto: Eliana Dias. Julho/2019

**Alguns de seus personagens são Caboclo, Dona Deusa, Boi, Jaraguá, Cabocla, Cigana, Baiana, Estrela e as Brincantes do cordão encarnado e do cordão azul. Essa manifestação está presente em várias cidades brasileiras. Tem muita alegria e elementos fantásticos. O Reisado é acompanhado por tocadores de tambor, triangulo, zabumba e por alegres dançarinas.**

Reisado – Estrelinha do Nordeste -Aracaju/SE

Foto: Eliana Dias. 21 de dezembro de 2019.

Foto: Eliana Dias. Julho/2019

Pode ser apresentado em casas ou em outros locais como praças, museus, palcos, eventos culturais e religiosos. Em “O cordel e o folclore” de Ronaldo Dória observamos alguns detalhes desse folguedo:

“é de Portugal
E do ciclo de Natal
Que entre as diversas partes
A do boi é principal
Contendo duas fileiras
De dançarinas brejeiras...”

‘’Tem bonitas dançarinas
Com trajes bem enfeitados
Dum lado cordão azul
E do outro o encarnado”

O reisado é uma manifestação cultural alegre. Os brincantes chegam pedindo licença, trovando e dançando. Observando as apresentações ouvimos as canções:

“Meus senhores boa noite
Boa noite eu venho dar
Meus senhores boa noite
Boa noite e venho dar
Eu quero que me dê licença
Pra meu baile apresentar”

As canções encantam e contam o enredo do folguedo:

“Chegou, chegou, chegou meu boi agora
Se que eu dance, eu danço
Se não quiser eu vou embora”

Reisado Dona Vavá – Japoatã/SE

Foto: Eliana Dias, 12 de janeiro, 2020.

As tradicionais festas do patrimônio cultural brasileiro trazem alegria e demostram pertencimento como observamos abaixo:

> "Tudo que você imaginar de bom o reisado representa pra mim, pra mim é uma felicidade tão grande, depois que eu passei a brincar reisado eu tive saúde, eu tive paz, eu tive alegria, é outra vida"
>
> (Dona Marilene – Brincante do Reisado São José, 2019).

Dona Terezinha, brincante do Reisado São José (2019), fala sobre sua paixão pela brincadeira:

> "Surgiu essa paixão por que minha vó fazia parte do reisado, então ela me colocou, eu era das últimas por que era a mais 'pequeninha' eu tinha a base de uns 7 anos".

As falas dessas brincantes revelam muito sobre o patrimônio cultural imaterial brasileiro.

[7].Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=XOQCNZ6T__Q&t=19s Acesso: 10/11/2019.

[8].Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=DVTCGVDp1IQ Acesso: 20/09/2019

Foto: Eliana Dias. 12 de Junho/2019

# Reisado São José – Japaratuba/SE

# CHEGANÇA

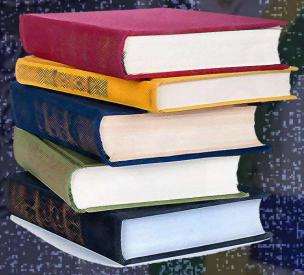
Reisado/Largo da Gente Sergipana

Foto: Eliana Dias. Setembro/2019

# Vamos conhecer esse folguedo de mar e de guerra?

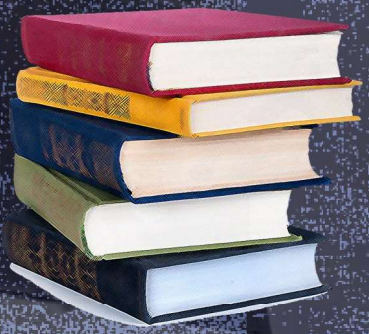
**Nosso folclore traz muitas riquezas e está ligado, muitas vezes, a momentos históricos. Assim é a Chegança, que tem suas origens nas guerras da Idade Média, nas disputas da Península Ibérica entre os Mouros e os Cristãos.**

**No livro Danças e Folguedos, a professora Aglaé Fontes (2003, p.162) coloca referindo-se a Chegança:**



**"Os mouros propõem que os cristãos se convertam à religião de Maomé e como recompensa iriam para a Turquia sendo recompensados com riquezas e até casamentos com princesa."**

**Nas lembranças publicadas de Gilberto Amado, a Chegança aparece no município de Itaporanga nos primeiros anos do século XX:**



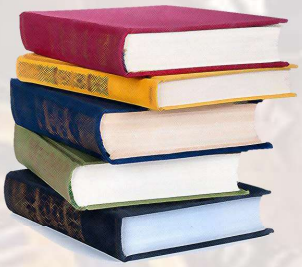
**"A nau levou três meses a ser armada. Revestida de chita e embandeirada, quando chegou a praça do mercado parecia um transatlântico chegando ao porto. Dentro delas vestidos de fardas velhas de General e almirante, agaloadas de novo, chapéus bicornes – os negros meus conhecidos. Aproou em frente aos "castelos" O brilho das roupas vermelhas, das coroas de foliado dos reis mouros, do corpo pintado a ocre dos combatentes, misturava-se ao das espadas e galões. Os pandeiros batiam num ritmo duro".**

**(Amado, 1999, p.133-134.)**

Foto: Eliana Dias 05 de janeiro/2020

# Chegança Almirante Tamandaré – Laranjeiras/SE

Amado (1999) segue sua descrição:



“Zé Albino bradava:
Sinhô padre capelão
Também venha combatê
Com fé na vige Maria
Nós havemo de vencê...”

(Amado, 1999, p.134.)

A Indumentária desse grupo folclórico pode ser encontrada nas cores branca ou azul. Tem padre, marujo, pandeiro e quepe.

A apresentação conta com Rei e Rainha Mouro, piloto, general, almirante, vice-almirante, patrão, contramestre, capitão-tenente, 1º tenente, 2º tenente, gajeiros, calafatinho, padre, doutor Medicina, marinheiros e embaixadores.

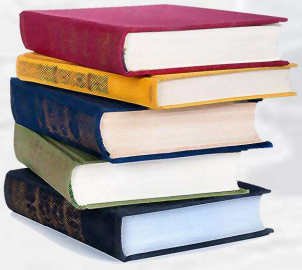
Chegança Santa Cruz - Itabaiana

Chegança Santa Cruz– Itabaiana/SE

Foto: Eliana Dias. 12 de janeiro de 2020

Notamos que a falta de tolerância à religião do outro e a dificuldade de aceitar crenças que são diferentes sempre ocasionaram guerras na história da humanidade. Assim foi com os Mouros e Cristãos na Idade Média, que são representados pela Chegança em várias partes do Brasil.

A antropóloga Beatriz Goes Dantas escreve sobre a Chegança:



> “Manda dizer meu soberano Senhor que tu passa, para o Reino da Turquia, que é um reino de grande valia. Lá tem pedras preciosas. Tem muitas minas de ouro. Darei uma filha do Rei Mouro para contigo se casar”. (DANTAS, 1976, p. 19).

Foto: Eliana Dias. 05 de Janeiro de 2020

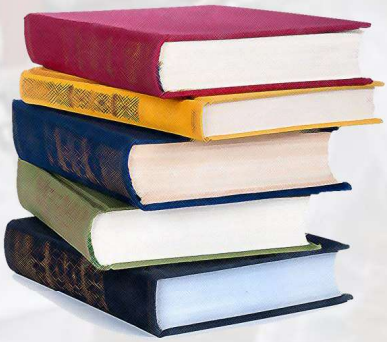
O cordel sergipano “O Cordel e Folclore” traz versos sobre o folguedo:

“Mostrando grande beleza
Luta de Mouros e Cristão
Os Mouros perdem então
São batizados com tristeza”
Os cristãos representando
A grande tripulação
Com o Almirante Médico
Marinheiros, Capitão
Mostrando para os presentes
Aqueles passos decentes
Encantando a multidão.”

(Ronaldo Dória)

Foto: Eliana Dias. 05 de janeiro de 2020

Na cidade de Laranjeiras eles fazem parte do cortejo com a Taieira e o Cacumbi na Festa de Reis:



"Vão todos para o rio porque são todos de devoção ao mar. Cacumbi, Taieira e Chegança são praieiros, são do mar. Tem que passar lá. Tem que agradecer e cumprir com a devoção" (RIBEIRO, 2008).

Depois seguem em cortejo para igreja de São Benedito e Nossa Senhora Rosário para louvação aos Santos Negros.

Foto: Eliana Dias. 05 de janeiro de 2020

# Chegança Almirante Tamandaré– Laranjeiras/SE

# TAIEIRA

Taieira/ Largo da Gente Sergipana

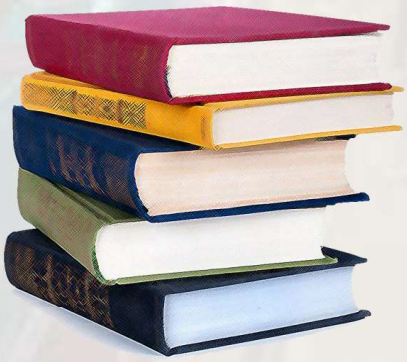
Foto: Eliana Dias Setembro/2019

Taieira – Igreja de São Benedito e Nossa Senhora do Rosário

Foto: Eliana Dias. 05 de janeiro/2020

# Vamos conhecer esse folguedo cheio de sincretismo religioso?

A Taieira é a única representação feminina presente no Largo da Gente Sergipana. A manifestação existe em várias cidades brasileiras, em Sergipe pode ser encontrada em Lagarto; São Cristóvão e Laranjeiras, essa última é a única que possui caráter religioso. O folguedo é de origem africana e o de Laranjeiras está ligada ao culto Nagô, faz parte dos folguedos do ciclo natalino, aqueles que são apresentados entre o Natal e a Festa de Reis.



"O sentido religioso da Taieira, originalmente inspirado no catolicismo, encontra-se hoje em Laranjeiras, mesclado com elementos das crenças afro-brasileiras." (DANTAS, 1976, P.16)

Taieira – Laranjeiras/SE

Foto: Eliana Dias. 05 de janeiro/2020

Mesmo com todo horror da escravidão, com toda tortura e negação que passou, a força da cultura africana não tombou. Resistiu com bravura e se fez parte indelével na cultura do Brasil. Em alguns lugares, mulheres sustentaram com força as irmandades, pautadas na resistência e no sincretismo religioso, como exemplo: a Irmandade de Santa Bárbara Virgem. Santa Bárbara, no sincretismo religioso é Iansã. A irmandade e a Taieira existem e resistem no município de Laranjeiras no Estado de Sergipe.

Foto: Eliana Dias. 05 de janeiro//2020

# Taieira – Laranjeiras/SE

Taieira – Laranjeiras/SE

Foto: Eliana Dias. Agosto/2019

O Brasil escravocrata castigava o escravizado, mas a cada chicotada nascia um verso, a cada proibição uma nova forma de expressar a sua devoção.

A Irmandade de Santa Bárbara Virgem, liderada por uma Lôxa, é uma expressão religiosa nagô que no dia de Reis, apresentam- se em grande festa que envolve sincretismo religioso.

As personagens que compõem a Taieira são: taieiras, guias, lacraias, capacetes, ministro, patrão, reis, rainhas.

Elas brincam com a Chegança e com o Cacumbi e prestam devoção no porto do quaresma para Iemanjá, às margens do Rio Cotinguiba.

A Guia Mestra é quem tira os versos, os outros brincantes (Taieiras, guias, lacraias, capacetes, ministro, patrão, rei, rainhas) respondem.

Coroação da Rainha Taieira – Laranjeiras/SE

Foto: Eliana Dias, 05 de janeiro/2019

Depois, seguem para a igreja católica, onde ocorre as coroações das suas Rainhas com a coroa de Nossa Senhora do Rosário. A coroa é retirada da imagem de Nossa Senhora e passada para a cabeça de cada rainha das Taieiras pelas mãos do padre, no espaço sagrado do catolicismo. No cordel "O Cordel e o Folclore", o autor faz versos com as suas características:

"Nas mãos trazendo ganzás
E com varinha enfeitada
Toda de papel crepon
Para a dança ser dançada
No compasso do ganzá
Girando pra lá e pra cá
Com cantiga bem cantada
Louvam Senhora do Rosário
E também São Benedito
Os padroeiros dos negros
De coração tão aflito
Nas festas de Laranjeiras
A Rainha das Taieiras
É coroada, repito."

(Ronaldo Dória)

Foto: Eliana Dias.05 de janeiro/2020

# Taieira – Laranjeiras/SE

Segundo a antropóloga Beatriz Góis Dantas (1972 p.41) "A temática das cantigas das Taieiras é bastante rica" tendo, assim, motivos religiosos, profanos, sociais do passado e do presente; por exemplo, a cantiga abaixo que traz, com ironia, uma questão social do passado:

"Ah, hoje tá na sala
Amanhã tá na cozinha"
(DANTAS, 1972, p. 42).

Os versos acima fazem alusão ao fato de serem escravizadas e se naquele momento estavam em apresentação na sala, no outro dia estavam no seu lugar de sempre, nas obrigações que eram inerentes a condição social que tinha na sociedade canavieira.

Taieira – Laranjeiras/SE

Foto: Eliana Dias. 05 de janeiro/2020

Taieira – Laranjeiras/SE

Foto: Eliana Dias. 05 de janeiro/2019

A Taieira em Laranjeiras representa respeito à diversidade religiosa brasileira, pois estão presentes a união, devoção, africanidade, religião nagô e o cristianismo.

A Declaração Universal dos Direitos Humanos traz a liberdade religiosa como um direito fundamental da humanidade. Nessa festa presenciamos o respeito à diversidade de religiões.

É resistência, é liderança feminina, é sincretismo religioso. É a coroação da rainha com a coroa de Nossa Senhora do Rosário, durante à missa, no espaço sagrado do catolicismo. É respeito à diversidade religiosa brasileira. É união, é devoção.

# SÃO GONÇALO

São Gonçalo/ Largo da Gente Sergipana

Foto: Eliana Dias. Setembro/2019

Foto: Eliana Dias, 12 de janeiro/2020

# Vamos conhecer esse folguedo de origem portuguesa?

O São Gonçalo existe em várias partes do Brasil, contudo, nenhum com as características presentes no grupo da Mussuca, povoado de origem quilombola, localizado no município de Laranjeiras, Estado de Sergipe. O gingado e a alegria africana são marcantes, além das diferenças nos itens que compõem a indumentária.

Em “O Cordel e o Folclore” encontramos versos sobre a origem do folguedo:

“Inspirada por um frade
Que em Amarante vivia
Sua viola tocava
Com o povo ele rezava
E fazia cantoria”

(Ronaldo Dória)

O Folguedo leva o nome do Santo português, São Gonçalo, pois expressa devoção e era utilizado em pagamento de promessas, Beatriz Goes Dantas (1976) descreve,

> "a imagem levada dentro de uma pequena barca, é levada por uma mulher – a mariposa - e acompanhada pelos dançadores que enfileirados cantam e dançam e retornam ao local de saída – a casa do promesseiro – onde diante do Santo repetem algumas jornadas da dança".

São Gonçalo da Mussuca-Laranjeiras/SE

Foto: Eliana Dias. Janeiro/2019

A indumentária normalmente é calça e camisa branca. O grupo do povoado remanescente quilombola Mussuca tem suas particularidades como, uma saia sobre a calça branca, fitas coloridas sobre o corpo, um xale nas costas e um turbante na cabeça; fortes marcas da influência africana.

A apresentação conta com patrão, brincantes, mariposa e tocadores. Tem devoção e pagamento de promessas.

São Gonçalo da Mussuca-Laranjeiras/SE

É uma expressão da religiosidade portuguesa, que ganha força no território de afrodescendentes. A mistura de culturas oferece uma belíssima apresentação, que traz religiosidade com homens dançando de xale, saia, fitas coloridas e com muito gingado.

São Gonçalo da Mussuca-Laranjeiras/SE

Durante as apresentações, podemos perceber que as canções (nesse grupo chamada de jornadas) são cheias de significado e de presença africana, como podemos perceber na jornada 2, a mais acompanhada pelo público:

“Vosso reis pediu uma dança
É de ponta de pé
É de “calcanhá”
Onde mora vosso reis de Congo
É de ponta de pé
É de “calcanhá”

A forte presença da influência africana é percebida, também, jornada 3:

“Adeus parente
Que eu vou embora
Pra terra do Congo
Vou vê Angola”

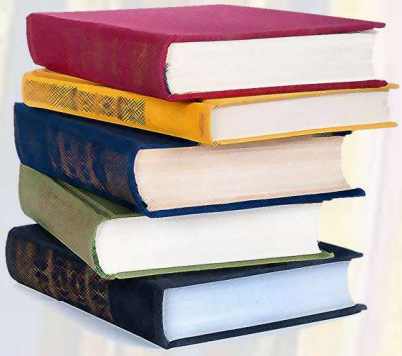
Assim, fica claro que nas músicas (jornadas) entoadas durante o folguedo em homenagem ao Santo português está presente a África, a terra da ancestralidade da Mussuca. A todo instante esse elo com África é expressado, revelando a mistura de influências culturais encontradas no Brasil.

A jornada 4 demostra com clareza que o São Gonçalo do município de Laranjeiras se desenvolve em solo quilombola:

“Jiruaê ô quimbomba ê
Jiruá, Jiruá, esquitin calamundê
Jiruaê ô quibamba ê
Vai vai esquintin calamundê.”
(DANTAS, 1976, p. 08)

Foto: Eliana Dias. Janeiro/2020

É encontrado em vários municípios do Brasil, mas algumas características só no da Mussuca,



“Em Laranjeiras, tomam parte ativa na Dança de São Gonçalo exclusivamente elementos do sexo masculino. A participação da mulher se limita a conduzir a imagem do santo durante a procissão e eventualmente ajuda a tirar os cantos; não toma, porém, parte nas danças. Para esta proibição não tem os membros do grupo nemhuma explicação especial, além do apelo à tradição: ‘Já achei assim e continuo fazendo assim’”.

(DANTAS, 1976, p.05)

Foto: Eliana Dias. Janeiro/2020

Os instrumentos utilizados são violões, cavaquinho, pulés (um reco-reco feito de bambu ou taquara).

O molejo que lembra a capoeira, a sequência de jornadas, as cores e africanidade pulsante é facilmente notável no São Gonçalo da Mussuca.

Foto: Eliana Dias. Janeiro/2020

# São Gonçalo da Mussuca – Laranjeiras/SE

# Barco de Fogo

Barco de Fogo/Largo da Gente Sergipana

Foto: Eliana Dias Janeiro/2019

# Vamos conhecer esse patrimônio cultural sergipano?

O Barco de Fogo é genuinamente sergipano, tendo como berço o município de Estância, região centro-sul do Estado. Quem o assiste encanta- se com toda a luz, som e beleza que eles soltam pelo ar. É Patrimônio Cultural do povo sergipano. Tem estrutura de madeira e desliza em um fio de aço.

Passa pelo ar num espetáculo de pura magia. É um representante dos festejos juninos de Sergipe.

Um lindo e popular concurso de Barco de Fogo é realizado no mês de junho, atraindo a população do município e muitos turistas. Ele ocorre abrilhantando os festejos juninos.

Em Estância tem grupos de Batucada, que cantam e dançam pelas ruas nos festejos juninos, são coloridos, cheios de alegria, junto com Barco de Fogo, e outros fogos de artifício formam uma linda festa junina.

Os Barcos de Fogo são construídos no bairro do Porto d'Areia, reconhecido como comunidade remanescente quilombola, no município de Estância. Artistas dos fogos de artifícios dão vida à manifestação; o início da construção do barco acontece com a fabricação da pólvora que ocorre com movimentos ritmados. Esse momento é chamado de pisa-pólvora.

# Pisa da Pólvora -Porto d’areia- Estância/SE

Barco de Fogo – Estância/SE

Foto: Eliana Dias. Junho de 2019

É um show de pirotecnia produzido por exímios fogueteiros, chamados de mestres do fogo, os barcos de fogo deslizam por um cabo de aço, diante do olhar perplexo do público.

Existem registros, em jornais, do barco de fogo em Estância desde 1905. Ele foi popularizado por Antônio Francisco da Silva Cardoso, o Chico Surdo, que transformou o barco em um elemento forte da cultura popular, hoje faz parte do universo cultural de Sergipe, por isso, ele é, respeitosamente, aclamado pela memória popular como seu criador.

Foto: Eliana Dias. Junho/2019

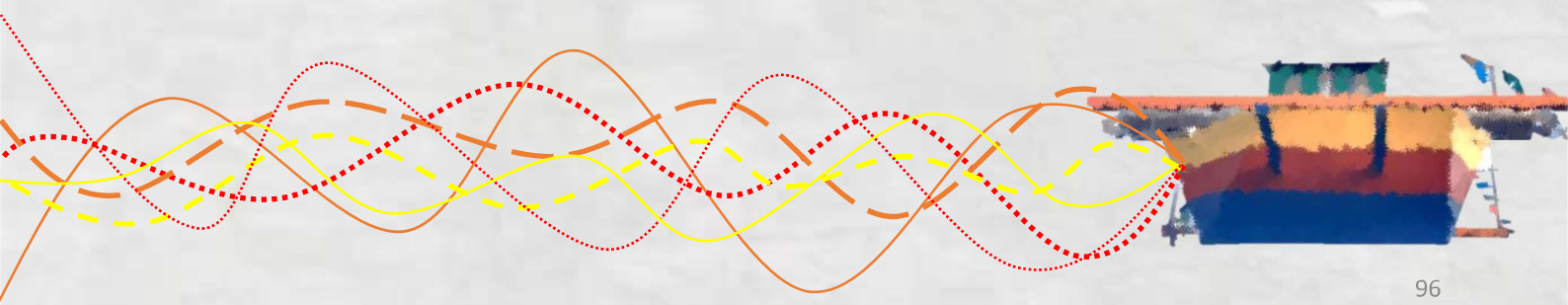
# Barco de Fogo-Estância/SE

Barco de Fogo-Estância/SE

Foto: Eliana Dias. Junho/2019

Chico Surdo, impossibilitado de entrar para marinha devido a um problema auditivo, dedicou- se a cuidar das flores da cidade (era um exímio jardineiro) e a criar barcos de fogo, dando luz e magia ao sonho perdido de ser marinheiro.

No dia 11 de junho, dia do aniversário de nascimento de Chico surdo, 11 barcos são apresentados em sua homenagem, sendo essa data instituída como o dia do Barco de Fogo, pela Lei 7.690, em qual o Poder Público Estadual faz do Barco de Fogo Patrimônio Cultural do povo sergipano.



# MUSEU DA GENTE SERGIPANA

Museu da Gente Sergipana - Aracaju/SE

Foto: Eliana Dias. Novembro/2019

# Vamos conhecer esse Museu cheio de Cultura e Tecnologia?

**O Museu ocupa, desde sua inauguração em 2011, um prédio construído em 1926, tombado pelo patrimônio estadual de Sergipe em 1985, esse local sempre foi lugar de aprendizado e memória. Já abrigou o Colégio Atheneu Pedro II, foi casa do Arquivo Público e da Secretaria de Educação e Cultura do Estado.**

**Fica situado na avenida Ivo do Prado, em frente ao Largo da Gente Sergipana; pois eles interagem e se completam organicamente. A instituição nasceu com a missão de salvaguardar a memória da Gente Sergipana.**

**No museu, por meio da tecnologia, navegamos pelos leitos dos nossos rios, conhecemos os ecossistemas: os manguezais, o sertão, a caatinga, a mata atlântica e o agreste. Tudo isso mostrando as nossas águas e a riqueza hidrográfica que tanto precisamos preservar.**

Chiquinho do Além-mar, no seu cordel, “Sergipe e seus encantos: conhecendo os atrativos turísticos através do cordel

“(...) Aqui na nossa Cidade,
Resguardar nossa Cultura
É sua prioridade.
Nosso povo, nossa história
E nossa diversidade...”

No museu encontramos cordel, repente, culinária, praças, histórias, brincadeiras... É repleto de coisas da gente.

As pessoas dançam e os brincantes, no espelho, acompanham cada movimento. Assim é o Espaço Nossos Trajes.

Espaço “Nossos Trajes” - Museu da Gente Sergipana - Aracaju/SE

Foto: Elana Dias. Janeiro/2019

# Um espaço para todas as idades

Espaço Midiateca -Museu da Gente Sergipana - Aracaju/SE

Espaço Midiateca -Museu da Gente Sergipana - Aracaju/SE

O espaço da midiateca encanta todas as idades. Aqui os visitantes podem conhecer mais sobre nossa história, nossa cultura, nossa gente. É um local onde as tecnologias resguardam as tradições.

Estacionamento do Museu da Gente Sergipana

No estacionamento tem lindas obras de arte, que mostram elementos da natureza, o patrimônio arquitetônico e a cultura popular sergipana.

Na entrada principal do Museu está uma estátua do exímio nadador Zé Peixe.

Zé Peixe – Museu da Gente Sergipana

O Museu da Gente Sergipana traz uma ideia de pertencimento, onde a cultura se mistura com as tecnologias na mais completa interação e harmonia.

# Rio Sergipe

Pôr do Sol - Rio Sergipe

Foto: Eliana Dias. Outubro/2019

Tototó/Rio Sergipe

Foto: Eliana Dias. Agosto/2019

# Vamos conhecer esse Rio de Memórias e Histórias?

O trecho do rio Sergipe que liga a capital Aracaju ao município da Barra dos Coqueiros constitui "Paisagem Natural Notável" e Área Especial de Proteção Ambiental[9], é Patrimônio Cultural Sergipano. Nele desembarcaram escravizados, mercadorias, imperadores, colonizadores, indígenas... É lugar de tototós e procissão. É fonte de renda e de vida.

Durante muito tempo a tototó, pequena embarcação de madeira, era a forma de travessia mais comum entre o município de Barra dos Coqueiros e Aracaju. O nome faz referência ao barulho do motor. Devido a sua relevância a tototó é Patrimônio Cultural e Imemorial sergipano[10].

Com a construção da ponte Aracaju-Barra dos Coqueiros, grande parte da população utiliza o transporte rodoviário, contudo as antigas embarcações continuam em funcionamento.

[9] Lei nº 2.825 de 23 de julho de 1990.

[10] Lei 7.320 de 20 de dezembro de 2011.

Foto: Eliana Dias. Novembro/2019

# Ponte Aracaju-Barra dos Coqueiros

O Rio Sergipe traz histórias e memórias, pois é um local de tradições e religiosidades, a exemplo da festa de Bom Jesus dos navegantes, realizada mais de cem anos no estuário do Rio Sergipe, no primeiro dia do ano em Aracaju e no último final de semana de janeiro na Atalaia Nova, bairro do município de Barra dos Coqueiros.

Procissão de Bom Jesus dos Navegantes - Rio Sergipe

Procissão de Bom Jesus dos Navegantes - Rio Sergipe

Orlinha do Bairro Industrial – Aracaju/SE

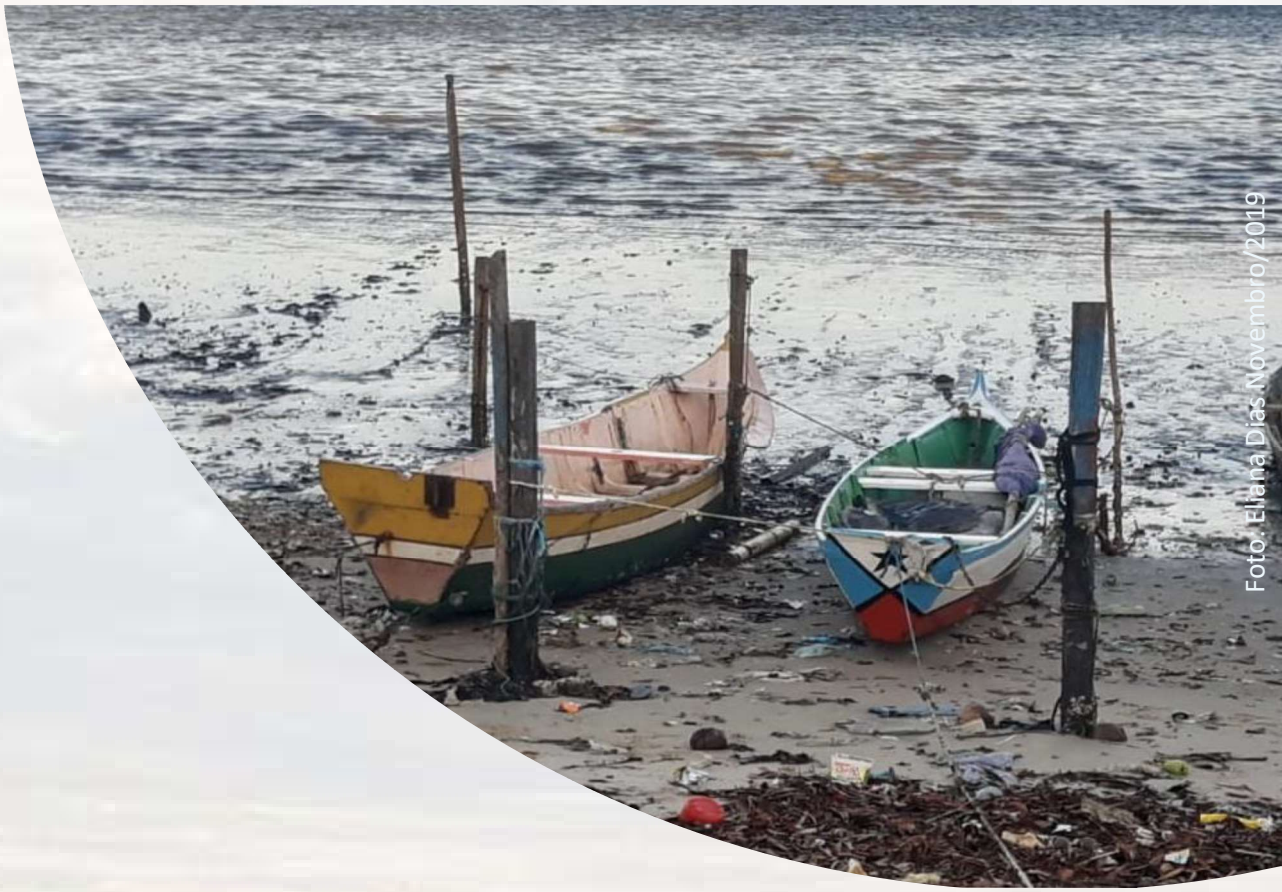


Foto: Eliana Dias Novembro/2019

Atualmente, o sistema de esgotamento dos municípios sergipanos é ineficiente e vem provocando sérios danos ambientais ao rio. Essa realidade é uma problemática presente em, praticamente, todos os municípios brasileiros.

Lixo descartado às margens do Rio Sergipe.

Foto: Eliana Dias Novembro/2019

Foto: Eliana Dias. Agosto/2019

A precária educação ambiental existente no Brasil provoca uma degradação do sistema hídrico ocasionado, por exemplo, pelo descarte de lixo em local indevido.

O Largo da Gente Sergipana demonstra cuidado ao ter lixeiras, placas educativas, chamando atenção para a questão da preservação ambiental.

O rio Sergipe é fonte de renda para várias comunidades, tem nosso bem mais precioso: a água. Está sendo degradado por poluição de toda ordem.

As queimadas, os desmatamentos das matas ciliares, os agrotóxicos, resíduos de material de limpeza e esgotos. Todos esses elementos trazem danos profundos à água e à vida aquática.

Lixo no Rio Sergipe

Foto: Eliana Dias. 01 de janeiro/2020

Garrafas plásticas, latas de alumínio, sacos plásticos, caixa tetra pak, por exemplo, são descartadas em qualquer lugar e podem ser encontradas às margens ou flutuando pelo rio, esses elementos levam décadas e até séculos para se decompor.

Seus afluentes também estão sofrendo com o processo de continua poluição, a exemplo do Rio do Sal, que sofre com toda sorte de poluição.

Dependo da intencionalidade do fotógrafo, uma mesma paisagem revela um esgoto in natura despejado direto no rio ou a beleza da natureza; tudo depende do posicionamento da máquina fotográfica.

Como podemos observar nas fotografias:

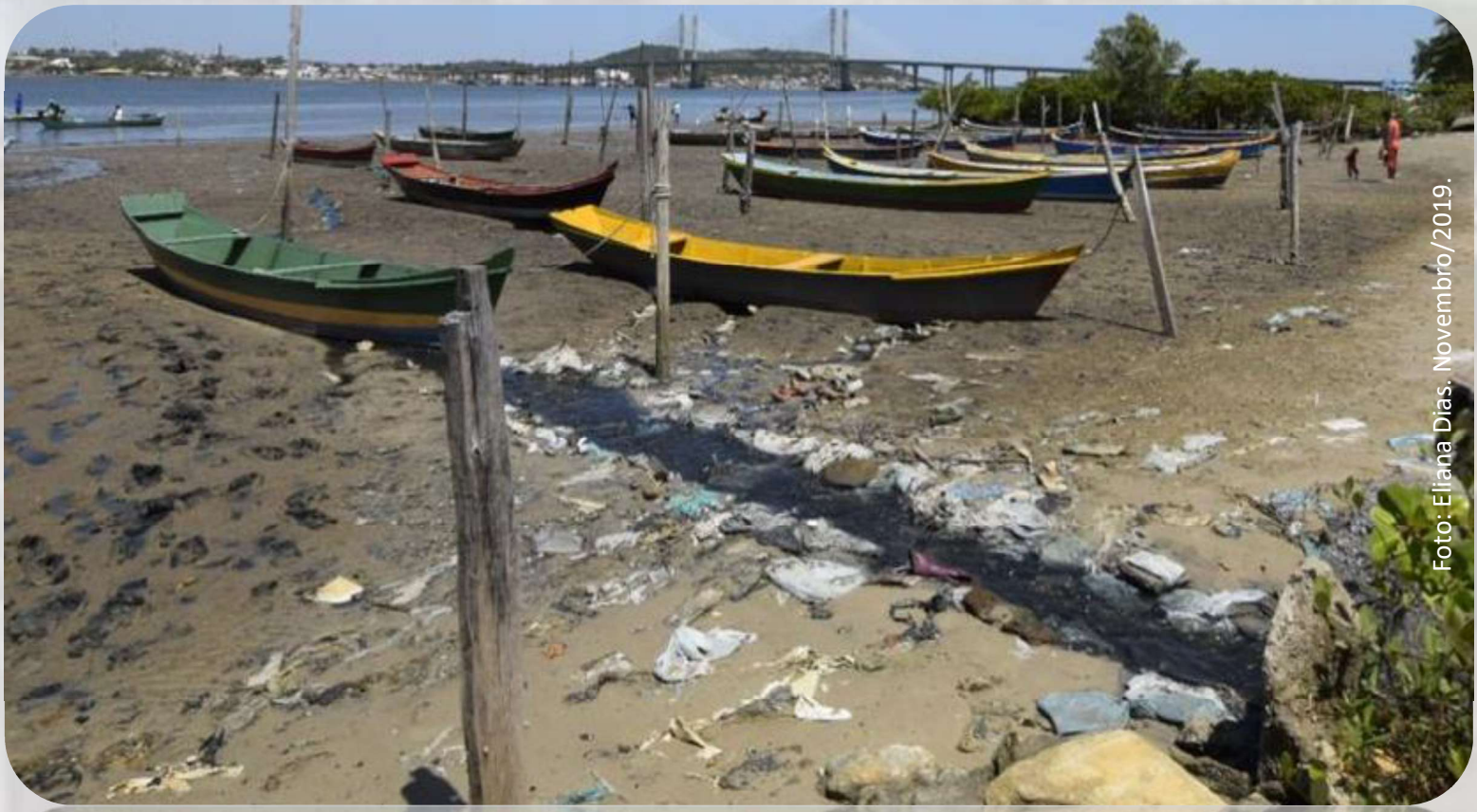
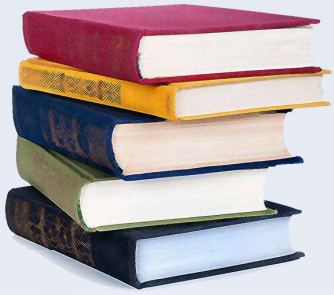


Foto: Eliana Dias. Novembro/2019.

Foto: Eliana Dias. Novembro/2019.

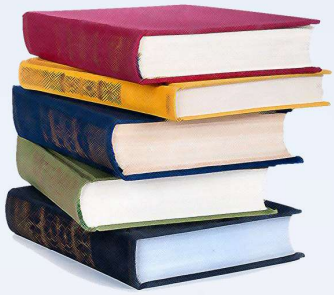
O Rio Sergipe faz parte da memória afetiva e histórica dos sergipanos, como podemos observar nas memórias de Genolino Amado, no livro Um Menino Sergipano:



"Meus olhos passaram por cima dos prédios na vizinhança e foram dar em cheio com a cena jovial do "rião". A Ponte do Imperador, estuário adentro. E além...a Barra dos Coqueiros".

(AMADO, 1978, p. 97)

Em outro momento, Genolino Amado diz:



"E à frente? Ora, à frente, a graça da vida na natureza. Era o 'rião'..." "E à frente? Ora, à frente, a graça da vida na natureza. Era o 'rião'..."

(AMADO, 1978, p.99)

O Rio Sergipe foi abrigo do homem chamado de peixe. Zé Peixe foi um prático da Marinha que, por mais de 50 anos, orientou embarcações no Rio Sergipe. Nadava como um peixe e impressionava os mais experientes capitães. Vivia em plena harmonia com a natureza.

O maior bem que podemos deixar para as futuras gerações é a preservação do nosso meio ambiente e da nossa cultura.

Músicas, poemas, cordéis e memórias ratificam que o rio faz parte da nossa história, como o cordel “Rio Sergipe” da autoria de Zé Antônio:

“Em 1554
Começou a ocupação
As margens do Rio Sergipe
Fizeram a plantação
Da “amarga” cana-de-açúcar
E do rio depredação.

Para poder plantar cana
Começaram a desmatar
Matar a beira do rio
Também pro gado passar
Das matas ciliares, hoje
Pouco resta a contar.”

Esses dois trechos abordam as ações humanas que impactam diretamente no Rio Sergipe ao longo do tempo.

Rio Sergipe

Foto: Eliana Dias. Agosto/2019.

# REFERÊNCIAS


ANDRADE, Mário. Danças dramáticas do Brasil. 3 vols., 2ªed. Belo Horizonte, Itatiaia / INL, 1982.

AMADO, Genolino. *Um Menino Sergipano*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.

AMADO, Gilberto. *História da Minha Infância*. São Cristóvão: EDUFS; Aracaju: Fundação Oviêdo Teixeira, 1999.

DANTAS, Beatriz Góis. *A Taieira em Sergipe*: Pesquisa Exaustiva Sobre uma Dança Tradicional do Nordeste. Petrópolis: Vozes, 1972.

DANTAS, Beatriz Góis. Chegança. *Cadernos de Folclore*, n.14. Rio de Janeiro: Ministério de Educação e Cultura, Departamento de Assuntos Culturais. Fundação Nacional das Artes. 1976.

DANTAS, Beatriz Góis. *Dança de São Gonçalo. Cadernos de Folclore, n.9*. Rio de Janeiro: Ministério de Educação e Cultura, Departamento de Assuntos Culturais. Fundação Nacional das Artes, 1976.

DANTAS, Beatriz Góis. Taieiras. *Cadernos de Folclore*, n.4. Rio de Janeiro: Ministério de Educação e Cultura, Departamento de Assuntos Culturais. Fundação Nacional das Artes, 1976.

FONTES, Aglaé D'Ávila. *Danças e Folguedos*; Iniciação ao Folclore Sergipano. Aracaju – 2003.

FONTES, Aglaé D'Ávila Fontes. IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – *Cartilha de Laranjeiras*, 2009.

FONTES, Aglaé d'Ávilla. Revista Função, Aracaju, nº1, 2018, .

FONTES, Irineu. *Cacumbi Mestre Deca: A relação grupo cultural e gestão pública*. p.52 il. 2014. Monografia (Curso de Formação de Gestores Culturais dos Estados do Nordeste) – Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

LOPES, Helena T. Siqueira, José J. Maria Beatriz Nascimento. Negro e Cultura no Brasil. – Rio de Janeiro: UNIBRADE/UNESCO, 1987

MARTUCELLI NETO, José. *Retalhos da vida*. Editora: Imprensa Oficial de Salvador – Bahia, 1969.

SANTOS, Mesalas. *Performance e Escárnio na Festa do Lambe-Sujo*. São Cristóvão: Editora UFS, 2013.

## Literatura de Cordel

O Folclore Sergipano - Autor: Zé Antônio, 2003.

O Rio Sergipe - Autor: Zé Antônio, 2003.

Laranjeiras Sirenes ocultas no Encontro Cultural – Autor: Zé Antônio, 2006.

O Cordel e o Folclore – Autor: Ronaldo Dória

Sergipe e seus Encantos: Conhecendo os atrativos turísticos através do Cordel – Autor: Chiquinho do Além Mar, 2018.

Sergipe. Autora: Izabel Nascimento. 2019

Laranjeiras e sua Diversidade Cultural – Autoria Coletiva, 2017.

## Sites

BACAMARTEIROS. MUSEU DA GENTE SERGIPANA. Disponível em: http://www.museudagentesergipana.com.br/wps/wcm/connect/Museu%20da%20Gente%20Sergipana/inicio/largo-da-gente-sergipana/esculturas/bacamarteiro/bacamarteiro Acesso: 23/12/2019.

BACAMARTEIROS. Programa Entre Amigos – Manoel Bacamarteiro – 2013 Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=fICywmYncdg Acesso: 22/12/2019.

PARAFUS0 - MUSEU DA GENTE SERGIPANA. Disponível em: http://www.museudagentesergipana.com.br/wps/wcm/connect/Museu%20da%20Gente%20Sergipana/inicio/largo-da-gente-sergipana/esculturas/parafuso/parafuso

Acesso: 23/12/2019.

REISADO. Aperipê TV/TV Cultura – Terezinha dos Santos - Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=DVTCGVDp1IQ Acesso: 20/09/2019

REISADO. Jornal da Aperipê (TV Aperipê) - Marilene dos Santos Moura - Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=XOQCNZ6T__Q&t=19s Acesso: 10/11/2019.

RIO SERGIPE. Disponível em: http://www.ipatrimonio.org/aracaju-rio-sergipe/#!/map=38329&loc=-10.921878999999983,-37.04123200000001,17 Acesso: 23/11/2029.

## Documentários

NARRATIVAS DO BRASIL. Micro documentário feito para a Seleção Curta Brasil: Bacamarteiros de Carmópolis, 2014. Micro documentário. (3min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=h23fv7mVQi4. Acesso: 22/12/2019

TIRO, PÓLVORA E CANÇÃO: uma história contada. Produção: Marla Galdino da Silva. Sergipe: Povoado Pinga Fogo – General Maynard, 2015. Documentário (30 min). Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=7ZzdpFStkYk Acesso: 23/12/2019

ENTRE AMIGOS. Manoel Bacamarteiro. Águada – Carmópolis/SE. 2014. Programa de TV.Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=fICywmYncdg&t=328s Acesso: 23/11/2018.

UFS
CAPES
FAPITEC/SE
PROFHISTÓRIA

# Caderno do Professor

Eliana Dias Ferreira Oliveira

## CRÉDITOS

**REDAÇÃO**
**Eliana Dias Ferreira Oliveira**

**ORIENTAÇÃO**
**Janaina Cardoso de Mello**

**COLABORADORES**
**Aglaé D'Ávila Fontes**
**Ana Silvia Conceição de Oliveira**
**Ana Margarida Santos**
**Lilian Mesquita**
**Lucas Miranda Pinheiro**
**Marcella Albaine Farias da Costa**

**CORREÇÃO ORTOGRÁFICA**
**Solange M. Vilas – Boas Oliveira**

**APOIO**
**Universidade Federal de Sergipe**
**Mestrado Profissional em Ensino de História**

**PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO**
**Rafael da Conceição Santos**
**(Artista Plástico Rafael Estranho)**

**FOTOGRAFIAS**
**Eliana Dias Ferreira Oliveira**

## FICHA CATALOGRÁFICA


Oliveira, Eliana Dias Ferreira
D541c Caderno do professor : ponteiros da memória / Eliana Dias Ferreira Oliveira ; orientadora Janaina Cardoso de Mello. – São Cristóvão, SE, 2020.
100 f. : il.

Material adicional da dissertação: Ponteiros da memória .

Dissertação (mestrado em História) – Universidade Federal de Sergipe, 2020.

1. História. 2. Folclore - Sergipe. 3. História – Estudo e ensino. I. Mello, Janaina Cardoso de, orient. II. Título.

CDU 930:398.1(813.7)

# Introdução

Caro(a) professor (a),

Este caderno foi pensado como parte integrante do Jogo Ponteiros da Memória para contribuir com o aproveitamento didático-pedagógico desse recurso lúdico.

Desejamos que ele seja útil na aplicação do jogo, que seu uso permita o envolvimento do aluno, que fomente discussões e impulsione o diálogo entre o passado e o presente da sociedade contemporânea.

Que ele renda boas inspirações para criação de mais materiais lúdicos nas escolas, juntamente com o uso do patrimônio imaterial e, também, de monumentos urbanos, como elementos didáticos.

A função desse instrumento é fomentar debates que possibilite a formação de um cidadão crítico e reflexivo, com um olhar capaz de enxergar a diversidade cultural e religiosa do Brasil, bem como, seus problemas ambientais.

Vamos Conhecer e Entender um Pouco Das Manifestações Culturais Presentes no Largo da Gente Sergipana?

# Sumário

1- Apresentando o Jogo Ponteiros da Memória para os alunos..7

2- Atividades com o Jogo Ponteiros da Memória.....8

2.1- Oficina: Construindo o Jogo Ponteiros da Memória....9
2.2-Caça Memória.....20
2.3- Cruzadinha Cultural.....46
2.4- O Poema, A História e o Jogo.....55

3- Tabela Interdisciplinar.....62

4- Respostas das Cartas do Jogo Ponteiros da Memória.....65

5- Respostas do Qrcode da trilha .....98

# Apresentando o Jogo Ponteiros da Memória Para os Alunos.

- É necessário fazer uma breve apresentação para o aluno, de cada elemento do jogo, usando como referencial o caderno cultural.

- Logo após, explicar as regras do jogo, usando como referencial o manual de regras.

- É preciso chamar a atenção do aluno para observar no tabuleiro as imagens presentes: os elementos culturais do Largo da Gente Sergipana, o Museu da Gente Sergipana e o Rio Sergipe.

- A observação do tabuleiro, a explicação do professor e o prévio manuseio do caderno cultural, permitirão aos alunos uma melhor compreensão do jogo e, por consequência, um desempenho mais proveitoso.

# Atividade com o jogo Ponteiros da Memória

# Oficina: construindo o jogo Ponteiros da Memória na sala de aula

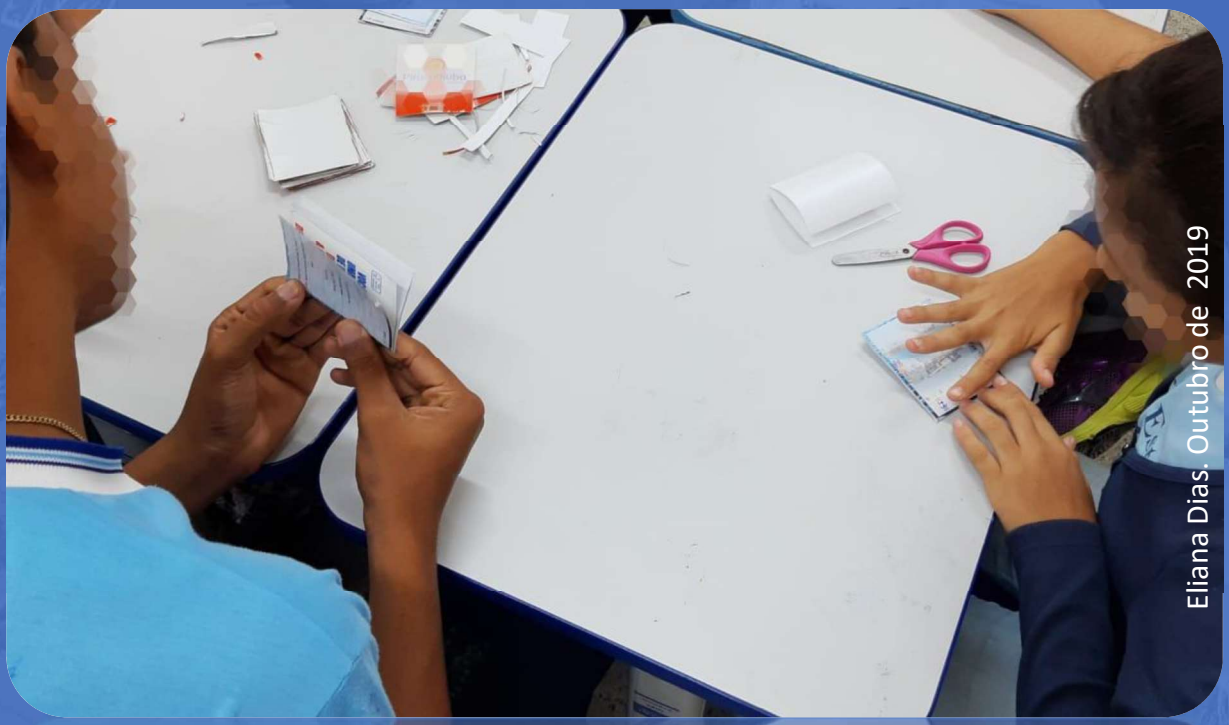
# Oficina Ponteiros da Memória: Construindo o Jogo na Sala de Aula.

A utilização de oficina pedagógica na sala de aula é uma estratégia de ensino que propicia ao educando participar da construção do conhecimento, contribuindo para uma prática mais efetiva e dinâmica.

A diversificação de metodologias de ensino proporciona estimulo, levando os alunos, nesse caso, a se sentirem valorizados e partícipes da construção dos processos de ensino e aprendizagem, levando o educando a reflexão sobre a atividade desenvolvida.

A mensagem passada para o aluno nessa oficina é sobre a importância do reaproveitamento e da menor produção de lixo. Essa atividade dialoga com a educação ambiental e, paralelamente, pode-se trabalhar os momentos históricos em que esse materiais como plástico, papelão, caixa Tetra pak começaram a fazer parte do nosso cotidiano, os possíveis malefícios à saúde, o impacto ambiental, entre outros temas.

# Oficina Ponteiros da Memória: Construindo o Jogo na Sala de Aula.



Eliana Dias. Outubro de 2019

Tempo: 02 aulas de 50’

Materiais Utilizados:

24 - Caixas tetra pak.

8 - Tampas de garrafa pet. As oito tampas devem ter a mesma cor, pois isso influencia diretamente no jogo.

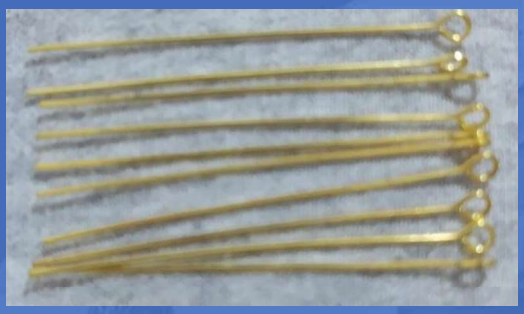
Tesouras escolar (a quantidade vai depender da divisão feita pelo professor).

Réguas (a quantidade vai depender da divisão feita pelo professor).

52 - Folhas de papel fotográfico autocolante tamanho A4 de 135g: 48 para as cartas, 4 para o tabuleiro. O papel deve estar com as cartas do jogo impressas.

*Observação: As cartas devem ser cortadas de forma que fique com o formato a seguir, isso facilitará a colagem.

1 - Haste de brinco (também chamado de alfinete para bijuteria)



1 - Kit de ponteiros para relógio de parede.

4 - Recortes de papelão do tamanho de uma folha de A4.

**Passo 1: As Cartas**

**Divisão da turma**:

Sugestão: entre quatro e seis alunos por equipe. Porém, fica a critério do professor e da dinâmica da turma.

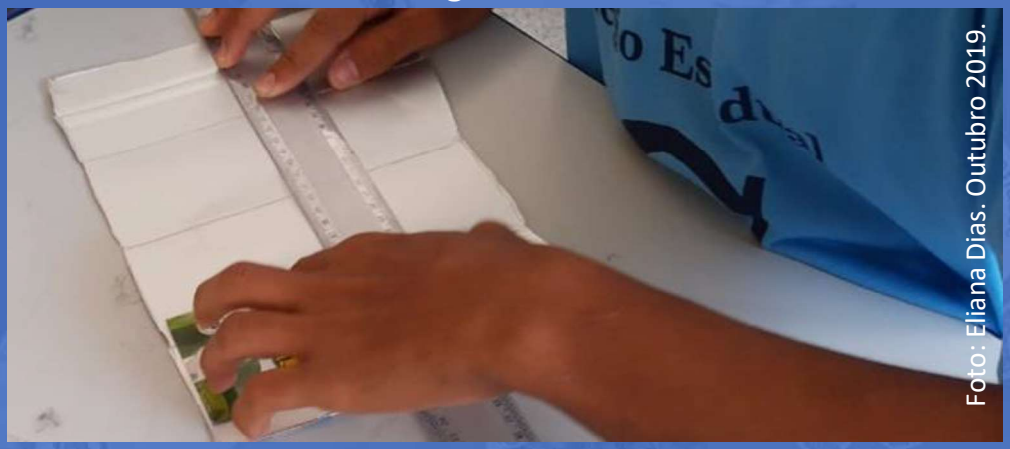
Foto: Eliana Dias, Outubro 2019.

# Oficina - Construindo o Jogo na Sala - Ensino Fundamental Anos Finais

## Trabalho das Equipes:

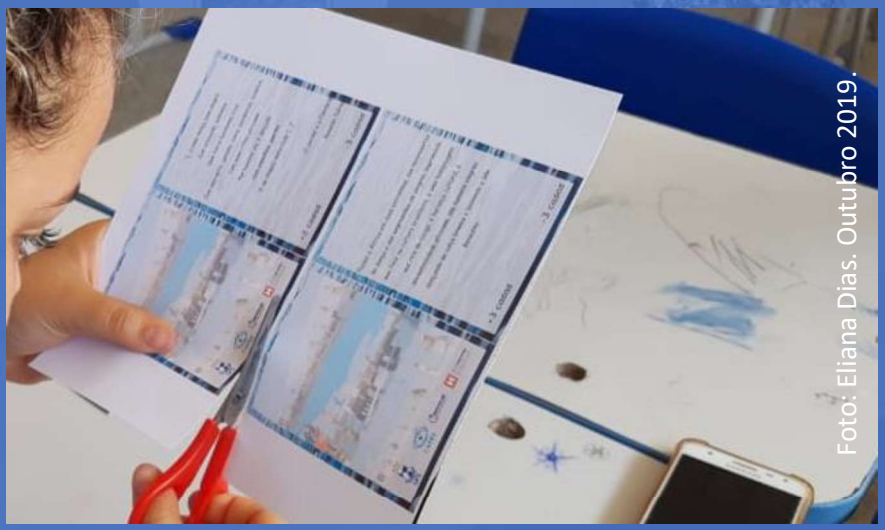
Dois alunos cortam Caixas no formato das Cartas 9x7cm.

Oficina - Construindo o Jogo na Sala -Ensino Fundamental II




Dois alunos cortam o papel fotográfico autoadesivo.

Oficina - Construindo o Jogo na Sala -Ensino Fundamental II



Os alunos que forem concluindo a parte anterior, começam a cortar os círculos do museu e dos brincantes e colam nas tampas de garrafa pet.

Círculos do Museu

Círculos do Museu

***Observações:**

É muito importante não colocar muito material à disposição dos alunos, pois eles tendem a se atrapalharem e, dessa forma, o trabalho em equipe corre o risco de não transcorrer bem.

**Cada equipe recebe por vez:**

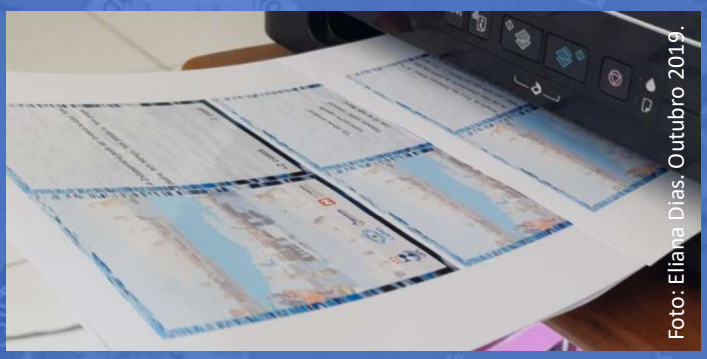
2 caixas tetra park

2 Folhas do papel fotográfico autoadesivo impressas com as cartas.

Quando essa rodada estiver concluída, recebem o mesmo material, na mesma quantidade e assim, sucessivamente, até que as 121 cartas do jogo estejam prontas.

Todo o material do Jogo pode ser impresso em impressoras jato de tinta.

Impressão do Jogo




**Passo 2: O tabuleiro**

***Observações:**

Como o trabalho de corte e colagem do tabuleiro exige muita atenção, a sugestão é que o professor leve para sala

de aula o papelão e o papel fotográfico cortados e faça a colagem com a colaboração dos alunos.

Da mesma forma a montagem dos ponteiros, o professor monta com o auxílio dos alunos.

Corte o ponteiro dos segundos, faça um furo na superfície e conecte com o alfinete de bijuteria. Esse mesmo alfinete vai prender os ponteiros ao tabuleiro. Caso o ponteiro ultrapasse o círculo azul, em qual estão os elementos do jogo, corte e serre a ponta, utilizando uma lixa de unha, para lixar o local cortado.

Ponteiros do jogo

Foto: Eliana Dias. Outubro 2019.

***Observação:**

Professor, caso o jogo seja feito por você, utilize estilete, é muito mais preciso no corte, mais prático e rápido. Contudo, sabemos que na sala de aula não deve ser utilizado.

# Caça Memórias

# Vamos buscar palavras ligadas à nossa cultura?

Não se sabe ao certo a origem do caça-palavras, o que observamos é que, ao longo do tempo, ele permanece transitando com muita fluidez nas mais diversas faixas etárias, em áreas de conhecimento diferentes e sobre variadas temáticas.

Aqui desenvolvemos um caça-palavras de nível médio, no qual as palavras estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário. Foi escolhido esse nível de dificuldade, porque quanto mais complexo e elevado for esse nível mais correremos o risco de despertar o desinteresse do participante, e esse fato desconstruiria a ideia, aqui sugerida, de atividade educativa.

A proposta é familiarizar o estudante com as palavras ligadas ao nosso patrimônio histórico e às tradições culturais, que remetem ao Largo da Gente Sergipana e, assim, enriquecer seu vocabulário nessas áreas de estudo, que tanto nos representam.

O caça palavras, aqui intitulado de Caça-Memória, é composto por doze temas. São eles: Largo da Gente Sergipana, Lambe-Sujo e Caboclinho, Bacamarteiros, Cacumbi, Parafuso, Barco de Fogo, Reisado, Chegança, Taieira, São Gonçalo, Museu da Gente Sergipana e Rio Sergipe.

**VAMOS INICIAR NOSSA CAÇA?**

# Largo da Gente Sergipana

| L | M | H | N | E | H | E | U | R | D | D | K | T | D | I | D | B | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **E** | O | H | E | S | I | T | C | H | E | G | A | N | Ç | A | O | A | D |
| **S** | Ã | O | G | O | N | Ç | A | L | O | D | O | T | P | N | G | R | H |
| **O** | S | R | P | T | I | E | C | I | A | V | E | H | A | E | S | C | Y |
| **R** | E | I | S | A | D | O | U | O | E | A | T | D | R | O | E | O | R |
| **T** | H | E | U | I | L | I | M | H | D | I | N | E | A | L | S | D | K |
| **O** | E | B | E | T | B | G | B | O | F | D | R | T | F | O | N | E | P |
| **R** | I | O | S | E | R | G | I | P | E | R | B | A | U | S | G | F | A |
| **Y** | F | D | E | R | O | T | E | L | A | M | B | E | S | U | J | O | S |
| **M** | U | S | E | U | D | A | G | E | N | T | E | O | O | T | A | G | N |
| **I** | M | I | C | A | B | O | C | L | I | N | H | O | S | D | A | O | L |
| **N** | W | H | B | O | B | A | C | A | M | A | R | T | E | I | R | O | S |

# Largo da Gente Sergipana

Encontre as palavras listadas abaixo. Elas estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

- BARCO DE FOGO
- CABOCLINHOS
- CACUMBI
- CHEGANÇA
- LAMBE-SUJOS
- MUSEU DA GENTE
- PARAFUSOS
- REISADO
- RIO SERGIPE
- SÃO GONÇALO
- TAIEIRAS
- BACAMARTEIROS

Foto: Eliana Dias. 13 de outubro/2019.

# Lambe-Sujo e Caboclinho

| N | N | F | O | L | C | L | R | I | A | C | E | O | T | T | D | H | O |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **G** | E | H | W | M | H | O | S | E | P | A | I | J | U | Á | N | A | L |
| **L** | C | A | T | I | V | E | I | R | O | Q | U | I | L | O | M | B | O |
| **N** | E | D | V | H | S | E | S | C | R | A | V | I | Z | A | D | O | R |
| **M** | V | T | N | S | E | H | O | H | R | E | N | M | I | I | R | T | A |
| **H** | G | A | O | E | I | E | S | O | M | D | B | L | G | L | E | A | T |
| **P** | S | Q | N | H | A | S | N | A | Í | T | O | I | F | N | R | T | F |
| **E** | P | U | R | O | Y | E | T | G | M | Ã | E | S | U | Z | A | N | A |
| **I** | W | E | M | B | A | T | E | L | U | K | T | N | G | W | I | D | P |
| **A** | T | I | I | C | A | N | K | B | R | I | Y | R | A | S | L | A | V |
| **S** | W | R | F | R | A | N | C | H | O | O | I | F | P | B | H | U | A |
| **C** | D | O | D | S | S | E | A | R | T | N | M | F | O | L | I | I | H |

# Lambe-Sujo e Caboclinho

Encontre as palavras listadas abaixo. Elas estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

- CATIVEIRO
- EMBATE
- ESCRAVIZADO
- FUGA
- INDÍGENAS
- MÃE SUZANA
- PAI JUÁ
- QUILOMBO
- RANCHO
- TAQUEIRO

Foto: Eliana Dias. 11 de janeiro de 2020

# Bacamarteiro

| A | O | E | R | L | A | M | B | A | C | A | M | A | R | T | E | H | O |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **E** | V | E | J | N | N | S | S | A | M | B | A | D | E | C | O | C | O |
| **D** | G | E | U | T | E | T | Y | B | O | R | A | I | X | L | I | E | Y |
| **T** | F | I | N | E | Y | N | H | A | N | R | O | H | É | H | F | U | L |
| **D** | I | A | I | C | C | T | L | P | Ó | L | V | O | R | A | E | S | H |
| **R** | T | E | N | N | T | I | N | T | A | A | A | N | C | T | A | S | O |
| **O** | H | T | O | O | C | R | H | L | D | L | T | U | I | A | R | N | A |
| **A** | T | T | H | O | I | O | E | E | O | W | H | O | T | S | P | A | A |
| **U** | A | A | Y | R | H | G | S | U | L | H | O | R | O | T | O | T | T |
| **R** | O | G | U | E | R | R | A | D | O | P | A | R | A | G | U | A | I |
| **O** | A | Y | I | I | O | B | A | T | A | L | H | Ã | O | R | L | T | F |
| **I** | N | F | A | N | T | A | R | I | A | C | L | O | G | Y | R | F | S |

# Bacamarteiro

Encontre as palavras listadas abaixo. Elas estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

- ALEGRIA
- BACAMARTE
- BATALHÃO
- EXÉRCITO
- GUERRA DO PARAGUAI
- INFANTARIA
- JUNINO
- PÓLVORA
- SAMBA DE COCO
- TIRO

Foto: Eliana Dias. Janeiro/2020.

# Cacumbi

| O | G | W | Y | I | S | D | I | E | I | U | N | L | U | K | C | D | T |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S | I | K | C | U | Í | C | A | P | V | L | H | C | N | O | C | N | I |
| U | N | E | P | E | S | S | C | N | S | T | I | W | N | E | O | H | U |
| H | E | T | F | E | P | O | P | T | Ç | N | G | G | R | O | A | W | S |
| S | U | U | T | R | L | T | F | A | E | A | A | L | E | G | R | I | A |
| R | D | R | E | E | H | E | A | T | H | D | N | D | I | E | D | A | W |
| M | R | T | T | D | L | I | A | B | O | Y | Z | T | P | A | X | W | A |
| W | N | E | T | E | H | N | I | A | D | S | Á | E | E | L | A | O | S |
| O | C | D | A | S | Ã | O | B | E | N | E | D | I | T | O | P | O | O |
| R | E | L | I | G | I | O | S | I | D | A | D | E | N | E | I | E | U |
| N | S | A | N | T | O | S | N | E | G | R | O | S | D | H | T | E | V |
| E | R | T | P | T | R | E | I | S | D | O | C | O | N | G | O | N | N |

# Cacumbi

Encontre as palavras listadas abaixo. Elas estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

- ALEGRIA
- APITO
- CONGADO
- CUÍCA
- DANÇANTE
- GANZÁ
- REIS DO CONGO
- RELIGIOSIDADE
- SANTOS NEGROS
- SÃO BENEDITO

Foto: Eliana Dias. Janeiro de 2020.

# Parafuso

| X | U | D | L | E | O | A | F | A | L | O | R | N | N | H | G | M | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **O** | C | H | I | Q | U | I | L | O | M | B | O | N | N | A | G | A | H |
| **H** | E | D | H | O | F | U | G | I | T | I | V | O | S | A | M | G | A |
| **N** | M | A | R | S | T | O | W | N | T | L | A | W | S | Y | A | A | I |
| **C** | U | N | S | I | A | I | R | E | S | I | S | T | Ê | N | C | I | A |
| **L** | A | Ç | T | R | E | D | T | R | S | B | A | R | C | S | L | U | N |
| **A** | E | A | B | G | C | D | T | V | G | E | E | L | O | E | T | H | Á |
| **G** | I | T | T | W | N | E | M | L | N | R | S | I | E | E | O | T | G |
| **A** | E | S | C | R | A | V | I | Z | A | D | O | S | O | R | I | M | U |
| **R** | U | W | A | S | S | O | M | B | R | A | Ç | Ã | O | S | R | K | A |
| **T** | U | G | E | H | A | I | N | I | Y | D | T | E | K | N | R | H | S |
| **O** | I | W | I | L | E | A | H | F | I | E | N | O | L | A | F | H | C |

# Parafuso

Encontre as palavras listadas abaixo. Elas estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

- ANÁGUAS
- ASSOMBRAÇÃO
- DANÇA
- ESCRAVIZADOS
- FUGITIVOS
- LAGARTO
- LIBERDADE
- NOITE
- QUILOMBO
- RESISTÊNCIA

Foto: Eliana Dias. Junho/2019.

# Barco de Fogo

| H | E | E | S | T | Â | N | C | I | A | N | F | Y | P | D | H | E | L |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| I | S | E | B | E | L | E | Z | A | M | A | O | I | I | I | C | T | A |
| D | P | H | D | H | F | Y | H | F | E | M | S | E | O | H | G | T | H |
| I | E | A | Y | I | H | C | O | A | R | A | M | E | I | H | R | L | L |
| S | T | Y | E | U | C | G | R | E | P | R | P | C | N | L | U | R | A |
| A | Á | R | H | T | O | E | E | Ó | M | T | O | D | E | Z | F | E | N |
| A | C | E | H | S | E | G | L | T | A | S | T | T | D | I | L | T | A |
| O | U | E | E | H | H | V | A | T | U | P | M | H | R | E | M | I | L |
| G | L | G | R | O | O | P | I | R | O | T | E | C | N | I | A | N | H |
| L | O | P | O | R | T | O | D | ’ | A | R | E | I | A | O | S | B | T |
| H | O | O | A | B | T | O | R | N | H | A | O | I | E | D | O | I | A |
| W | Q | O | S | T | W | E | S | P | G | N | O | E | E | T | D | E | I |

# Barco de Fogo

Encontre as palavras listadas abaixo. Elas estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

- ARAME
- BELEZA
- CHICO SURDO
- ESPETÁCULO
- ESTÂNCIA
- FOGOS
- LUZ
- PIROTECNIA
- PISA PÓLVORA
- PORTO D’AREIA

Foto: Eliana Dias. Dezembro/2019.

# Reisado

| O | E | F | P | T | H | D | E | H | T | T | W | E | M | O | R | P | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **S** | T | E | M | S | E | U | R | G | R | T | A | N | A | T | E | C | E |
| **E** | E | N | C | L | C | S | L | E | S | S | T | A | Y | E | D | T | D |
| **O** | N | C | W | S | Y | N | Y | H | I | S | Y | T | E | G | O | H | E |
| **G** | A | A | H | E | A | I | D | L | A | S | O | A | R | H | N | N | A |
| **P** | O | R | T | U | G | A | L | S | B | A | E | L | G | I | A | E | W |
| **F** | A | N | T | Á | S | T | I | C | O | O | K | I | E | S | D | T | E |
| **L** | E | A | T | O | E | H | S | A | I | W | T | N | R | O | E | O | E |
| **T** | E | D | B | S | P | A | L | H | A | Ç | O | O | A | O | U | E | E |
| **N** | S | O | S | L | S | T | G | E | K | N | F | H | I | E | S | D | E |
| **H** | T | F | M | M | E | N | I | N | O | J | E | S | U | S | A | S | N |
| **A** | A | Z | U | L | A | D | B | G | O | O | R | E | E | T | H | N | F |

# Reisado

Encontre as palavras listadas abaixo. Elas estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

- AZUL
- BOI
- DONA DEUSA
- ENCARNADO
- FANTÁSTICO
- MENINO JESUS
- NATALINO
- PALHAÇO
- PORTUGAL
- REISEIROS

Foto: Eliana Dias. 12 de Janeiro/2020.

# Chegança

| P | E | H | D | T | T | E | O | A | B | C | R | I | S | T | Ã | O | S |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | N | T | S | R | R | U | I | C | A | P | I | T | Ã | O | E | G | N |
| D | T | W | R | A | C | E | R | T | E | N | S | G | N | F | I | P | E |
| R | S | H | I | R | O | R | L | Q | K | O | I | D | K | I | T | G | B |
| E | A | P | O | M | A | S | Q | I | U | E | E | M | C | I | R | N | D |
| R | O | O | E | H | A | U | I | R | G | I | I | O | N | P | A | S | L |
| I | N | T | O | L | E | R | Â | N | C | I | A | U | R | F | T | I | N |
| D | T | T | E | P | S | R | U | Q | F | I | Ã | R | E | E | W | Y | I |
| E | T | R | E | W | N | T | R | J | C | J | Q | O | D | A | H | E | O |
| S | I | N | T | E | H | N | R | H | O | A | A | S | R | Y | E | N | O |
| O | D | E | R | V | E | A | C | D | T | F | N | E | T | H | S | E | A |
| L | V | R | C | A | T | U | I | I | T | C | B | U | E | I | K | O | D |

# Chegança

Encontre as palavras listadas abaixo. Elas estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

- CAPITÃO
- CRISTÃOS
- INTOLERÂNCIA
- MARUJO
- MOUROS
- NAU
- PADRE
- QUEPE
- RELIGIÃO
- TURQUIA

Foto: Eliana Dias. 05 de janeiro/2020

# Taieira

| O | R | B | H | E | G | T | O | E | C | O | R | O | A | Ç | Ã | O | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **O** | T | E | E | M | N | S | I | N | C | R | E | T | I | S | M | O | U |
| **O** | T | Á | F | R | I | C | A | A | I | F | A | A | P | E | R | D | L |
| **N** | V | L | L | I | B | E | R | D | A | D | E | E | B | F | H | E | H |
| **P** | H | I | U | R | R | E | L | I | G | I | O | S | I | D | A | D | E |
| **A** | N | A | O | M | D | S | A | N | T | O | S | R | E | I | S | S | R |
| **I** | S | E | R | A | A | W | N | O | U | U | A | K | I | E | D | N | E |
| **E** | N | R | L | N | C | S | A | N | T | O | S | N | E | G | R | O | S |
| **T** | H | R | N | D | A | D | D | N | W | N | N | A | N | A | L | O | H |
| **L** | H | L | S | A | D | O | L | I | A | E | E | I | N | E | S | R | E |
| **H** | H | I | E | D | G | H | O | M | A | P | L | L | F | R | S | A | T |
| **E** | O | H | E | E | P | Ô | F | E | N | I | M | M | I | T | S | H | T |

# Taieira

Encontre as palavras listadas abaixo. Elas estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

- COROAÇÃO
- IRMANDADE
- LIBERDADE
- MULHERES
- NAGÔ
- RELIGIOSIDADE
- SANTOS NEGROS
- SANTOS REIS
- SINCRETISMO
- ÁFRICA

Foto: Eliana Dias. 12 de Janeiro 2020

# São Gonçalo

| H | D | H | S | F | E | T | S | E | T | R | L | T | L | O | E | O | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **R** | N | P | I | I | P | O | R | T | U | G | A | L | Y | I | R | R | E |
| **E** | H | R | N | U | Q | D | P | Y | I | A | N | T | T | D | C | T | L |
| **L** | O | O | T | A | H | U | D | F | A | E | N | S | I | A | E | S | F |
| **I** | A | M | S | A | I | U | I | V | I | O | L | E | I | R | O | M | R |
| **G** | I | E | T | N | M | A | A | L | H | O | U | L | H | T | I | A | A |
| **I** | B | S | I | D | L | A | T | I | O | M | C | S | L | O | L | R | D |
| **Ã** | E | S | O | E | A | E | R | L | M | M | R | O | O | T | O | I | E |
| **O** | D | A | N | Ç | A | L | T | A | E | H | B | O | H | A | R | P | T |
| **V** | H | H | T | Y | O | A | R | H | N | O | M | O | N | O | A | O | I |
| **E** | S | E | O | B | C | C | C | E | S | T | N | G | L | C | O | S | P |
| **P** | L | N | H | S | O | I | E | E | T | H | E | E | I | A | A | A | F |

# São Gonçalo

Encontre as palavras listadas abaixo. Elas estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

- AMARANTE
- DANÇA
- FRADE
- HOMENS
- MARIPOSA
- PORTUGAL
- PROMESSA
- QUILOMBOLA
- RELIGIÃO
- VIOLEIRO

Foto: Eliana Dias. Novembro/2019

# Museu da Gente Sergipana

| A | D | S | O | O | N | S | U | G | C | U | L | T | U | R | A | N | D |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| I | S | P | W | M | I | D | I | A | T | E | C | A | R | E | N | M | G |
| H | I | W | Z | A | U | E | O | E | C | E | H | M | I | S | A | A | N |
| E | D | E | M | É | C | U | L | I | N | Á | R | I | A | P | O | S | H |
| U | T | N | N | I | P | E | R | T | E | N | C | I | M | E | N | T | O |
| G | E | N | T | E | S | E | R | G | I | P | A | N | A | L | W | E | T |
| T | O | E | S | U | D | C | I | O | A | A | A | P | G | H | A | I | C |
| A | E | A | D | M | E | W | C | X | F | R | S | C | M | O | D | O | K |
| M | L | H | R | A | T | N | D | A | E | H | F | D | W | D | R | E | G |
| W | D | H | N | F | B | H | L | R | O | H | T | I | C | D | T | D | I |
| A | S | T | A | A | A | I | O | T | T | H | O | D | E | A | M | O | F |
| E | F | Y | E | S | V | E | T | E | C | N | O | L | O | G | I | A | E |

# Museu da Gente Sergipana

Encontre as palavras listadas abaixo. Elas estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

- ARTE
- CORDEL
- CULINÁRIA
- CULTURA
- ESPELHO
- GENTE SERGIPANA
- MIDIATECA
- PERTENCIMENTO
- TECNOLOGIA
- ZÉ PEIXE

Foto: Eliana Dias. Outubro/2019

# Rio Sergipe

| E | E | H | A | E | E | W | L | E | C | N | R | N | D | L | L | C | I |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **B** | E | S | A | T | A | C | A | T | R | E | N | D | A | Y | L | O | E |
| **L** | O | T | N | Ó | U | N | Y | R | R | T | S | A | E | E | T | Y | S |
| **Y** | E | E | A | T | A | E | S | E | T | A | E | G | I | O | U | L | W |
| **F** | T | E | R | Ó | H | G | R | O | T | R | D | U | O | E | V | P | R |
| **D** | A | T | T | T | O | W | M | E | M | Ó | R | I | A | T | V | O | E |
| **F** | R | S | S | Ó | H | I | A | P | O | L | U | I | Ç | Ã | O | N | A |
| **Y** | I | I | O | E | H | D | H | Q | Á | G | U | A | C | Õ | C | T | E |
| **D** | M | W | R | T | T | N | Z | É | P | E | I | X | E | S | E | E | D |
| **N** | I | I | R | T | T | I | A | E | N | C | O | N | T | R | O | S | R |
| **L** | H | E | S | Y | I | G | A | N | A | N | R | E | F | M | G | C | P |
| **V** | N | T | R | R | P | H | N | N | S | R | I | A | T | Y | P | E | R |

# Rio Sergipe

Encontre as palavras listadas abaixo. Elas estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

- ENCONTROS
- ESGOTO
- MEMÓRIA
- POLUIÇÃO
- PONTES
- RENDA
- TRADIÇÕES
- TOTOTÓ
- ZÉ PEIXE
- ÁGUA

# Cruzadinha Cultural

# Cruzadinha Cultural

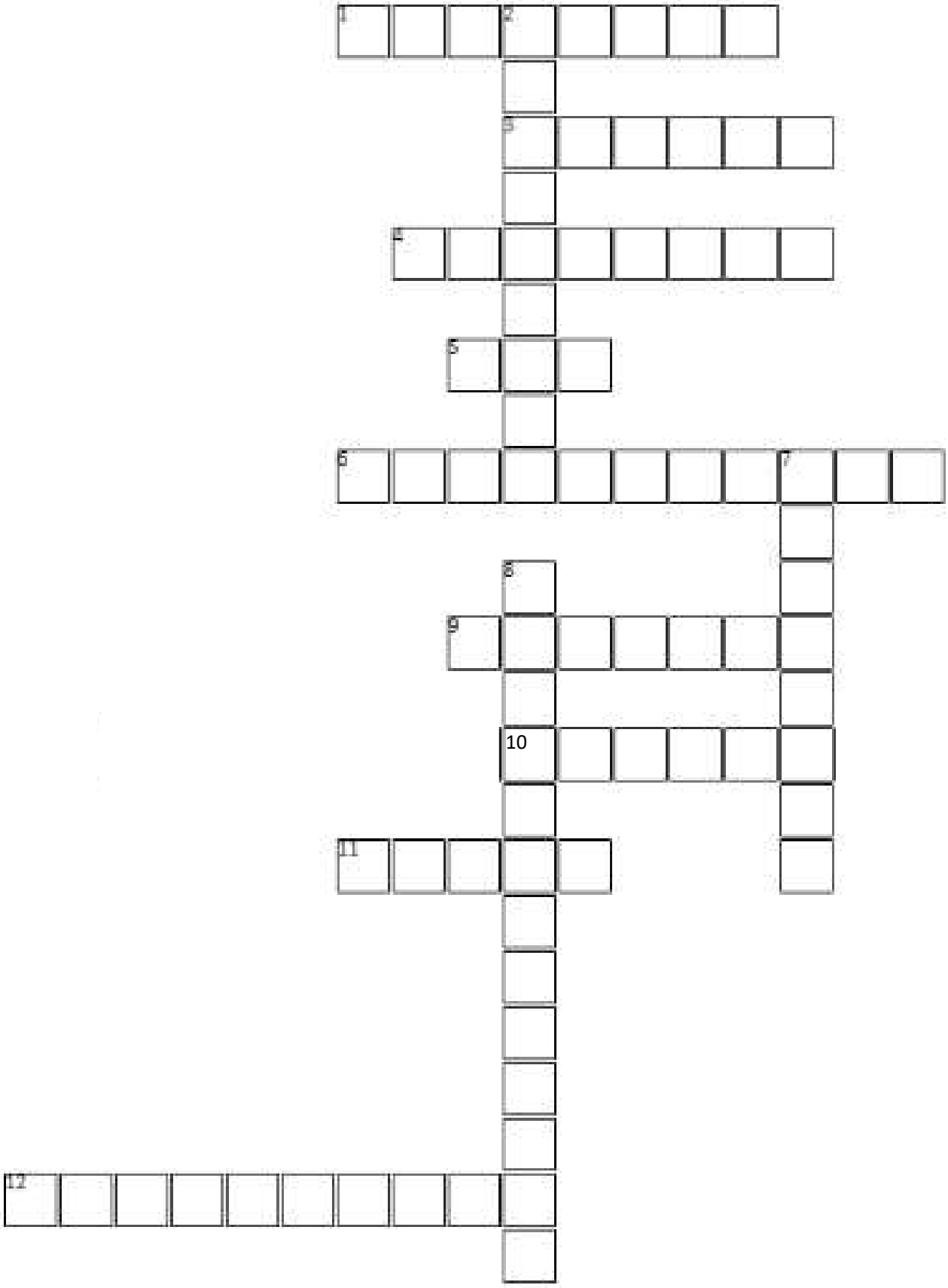
Esses quadradinhos da cruzadinha devem ser preenchidos com as respostas de cada numeração. Para ajudar, existem frases que são dicas para o preenchimento. O direcionamento será sempre patrimônios imaterial e material, história, cidadania e meio ambiente.

Ela foi desenvolvida com o objetivo dos alunos e alunas compreenderem que patrimônio material e imaterial, história, cultura e meio ambiente têm importantes ligações; trabalhando, assim, a cidadania.

É uma forma de estimular do raciocínio de modo lúdico, podendo auxiliar, também, no entendimento das palavras e na ortografia, além de criar um ambiente de construção do conhecimento, que envolva desafio e curiosidade.

Essa ferramenta pedagógica é um jogo de adivinhar, de encaixar palavras e cruzá-las na horizontal e na vertical, que tem como propósito enriquecer o vocabulário dos estudantes e facilitar a compreensão das temáticas abordadas no jogo Ponteiros da memória.

# Cruzadinha Cultural I



# Cruzadinha Cultural I

## Horizontais

1.É um sinônimo de Resistência, o mais famoso do Brasil é o de Palmares.

3. Foi o último país da América a abolir a escravidão.

4. Fingindo ser assombração, fugiam no meio da noite.

5. Ela é a forma mais sensata do mundo viver.

6. Rico é o povo que respeita toda forma de cultura.

9. Em algumas regiões é chamado de Quicumbi.

10. Continente de origem de seres humanos escravizados pelos europeus.

11. É uma política pública afirmativa, que tem por objetivo reduzir desigualdades históricas no Brasil.

12. Nessa luta os escravizados perdem e acabam aprisionados.

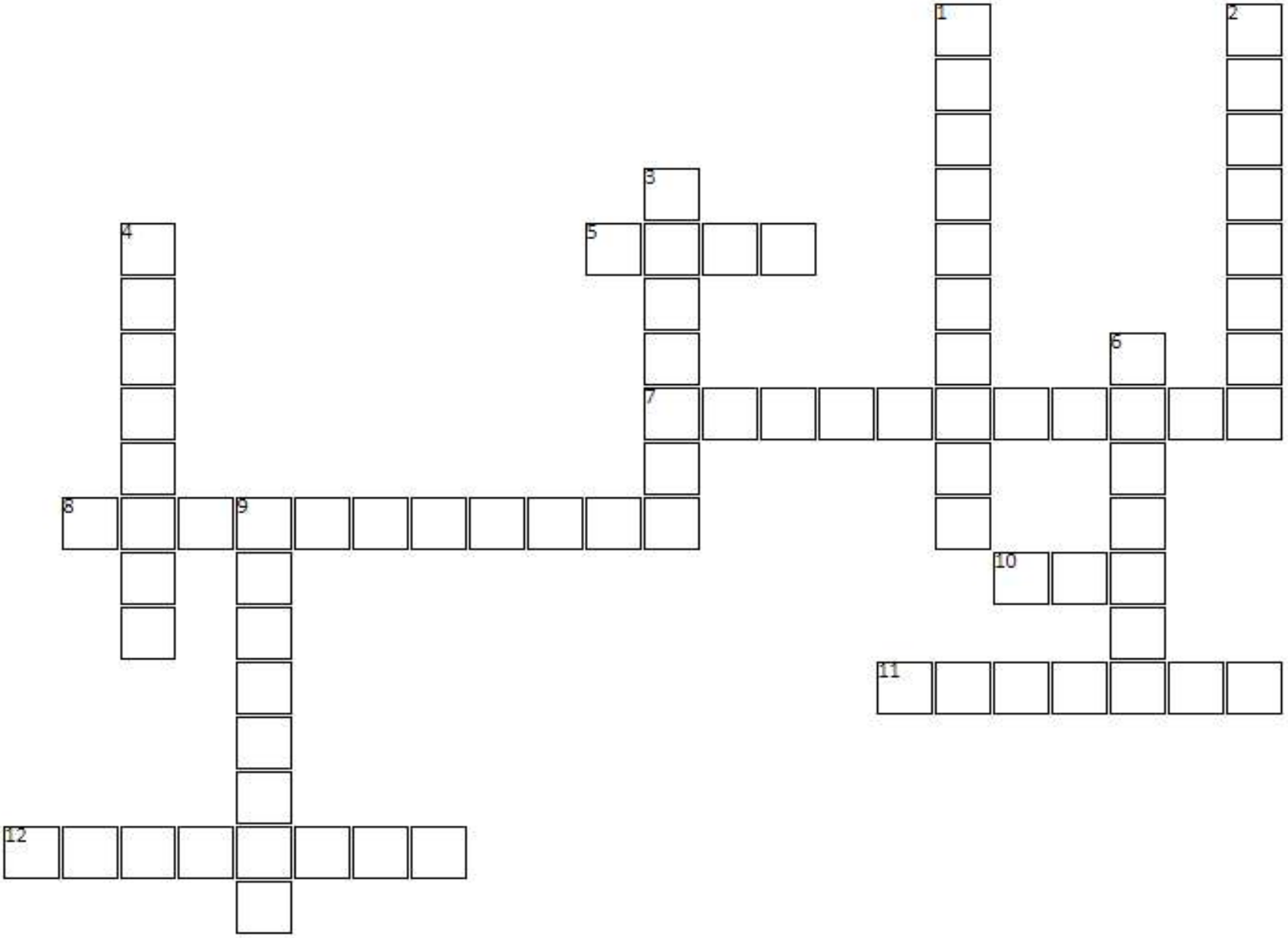
## Verticais

2. Do africano foi retirado tudo, até o bem mais precioso do ser humano.

7. Continente de origem é o berço da humanidade.

8. Traz como forma de brincadeira um instrumento de guerra.

# Cruzadinha Cultural II



# Cruzadinha Cultural II

**Horizontais**

**5. Religião africana presente na Taieira de Laranjeiras.**

**7. Ele traz nas suas músicas a saudade dos seus antepassados da África.**

**8. É uma expressão de união entre as religiões.**

**10. Ela proíbe trabalho escravo no Brasil hoje.**

**11. É representado no Largo por um elemento fantástico, que tem origem portuguesa.**

**12. Guerra entre cristãos e mouros.**

**Verticais**

**1. Território que tem origem em um quilombo.**

**2. Na sociedade do Brasil escravagista, essa era a função social do escravo.**

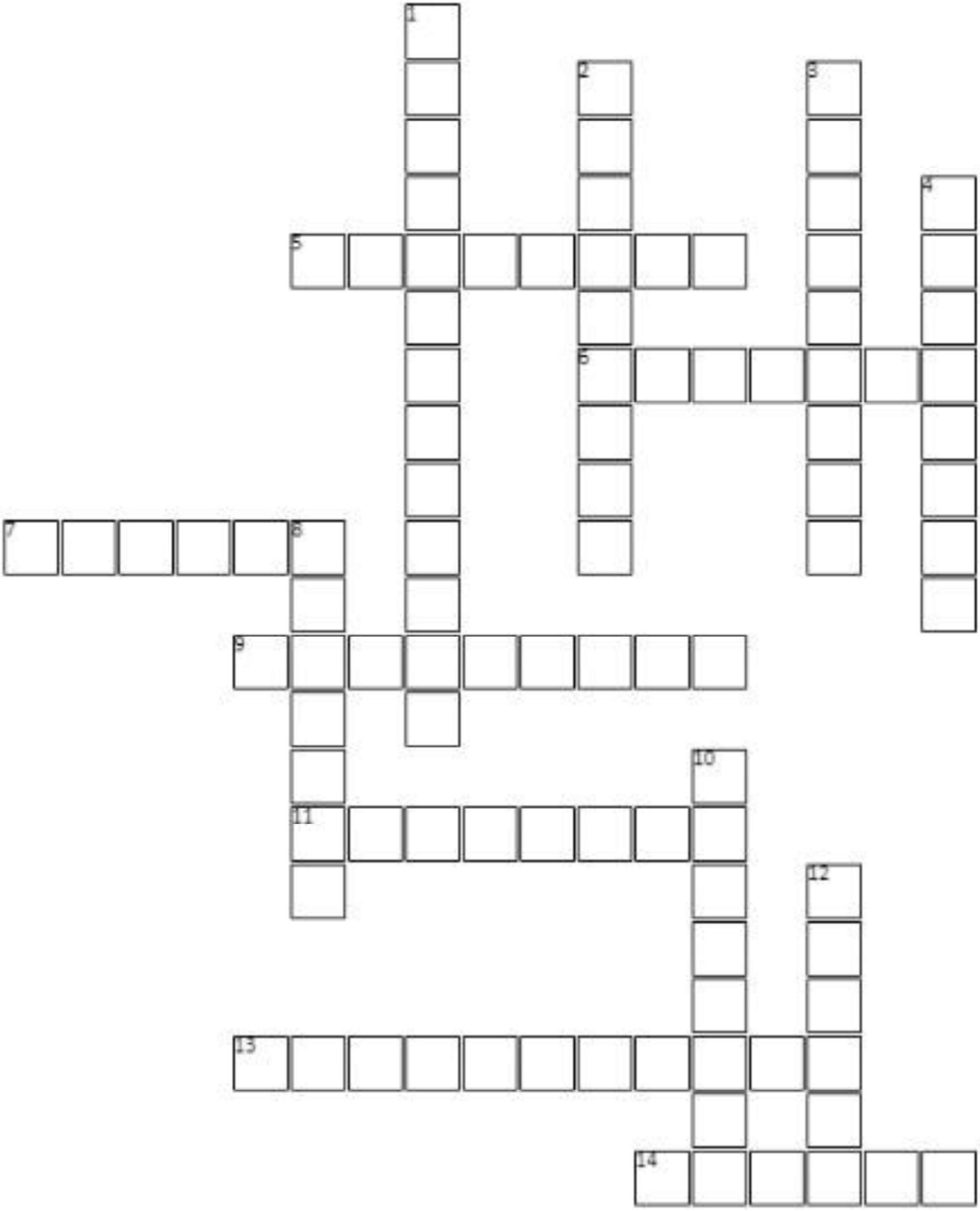
**3. Discriminar pessoas no Brasil, pela cor de sua pele, é crime inafiançável.**

**4. Devemos tê-lo, por todas as religiões, para gerar um mundo melhor.**

**6. Tem irmandade africana e catolicismo. É sincretismo religioso.**

**9. Expedições militares incentivadas pela Igreja Católica durante a Idade Média.**

# Cruzadinha Cultural e Ambiental



# Cruzadinha Cultural e Ambiental

## Horizontais

5. Esse prático da marinha tem sua história ligada ao rio Sergipe.

6. Capital banhada pelo rio Sergipe.

7. Eles navegavam pelo rio Sergipe trazendo escravizados.

9. É uma tradição centenária que ocorre no rio Sergipe todo dia 01 de janeiro.

11. Esse lixo produzido pela vida moderna é encontrado em vários pontos do rio.

13. O meio ambiente precisa dessa atitude.

14. Embarcação de madeira de pequeno porte que atravessa, diariamente, o rio Sergipe.

## Verticais

1. A poluição nos rios age diretamente sobre ela.

2. Trazidos contra vontade, desembarcavam aqui para o trabalho forçado.

3. Ele navegou pelo rio e foi construída uma pequena ponte para o seu desembarque.

4. Desde a revolução industrial ela vem sendo muito agredida pelos seres humanos.

8. Tem o mesmo nome do Estado.

10. É provocada pela falta de consciência ambiental.

12. Tanto o doméstico quanto o industrial são jogados in naturano rio.

# Atividade com Leitura de imagens

1. Observe as imagens:

Mãe Suzana – Lambe -Sujo /Laranjeiras -SE.

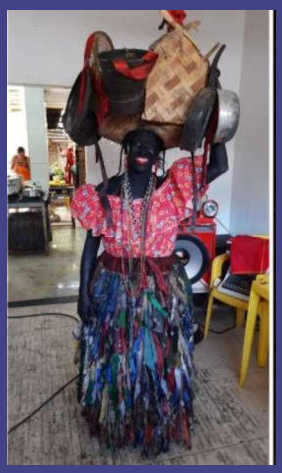


Foto Eliana Dias. 13 de outubro/2019

Escrava de Ganho. Rio de Janeiro-RJ.

**Fonte:** Brasiliana Fotografia. Cristiano Jr/Séc. XIX

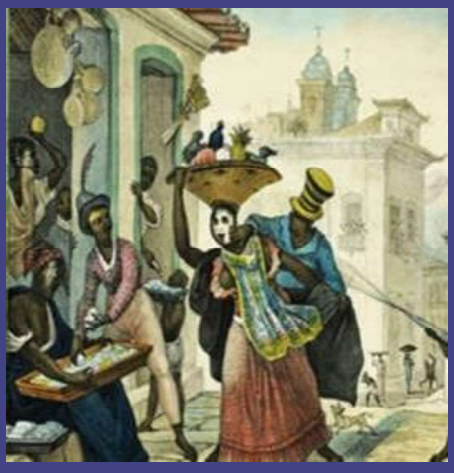
a. Quais semelhanças podemos observar entre as duas imagens?
b. Qual a data de cada imagem e de onde elas foram extraídas?
c. Qual a ocasião de cada imagem e qual intervalo temporal entre as elas?

2. Com base nas imagens, responda:

Mãe Suzana – Lambe -Sujo/Laranjeiras- Se

Foto: Eliana Dias. 13 de outubro/2019.

Cena de Carnaval – Rio de Janeiro-RJ



Fonte: Arte artista. Autor: DEBRET/1823.

a. Em qual festa popular a fotografia foi tirada?
b. Descreva as semelhanças entre a pintura de Debret e a fotografia.

Mais informações sobre as imagens acesse os sites:

http://zambukaki.blogspot.com/2013/03/o-olhar-fotografico-sobre-os-negros-de.html

https://ensinarhistoriajoelza.com.br/carnaval-de-debret/

# O Poema, a História e o Jogo

# Atividade: O Poema, a História e o Jogo.

## O açúcar

O branco açúcar que adoçará meu café
nesta manhã de Ipanema
não foi produzido por mim
nem surgiu dentro do açucareiro por milagre.
Vejo-o puro
e afável ao paladar
como beijo de moça, água
na pele, flor
que se dissolve na boca. Mas este açúcar
não foi feito por mim.

Este açúcar veio
da mercearia da esquina e tampouco
o fez o Oliveira, dono da mercearia.
Este açúcar veio
de uma usina de açúcar em Pernambuco
ou no Estado do Rio
e tampouco o fez o dono da usina.

Este açúcar era cana
e veio dos canaviais extensos
que não nascem por acaso
no regaço do vale.

Em lugares distantes, onde não há hospital
nem escola,
homens que não sabem ler e morrem de fome
aos 27 anos
plantaram e colheram a cana
que viraria açúcar.

Em usinas escuras,
homens de vida amarga
e dura
produziram este açúcar
branco e puro
com que adoço meu café esta manhã em Ipanema.

(GULLAR, Ferreira. Toda Poesia. 8 ed.
Rio de Janeiro: José Olympio, 1999.)

1- Produza um texto sobre as dificuldades enfrentadas pelas pessoas que trabalham no cultivo da cana-de-açúcar no Brasil atualmente, e faça uma relação com a situação vivida pelos escravizados nos canaviais, que resultou em tentativas de fuga e que deu origem a tradições culturais como Lambe-Sujo e Caboclinho e Parafuso, no Brasil escravagista.

2- Qual a denúncia social feita através do poema “O açúcar” de Ferreira Gullar.

3- No trecho “Em usinas escuras/homens de vida amarga e dura”, o poeta Ferreira Gullar se refere as condições de trabalho no processo de produção do açúcar, e sugere uma ideia de que a cor de seus trabalhadores não mudou muito com o passar dos anos.

Vamos analisar a situação atual do trabalho no Brasil:

A. Quais direitos o trabalhador brasileiro perdeu nos últimos anos?

B. No mundo atual não temos apenas usineiros e donos de fábricas, temos também a figura do aplicativo, que é um patrão do mundo contemporâneo. No lugar do castigo físico, as ilusões de que sem direitos trabalhistas e sem nenhum amparo social, o trabalhador pode ser apenas um prestador de serviço. Pesquise:

I. Explique o que é a CLT e o contexto histórico que foi criada?

II. Qual a qualidade de vida de um trabalhador sem os direitos garantidos por lei?

III. Fale sobre a importância da CLT na construção da cidadania.

C. O Brasil escravagista deixou marcas na construção da sociedade brasileira. Coloque dois trechos desse poema que revela essa situação.

D. Relacione três dos folguedos encontrados no Jogo, Ponteiros da Memória com o Cultivo da Cana-de-açúcar.

E. Cite um trecho de uma música desses folguedos que faça lembrar que ele tem origem em território canavieiro.

4. E falando em açúcar pesquise:

A. Quais problemas de saúde a ingestão de açúcar pode ocasionar?

B. Quantos gramas de açúcar tem em uma lata de refrigerante?

5. O poema “O açúcar” foi escrito em 1963. A abolição da escravidão no Brasil ocorre em 1888. Setenta e cinco anos se passaram entre o poema e o fato histórico.

A. Qual era a idade média de um escravizado?

B. Com qual idade (no poema) morre o trabalhador no canavial?

C. Que trecho desse poema que sugere a cor do trabalhador das usinas em 1963?

D. Como você ligaria esse histórico social brasileiro à importância das cotas?

6. Leia o art. 149 do Código Penal – Decreto Lei 2848/40.

"Art. 149. Reduzir alguém a condição análoga à de escravo, quer submetendo-o a trabalhos forçados ou a jornada exaustiva, quer sujeitando-o a condições degradantes de trabalho, quer restringindo, por qualquer meio, sua locomoção em razão de dívida contraída com o empregador ou preposto: (Redação dada pela Lei nº 10.803, de 11.12.2003)

Pena - reclusão, de dois a oito anos, e multa, além da pena correspondente à violência. (Redação dada pela Lei nº 10.803, de 11.12.2003)."

De acordo com a citação acima traga três reportagens que falem sobre casos de escravidão no Brasil contemporâneo.

7. Cite dois territórios quilombolas presentes no jogo e quais as manifestações culturais encontradas nesses territórios, que estão presentes no Largo da Gente Sergipana.

8. Produza um poema ou um cordel sobre a Cultura Popular Sergipana.

# Tabela Interdisciplinar

*A tabela interdisciplinar foi elaborada com as informações passadas por profissionais e acadêmicos das áreas discriminadas.*

| | |
|---|---|
| **Artes** | **Teatro; música; poema; cordel; oficina; arte visual; dança; a arte através dos folguedos; arte e monumento urbano; instrumentos musicais; folclore e identidade nacional; dinâmica da dança na cultura popular.** |
| **Língua Portuguesa** | Gêneros textuais; uso de cordel; letras das músicas dos folguedos; variantes linguísticas; competência leitora; produção textual; sentimento de pertencimento ao local; capacidade argumentativa; debate e cidadania. |
| **Geografia** | Localidade; diferença entre regiões de um mesmo grupo folclórico; diversidade cultural; identidade cultural; formação territorial brasileira; tolerância religiosa; questão ambiental; degradação de rios e problemas para a vida aquática. |
| **Educação Física** | Dança; Brincadeira; Jogos; trabalho em equipe, |
| **Ciências** | Sustentabilidade; saneamento básico; meio ambiental; degradação dos rios e vida aquática. |
| **Ética** | Tolerância a diversidade cultural e religiosa; o respeito a construção sociocultural dos seres humanos. |

| | |
|---|---|
| **História** | **Temporalidade dos grupos; simbologia; história da África (reinos e povos africanos); patrimônio cultural material e imaterial; contribuições da cultura europeia; africana e indígena na formação da sociedade brasileira e sergipana; escravidão africana no Brasil; quilombo como símbolo de resistência; as cruzadas na idade média; economia e sociedade açucareira; trabalho escravo no Brasil hoje; guerra do Paraguai; reinado do Congo; sincretismo religioso; resistência negra á escravidão; territórios remanescentes quilombola; função social do escravizado no Brasil; força feminina na manutenção das tradições africanas no Brasil.** |
| **Ensino Fundamental I** | A história; a origem, a temporalidade e a simbologia de cada grupo folclórico; o respeito a diversidade cultural e religiosa; a tolerância com o diferente; competência leitora; as localizações geográfica de cada representação cultural do Largo; a consciência ambiental; gêneros textuais (científico, poético, musical) e inspiração para o uso lúdico em outras atividades. |

# Respostas das Cartas do Jogo e das Atividades

# Caça memória

# Respostas

Largo da Gente Sergipana

```
                                  B
          T C H E G A N Ç A       A
S Ã O G O N Ç A L O       P      R
            C I             A     C
R E I S A D O U   E       R       O
            M     I       A       D
            B         R   F       E
R I O S E R G I P E       A U     F
              L A M B E S U J     O   S
M U S E U D A G E N T E   O       G
        C A B O C L I N H O S     O
          B A C A M A R T E I R   O   S
```

- Lambe-Sujos e Caboclinhos

```
              P A I J U Á
C A T I V E I R O Q U I L O M B O
          E S C R A V I Z A D O
  T               N
  A             D
  Q           Í     F
  U         G M Ã E S U Z A N A
  E M B A T E         G
  I     N             A
  R   R A N C H O
  O   S
```

**BACAMARTEIROS**

B A C A M A R T E

J S A M B A D E C O C O

U X

N É

I T P Ó L V O R A

N I A C

O R L I

O E T

G O

G U E R R A D O P A R A G U A I

I B A T A L H Ã O

I N F A N T A R I A

**CACUMBI**

D C

C U Í C A O

N N

Ç G G

A A L E G R I A

D N

O Z T

Á E A

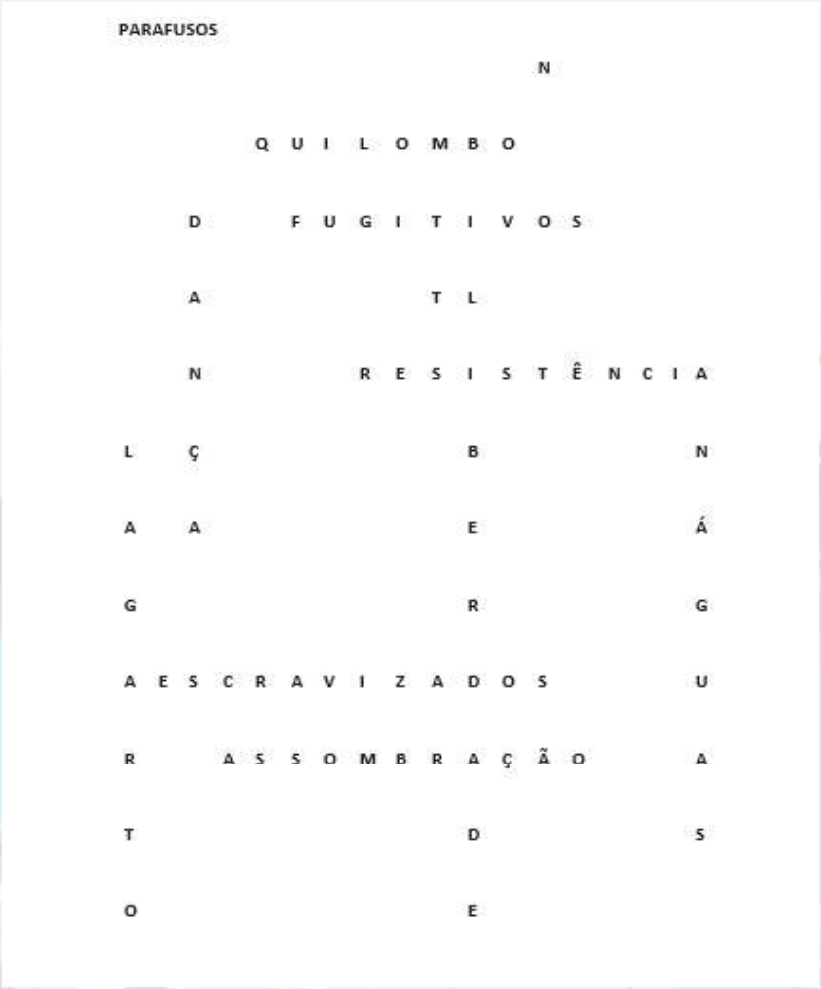
S Ã O B E N E D I T O P

R E L I G I O S I D A D E I

S A N T O S N E G R O S T

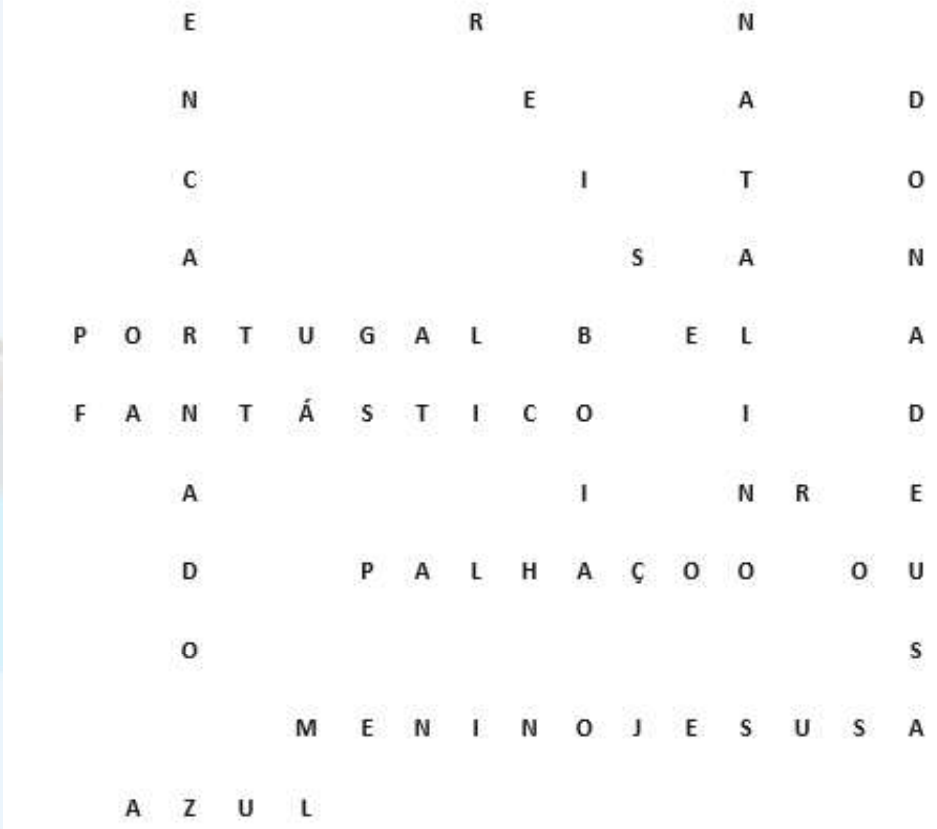
R E I S D O C O N G O

**PARAFUSOS**

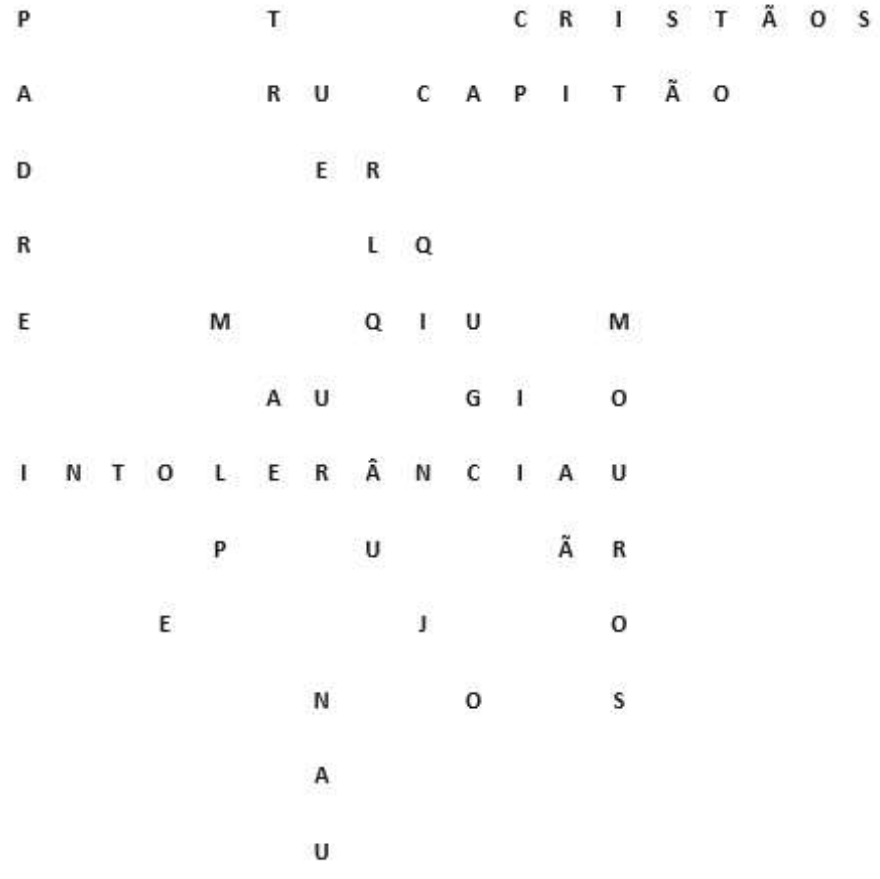



**BARCO DE FOGO**

REISADO




CHEGANÇA



**TAIEIRAS**

C O R O A Ç Ã O M

S I N C R E T I S M O U

Á F R I C A L

L I B E R D A D E H

R R E L I G I O S I D A D E

M S A N T O S R E I S R

A E

N S A N T O S N E G R O S

N D

A

D G

E Ô

**SÃO GONÇALO.**

R P P O R T U G A L

E R Q

L O U F

I M A I V I O L E I R O M R

G E M L H A A

I S A O R D

Ã S R M M I E

O D A N Ç A A E B P

N O O

S T L S

E A A

MUSEU DA GENTE SERGIPANA

RIO SERGIPE

# Respostas da Atividade "O Poema, a História e o Jogo"

1. Texto deve conter três elementos centrais:
   - Situação dos trabalhadores do corte de cana-de-açúcar no Brasil hoje.
   - Situação dos trabalhadores nos engenhos de açúcar no Brasil escravagista.
   - Correlacionar esse trabalho escravagista com as fugas do escravizados e a origem de dois folguedos sergipanos Lambe-sujo e Caboclinho e Parafusos.

2. As degradantes condições de trabalho, e a falta de estrutura social básica como educação e saúde.

3.

   a) Pesquisar mudanças na CLT.

   b)

   - Conceito de empreendedorismo.
   - Análise da vida de um trabalho sem 13º salário, férias, com carga diária exaustiva.
   - Mostra a diferença entre o conceito de empreendedorismo e a desumanidade da quebra de direitos trabalhistas.

   C)

"Em lugares distantes, onde não há hospital
nem escola,
homens que não sabem ler e morrem de fome
aos 27 anos
plantaram e colheram a cana
que viraria açúcar.

Em usinas escuras,
homens de vida amarga
e dura
produziram este açúcar
branco e puro
com que adoço meu café esta manhã em Ipanema.”

D) Lambe-Sujo e Caboclinho, Parafuso e Batalhão de Bacamarteiros.
E) “Sinhá é hoje que a palha da cana avoa
Sinhá é hoje que ela tem de avoar”
Música do Batalhão de Bacamarteiros.

4. A pesquisa deve abordar consumo de açúcar e doenças provenientes do seu exagerado pelas indústrias.

5.

A) Muito jovem uma média entre 19 e 25 anos.

B) 27 anos

C) Em usinas escuras, homens de vida amarga e dura
produziram este açúcar branco e puro.

O termo em negrito é a metáfora utilizada para fazer a alusão aos homens negros, seguramente, descendentes de seres humanos que foram escravizados.

D) Mostrar a disseminação da pobreza e da falta de oportunidades ao longo da história do Brasil.
6. Pesquisa reportagens sobre a temática na internet.

7. Mussuca = Laranjeira = São Gonçalo.

Porto d’Areia = Estância = Barco de Fogo

# Respostas das Cartas do Jogo

**Obs: As cartas onde constam somente o nome dos autores (Beatriz Dantas, Hugo Ribeiro e Irineu Fontes), é justificado por ser o nome da obra a resposta das respectivas cartas**

Foi às margens do rio Contiguiba, na época navegável, que desembarcaram homens, mulheres e crianças, eram os africanos, aqui escravizados.

"No vale do Cotinguiba
Engenhos foram surgindo
Os negros escravizados
As riquezas construindo
Pouco a pouco os negros
Dos engenhos iam fugindo".

Cordel "Laranjeiras sirenes ocultas no Encontro Cultural"
Zé Antônio.

+2 casas -1 casas

"Os figurantes, uns cocar, arco e flecha, saíam de uma amurada imitando a taba de índios; outros untados de um visgo preto, pegajoso, escorrendo no suor, corriam pela vila numa algazarra, querendo apanhar meninos para sujá-los de encontro ao corpo. A barulhada revolvia a vila. Só o escuro da noite acabava com a turbamulta"

Livro: História da Minha Infância.
Gilberto Amado

+3 casas -2 casas

"Nas ruas desordenadas
Com o som da batucada
E ritmos alucinados
Saem pedindo dinheiro
E melando o povo inteiro."

Cordel "O cordel e o Folclore"
Ronaldo Dória

+1 casa -3 casas

"O embate entre os dois grupos acontece numa espécie de quilombo reconstruído. Em Laranjeiras é chamando de quilombo; em Itaporanga, nas duas raízes do folguedo, é chamado de rancho."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+4 casas -2 casas

Laranjas Sujo-Sujo-Sujo-Sujo-Sujo-Sujo-Laranjinha

A música vai desvendando a história do Brasil escravocrata:

"É" hora! É hora! É hora!
De nós "guerrear"!
Se aguenta "negros",
Nós "já" vamos para lá!"
"Vai- te embora, caboclo
Não venha me abusar!
Os meus negros são valentes
E de patente para brigar!"

Livro: Retalhos da Vida
Autor: Martucelli Neto

+1 casa -3 casas

Os grupos folclóricos se originam da história de um povo.

"Eram homens proletários, trajando calções pretos, descalços, com corpos pintados por um pó preto, misturado com banha de porco e saíam às ruas aos domingos anteriores ou posteriores a 24 de outubro (de cada ano) em grupo bastante elevado."

Livro: Retalhos da Vida
Autor: Martucelli Neto

+1 casa -3 casas

É fruto, das usinas e dos banguês. Conta a nossa trajetória fazendo-nos compreender que cultura popular é uma forma de nos encontrar.

"Os negros", como chamavam os itaporanguenses, se aglomeravam num pequeno "curral", denominado "rancho", cercado de palhas de pindobeiras; ali se processavam os "cercos" e as "prisões".

Livro: Retalhos da Vida
Autor: Martucelli Neto

+3 casas -1 casas

Cantando e contando a história do Brasil colonial.

"Samba negro,
Branco não vem cá!
Se ele vir,
Toma manguá (Ou pau é de levar)"
Caboclo vem aí.
O que é que vou fazer?
Vamos para o rancho
Ô seu nego (ou Sá Dona)!
Para ele não aborrecer."

Livro: Retalhos da Vida
Autor: Martucelli Neto

+2 casas -2 casas

As canções ecoam pelas ruas:

"Tava capinando, a princesa me chamou
Alevanta nêgo, cativeiro se acabou:
Samba nêgo, branco não vem cá,
Se vier, pau há de levar."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+4 casas -2 casas

"Eram meninos vestidos de calções vermelhos, pintados nos corpos de roxo terra (pó), com as cabeças ornadas de capacetes com penas as mais variadas".

Livro: Retalhos da Vida
Autor: Martucelli Neto

+1 casa -3 casas

"A música do Batalhão como é também conhecido, é de influência afro, sendo o coco a sua forma mais expressiva"

Livro: Danças e Folguedos

Aglaé D'Ávila Fontes

+3 casas -1 casa

"A "hora do tiro" é o grande momento do folguedo. Todos param, não tem cantoria, ninguém tira o "cheio", a onça fica parada, o pandeiro calado, o samba quieto, o apito marca o momento exato, e aí vem o estouro da pólvora, que é o tiro."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -1 casa

"É uma forte expressão popular, que transformou um objeto da triste e violenta Guerra do Paraguai em uma forma de demonstrar alegria e tradição."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"O mestre do apito é quem coordena as descargas de tiro."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+1 casa -1 casa

"Tem batucada, tiro, música, pólvora, alegria, pandeiro, onça e emoção. É um cortejo das festas do período junino de muita tradição."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"É um grupo cultural que traz mulheres e homens dançando e cantando. De vez em quando um estouro: uns tiros de pólvora seca bem ritmados e direcionados para o chão."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"O grupo contém tocador de onça, pandeiro, ganzá, tem mulheres dançando samba de coco, tirador de versos e atirador."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -1 casa

"Seu nome é uma denominação militar que remete aos integrantes da infantaria do Exército Império do Brasil."

Site: Museu da Gente Sergipana

+2 casas -2 casas

As músicas contam a origem dessa história:

"Sinhá é hoje que a palha da cana avoa
Sinhá é hoje que ela tem de avoar."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -1 casa

"As mulheres cantam e dançam com toda animação do Samba de Coco, algumas também atiram, mas não é o habitual."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+1 casa -1 casa

"O ritmo traz a força africana, completando com o apito uma espécie de regência para o começo e termino das músicas"

Livro: Danças e Folguedos
Aglaé D'Ávila Fontes

+1 casa -2 casas

"na Festa de Reis, saem às ruas junto com a Chegança e com as Taieiras, saem em cortejo, até às margens do rio cotinguiba, depois seguem para a Igreja de São Benedito e Nossa Senhora do Rosário, onde fazem uma emocionante apresentação diante do altar, do padre, dos fiéis e demais expectadores."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+4 casas -2 casas

"É um folguedo popular, sua origem se perdeu no tempo, impossibilitando dessa forma, marcar com exatidão a sua fixação no País."

Irineu Fontes

+4 casas -1 casa

"Esse folguedo afro-brasileiro deixa o público atento, envolvido, entusiasmado. Os olhares, os corpos e os corações não resistem ao apito do mestre e ao som do pandeiro que conduz a música e o louvor aos Santos Negros."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -1 casa

"Cantoria em forma de devoção:

"São Benedito,

São Benedito

Um Favor venho lhe pedir

Eu peço que Deus

Abençoe a força do meu ..."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -2 casas

"Uma dança bem alegre

Com evolução, embalos

Que tanta harmonia traz

Com seu apito, ganzás, cuíca, pandeiros, badalos.

Com esse ritmo africano

Por homens ele é dançado

Com espelhos, paetês

E de chapéu enfeitado"

O cordel e o Folclore

Ronaldo Dória

+2 casas -3 casas

"Traz a religiosidade, são homens dançando com toda ginga africana na sua mais intensa expressão. O apito forte do mestre marca o passo da dança e faz acelerar as batidas do coração.."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -1 casa

"Possui a África em suas entranhas, nos movimentos da dança, nas cores e expressões de alegria. É uma homenagem aos santos negros e aos reis do Congo. É herança cultural e ancestralidade africana. São homens alegres dançando, cantando e louvando de calça branca e chapéus enfeitados."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -3 casas

"É uma mistura cultural, que envolve a devoção aos santos negros: São Benedito e Nossa Senhora do Rosário, com as festas africanas dos Reis do Congo. Ela é fruto de resistência cultural."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -2 casas

Com Ganzá, Cuíca, Pandeiro, apito e muita alegria eles cantam:

"Quem quiser me ver

Ô saia na Janela

Quem quiser me ver

Ô saia na Janela

A cor do Papagaio

É verde e amarela"

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casa -2 casas

"Essa é uma manifestação, que conta a história da luta contra a escravização de seres humanos africanos no Brasil. É genuinamente sergipana, tendo origem na cidade de Lagarto."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Escravizados usavam a arte e a imaginação para assombrar a população. O capitão do mato corria com medo e eles, fingindo serem almas penadas, fugiam das torturas sofridas e buscavam a liberdade roubada."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -2 casas

"Para fugir, ao domínio dos seus senhores e tentar chegar aos Quilombos, armaram um plano: roubar o que necessitavam das fazendas, na calada da noite.
Nestas saídas buscavam justamente as fazendas, os engenhos, onde haviam fartura de tudo."

Livro: Danças e Folguedos
Aglaé D'Ávila Fontes

+2 casas -4 casas

"O grupo é composto por os dançarinos e tocadores, os quais mostram a fuga dos escravizados no meio da noite; sentindo no coração, o anseio da liberdade faziam medo a todos; à procura de um lar sem tortura e com união, eles corriam para os quilombos, onde iam encontrar seus irmãos."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -3 casas

"Enquanto todos se assustavam, eles rumavam para um quilombo, buscavam liberdade para viverem sem castigos e opressão."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"O grupo surgido no final da escravatura como resultante da tentativa de fuga para os Quilombos e se firmou de maneira intensa após a abolição, quando satirizando seus ex-senhores puderam tornar público sua alegria."

Livro: Danças e Folguedos
Aglaé D'Ávila Fontes

+2 casas -1 casa

Eles Cantam:

"Quem quiser ver o bonito
Saia fora e venha ver
Venha ver os parafusos
A torcer a destorcer."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -1 casa

"Os escravizados nunca foram conformados com o cativeiro. Por isso, resistiam à escravidão de todas as formas, usando a imaginação e a criatividade para enganarem seus senhores; nesse caso, fingiam ser assombração."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -1 casa

A resistência africana permaneceu forte. De uma forma ou de outra se lutava pela liberdade.

"Aquelas figuras brancas
Enganaram multidões
Que correndo em plena mata
Parecendo assombrações
Davam pulos, rodopios."

O Cordel e o Folclore
Ronaldo Dória

+2 casas -1 casa

"As formas de resistência no Brasil escravocrata foram as mais diversas. Esse folguedo representa os escravizados, que roubavam as anáguas das sinhás e se vestiam nelas durante a madrugada, fugindo pela mata, dançando sem parar, torcendo e retorcendo o corpo."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+1 casa -1 casa

"Tem bonitas dançarinas
Com trajes bem enfeitados
Dum lado cordão azul
E do outro o encarnado."

O cordel e o folclore
Ronaldo Dória

+3 casas -1 casa

Ele tem origem na cultura do colonizador.

"Meus senhores boa noite
Boa noite eu venho dar
Meus senhores boa noite
Boa noite e venho dar
Eu quero que me dê licença
Pra meu baile apresentar."

Revista Função n.01

+3 casas -2 casas

"É acompanhado por tocadores de tambor, triângulo, zabumba e por alegres dançarinas."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -1 casa

"É uma manifestação cultural alegre. Os brincantes chegam pedindo licença, trovando e dançando."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Essa manifestação está presente em várias cidades brasileiras. Tem muita alegria e elementos fantásticos."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+4 casas -1 casa

"Vibrante em cores e movimentos. É o único a ser representado no Largo pela figura do fantástico."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+1 casa -3 casas

"Pode ser apresentado em casas ou em outros locais como praças, museus, palcos, eventos culturais e religiosos."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Tem influência portuguesa e suas raízes estão no auto de louvor do Nascimento do Menino Jesus."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -4 casas

"É de Portugal
E do ciclo de Natal
Que entre as diversas partes
A do boi é principal
Contendo duas fileiras
De dançarinas brejeiras."

O cordel e o folclore

Ronaldo Dória

+2 casas -1 casa

"Alguns de seus personagens são Caboclo, Dona Deusa, Boi, Jaraguá, Cabocla, Cigana, Baiana, Estrela e as Brincantes do cordão encarnado e do cordão azul."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -2 casas

Chegada

"Lá tem pedras preciosas. Tem muitas minas de ouro. Darei uma filha do Rei Mouro para contigo se casar."

Beatriz Góis Dantas

+1 casa -1 casa

"Os mouros propõem que os cristãos se convertam à religião de Mamoé e como recompensa iriam para a Turquia sendo recompensados com riquezas e até casamentos com princesa."

Livro: Danças e Folguedos
Aglaé D'Ávila Fontes

+3 casas -1 casa

"Vão todos para o rio porque são todos de devoção ao mar. Cacumbi, Taieira e (...) são praieiros, são do mar. Tem que passar lá. Tem que agradecer e cumprir com a devoção"

Hugo Ribeiro

+1 casa -1 casa

"A apresentação conta com Rei e Rainha Mouro, piloto, general, almirante, vice-almirante, patrão, contramestre, capitão-tenente, 1º tenente, 2º tenente, gajeiros, calafatinho, padre, doutor Medicina, marinheiros e embaixadores."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -1 casa

Chegada

"A Indumentária pode ser branca ou azul.
Tem padre, marujo, pandeiro e quepe."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Mostrando grande beleza
Luta de Mouros e Cristão
Os Mouros perdem então
São batizados com tristeza"

O Cordel e o Folclore
Ronaldo Dória

+2 casa -2 casas

"Zé Albino bradava:
Sinhô padre capelão
Também venha combatê
Com fé na vige Maria
Nós havemo de vencê..."

Livro: História da Minha Infância
Gilberto Amado

+3 casas -2 casas

"Os cristãos representando
A grande tripulação
Com o Almirante Médico
Marinheiros, Capitão
Mostrando para os presentes
Aqueles passos decentes
Encantando a multidão."

O Cordel e o Folclore
Ronaldo Dória

+2 casas -1 casa

"A falta de tolerância à religião do outro e a dificuldade de aceitar crenças que são diferentes sempre ocasionaram guerras na história da humanidade. Assim foi com os Mouros e Cristãos na Idade Média."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -1 casa

"Tem suas origens nas guerras da Idade Média, nas disputas da Península Ibérica entre os mouros e os cristãos."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+4 casas -1 casa

"Louvam Senhora do Rosário
E também São Benedito
Os padroeiros dos negros
De coração tão aflito
Nas festas de Laranjeiras
A Rainha
É coroada, repito."

O cordel e o Folclore
Ronaldo Dória

+2 casas -2 casas

"O folguedo é de origem africana e o de Laranjeiras está ligada ao culto Nagô, faz parte dos folguedos do ciclo natalino, aqueles que são apresentados entre o Natal e a Festa de Reis."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -2 casas

"É a única representação feminina presente no Largo da Gente Sergipana."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+1 casa -3 casas

"As personagens que compõem o grupo são: guias, lacraias, capacetes, ministro, patrão, reis, rainhas..."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"A Declaração Universal dos Direitos Humanos traz a liberdade religiosa como um direito fundamental da humanidade.

A Irmandade de Santa Bárbara Virgem, liderada por uma Lôxa, é uma expressão religiosa nagô."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -1 casa

"Mesmo com todo horror da escravidão, com toda tortura e negação que passou, a força da cultura africana não tombou. Resistiu com bravura e se fez parte indelével na cultura do Brasil. Em alguns lugares, mulheres sustentaram com força as irmandades, pautadas na resistência e no sincretismo religioso."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -3 casas

É uma marca do sincretismo religioso brasileiro:

"Como exemplo, a Irmandade de Santa Bárbara Virgem. Santa Bárbara, no sincretismo religioso é Iansã, a irmandade e a Taieira existem e resistem no município de Laranjeiras no Estado de Sergipe."

O cordel e o Folclore
Ronaldo Dória

+3 casas -1 casa

"O sentido religioso da (...) originalmente inspirado no catolicismo, encontra-se hoje em Laranjeiras, mesclado com elementos das crenças afro-brasileiras."

Beatriz Góis Dantas

+1 casa -2 casas

"Nas mãos trazendo ganzás
E com varinha enfeitada
Toda de papel crepon
Para a dança ser dançada
No compasso do ganzá
Girando pra lá e pra cá."

O cordel e o Folclore
Ronaldo Dória

+2 casas -1 casa

"É resistência, é liderança feminina, é sincretismo religioso. É a coroação da rainha com a coroa de Nossa Senhora do Rosário, durante à missa, no espaço sagrado do catolicismo. É respeito à diversidade religiosa brasileira. É união, é devoção."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -2 casas

A música traz a África:

"Vosso reis pediu uma dança
É de ponta de pé
É de "calcanhá"
Onde mora vosso reis de Congo
É de ponta de pé
É de "calcanhá"'

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -2 casas

Nas músicas entoadas no folguedo em homenagem ao Santo português, toda saudade da África é expressada, revelando a mistura de influências culturais encontradas no Brasil.

"Adeus parente
Que eu vou embora
Pra terra do Congo
Vou vê Angola"

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -1 casa

As cantigas revelam com clareza que ele se desenvolve em solo quilombola.

"Jiruaê ô quimbomba ê
Jiruá, Jiruá, esquitin calamundê
Jiruaê ô quibamba ê
Vai vai esquintin calamundê."

Beatriz Góis Dantas

+5 casas -4 casas

"O molejo que lembra a capoeira, a sequência de jornadas, as cores e africanidade pulsante é facilmente notável no da Mussuca."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"A imagem levada dentro de uma pequena barca, é levada por uma mulher – a mariposa – e acompanhada pelos dançadores que enfileirados cantam e dançam e retornam ao local de saída – a casa do promesseiro – onde diante do Santo repetem algumas jornadas da dança."

Beatriz Góis Dantas

+1 casa -3 casas

"Inspirada por um frade
Que em Amarante vivia
Sua viola tocava
Com o povo ele rezava
E fazia cantoria..."

O Cordel e o Folclore
Ronaldo Dória

+3 casas -2 casas

"A indumentária normalmente é calça e camisa branca. O grupo do povoado remanescente quilombola Mussuca tem suas particularidades como, uma saia sobre a calça branca, fitas coloridas sobre o corpo, um xale nas costas e um turbante na cabeça."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -2 casas

"A apresentação conta com patrão, brincantes, mariposa e tocadores. Tem devoção e pagamento de promessas."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -1 casa

"É uma expressão da religiosidade portuguesa, que ganha força no território de afrodescendentes. A mistura de culturas oferece uma belíssima apresentação, que traz religiosidade com homens dançando de xale, saia, fitas coloridas e com muito gingado."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Existe em várias partes do Brasil, contudo, nenhum com as características presentes no grupo da Mussuca, povoado de origem quilombola, localizado no município de Laranjeiras, Estado de Sergipe. O gingado e a alegria africana são marcantes."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -1 casa

"Em Estância tem grupos de Batucada, que cantam e dançam pelas ruas nos festejos juninos, são coloridos, cheios de alegria, junto com ele, e outros fogos de artifício formam uma linda festa junina."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -2 casas

"É um show de pirotecnia produzido por exímios fogueteiros, chamados de mestres do fogo."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+1 casas -3 casas

"Eles deslizam por um cabo de aço, diante do olhar perplexo do público."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+1 casa -3 casas

"O início da construção acontece com a fabricação da pólvora que ocorre com movimentos ritmados. Esse momento é chamado de pisa-pólvora"

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -2 casas

"É Patrimônio Cultural do povo sergipano. Tem estrutura de madeira e desliza em um fio de aço."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casa -2 casas

"É genuinamente sergipano, tendo como berço o município de Estância, região centro-sul do Estado."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Passa pelo ar num espetáculo de pura magia. É um representante dos festejos juninos de Sergipe."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -3 casas

"Quem o assiste encanta-se com toda a luz, som e beleza que eles soltam pela ar."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+4 casas -3 casas

"São construídos no bairro do Porto d'Areia, reconhecido como comunidade remanescente quilombola, no município de Estância."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -2 casas

"No dia 11 de junho, dia do aniversário de nascimento de Chico surdo, foi instituído como seu dia, pela Lei 7.690."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"As pessoas dançam e os brincantes, no espelho, acompanham cada movimento. Assim é o Espaço Nossos Trajes."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Desde sua inauguração em 2011, um prédio construído em 1926, tombado pelo patrimônio estadual de Sergipe em 1985, esse local sempre foi lugar de aprendizado e memória."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"A instituição nasceu com a missão de salvaguardar a memória da Gente Sergipana."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+1 casa -4 casas

"O espaço da midiateca encanta todas as idades. Aqui os visitantes podem conhecer mais sobre nossa história, nossa cultura, nossa gente. É um local onde as tecnologias resguardam as tradições."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Por meio da tecnologia, navegamos pelos leitos dos nossos rios, conhecemos os ecossistemas: os manguezais, o sertão, a caatinga, a mata atlântica e o agreste. Tudo isso mostrando as nossas águas e a riqueza hidrográfica que tanto precisamos preservar."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casa -1 casa

"Aqui na nossa Cidade,
Resguardar nossa Cultura
É sua prioridade.
Nosso povo, nossa história
E nossa diversidade."

Cordel: Sergipe e seus encantos: conhecendo os atrativos turísticos através do cordel.

Chiquinho do Além Mar

+2 casas -1 casa

"Tem cordel, repente, culinária, praças, histórias, brincadeiras... É repleto de coisas da gente."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Onde ele funciona sempre foi lugar de aprendizado e memória. Já abrigou Escola, Arquivo Público e Secretaria de Educação e Cultura do Estado."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"Traz uma ideia de pertencimento, onde a cultura se mistura com as tecnologias na mais completa interação e harmonia."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+1 casa -1 casa

"Em frente ao Largo da Gente Sergipana; pois eles interagem e se completam organicamente."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+1 casa -3 casas

"Seus afluentes também estão sofrendo com o processo de continua poluição, a exemplo do Rio do Sal, que sofre com toda sorte de poluição."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+3 casas -3 casas

"Aqui foi o abrigo do homem chamado de Peixe."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"As queimadas, os desmatamentos das matas ciliares, os agrotóxicos, resíduos de material de limpeza e esgotos. Todos esses elementos trazem danos profundos à água e à vida aquática."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória

Eliana Dias

+2 casas -2 casas

"Meus olhos passaram por cima dos prédios na vizinhança e foram dar em cheio com a cena jovial do "rião". A ponte do Imperador, estuário adentro. E além...a Barra dos Coqueiros."

Livro: Um menino Sergipano

Autor: Genolino Amado

+2 casas -2 casas

"E à frente? Ora, à frente, a graça da vida na natureza. Era o 'rião'."

Livro: Um Menino Sergipano
Genolino Amado

+3 casa -4 casa

"O trecho que liga a capital Aracaju ao município da Barra dos Coqueiros constitui "Paisagem Natural Notável" e Área Especial de Proteção Ambiental9, é Patrimônio Cultural Sergipano."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -1 casa

"É fonte de renda para várias comunidades, tem nosso bem mais precioso: a água. Está sendo degradado por poluição de toda ordem."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -2 casa

"Garrafas plásticas, latas de alumínio, sacos plásticos, caixa tetra pak, por exemplo, são descartadas em qualquer lugar e podem ser encontradas nas suas margens."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+3 casas -2 casas

"É lugar de tototós e procissão. É fonte de renda e de vida."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -2 casas

"Atualmente, o sistema de esgotamento dos municípios sergipanos é ineficiente e vem provocando sérios danos ambientais ao rio. Essa realidade é uma problemática presente em, praticamente, todos os municípios brasileiras."

Caderno Cultural: Ponteiros da Memória
Eliana Dias

+2 casas -1 casa

# Cartas Mestras

"A compreensão da condição histórica do povo negro no Brasil, em toda sua plenitude, vincula-se ao entendimento dos sistemas econômico-sociais que caracterizaram e caracterizam o Brasil."

Livro: Negro e Cultura no Brasil.
Maria Beatriz Nascimento

+ 3 casas.

Não jogue lixo na rua
Seja limpo e educado
Jogue sempre na lixeira
Que é lugar apropriado
Sujeira só dar problema
Não fique nesse dilema
Tenha tudo bem zelado.

Cordel: Não destrua a natureza
Preserve o meio ambiente
Autor: João Firmino Cabral

+ 3 casas.

"Gosto da Policromia
Das Taieiras de "Belina"
(...) Admiro o caboclinho,
E os negros do rei Raimundo
Lamento o cativeiro;
E a cantoria bonita,
Da turma de "João de Pita"
No dia 06 de Janeiro."

Cartilha Cultural Laranjeiras.
João Sapateiro

+ 3 casas.

"Nós estamos no começo de uma extinção em massa e tudo que vocês falam gira em torno de dinheiro e um conto de fadas de crescimento econômico eterno."

Greta Thunberg

+ 3 casas.

"Dos outubros que enaltecem
Lambe-sujos, Caboclinhos
À Orla de Atalaia
Onde estão belos caminhos
Samba de Coco, não raro
Mirante de Santo Amaro
São culturais pergaminhos."

Cordel: Sergipe
Izabel Nascimento

+ 3 casas.

Cartas Mestras

Zé Peixe foi um prático da Marinha que por mais de 50 anos orientou embarcações no Rio Sergipe. Nadava como um peixe e impressionava os mais experientes capitães, vivia em plena harmonia com a natureza.

Eliana Dias

+ 3 casas.

"Cadê a flor que estava aqui?
Poluição comeu
E o peixe que é do mar?
Poluição comeu
E o verde onde é que está?
Poluição comeu
Nem o Chico Mendes sobreviveu"

Música: Xote ecológico
Luiz Gonzaga - 1989

+ 3 casas.

"Respiramos todos um só ar, bebemos todos a mesma água,vivemos todos em uma só Terra. Nós devemos protegê-la"

Cacique Raoni

+ 3 casas.

"O maior bem que podemos deixar para as futuras gerações é a preservação do nosso meio ambiente e da nossa cultura."

Eliana Dias

+ 3 casas.

"No começo pensei que estivesse lutando para salvar seringueiras, depois pensei que estava lutando para salvar a Floresta Amazônica. Agora percebo que estou lutando pela humanidade."

Chico Mendes

+ 3 casas.

Um crime ambiental sem precedentes fez sangrar os mares da gente

"De um dia para o outro
Tudo tá feio, mudado
Mostrando tanta sujeira
Tudo tá contaminado
A areia toda suja
Com o óleo misturado"

Cordel: Tragédia Ambiental - No litoral Nordestino

Autor: Ronaldo Dória

+ 3 casas.

## Resposta do QR code

- Estância
- Lagarto

**Cruzadinha cultural I**

1. Quilombo
2. Liberdade
3. Brasil
4. Parafuso
5. Paz
6. Diversidade
7. Africano
8. Bacamarteiros
9. Cacumbi
10. África
11. Cotas
12. Lambe-sujo

**Cruzadinha cultural II**

1. Quilombola
2. trabalho
3. Racismo
4. Respeito
5. Nagô
6. Taieira
7. São-Gonçalo
8. Sincretismo
9. Cruzadas
10. Lei
11. Reisado
12. Chegança

**Cruzadinha cultural e ambiental III**

1. Vida-aquática
2. Africanos
3. Imperador
4. Natureza
5. Zé-Peixe
6. Aracaju
7. Navios
8. Sergipe
9. Procissão
10. Poluição
11. Plástico
12. Esgoto
13. Preservação
14. Tototé

ANEXO 1 – Termos de utilização de Uso de Imagens

**MODELO DE TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM**
**Grupo Folclórico**

Eu, Marilene dos Santos Moura, nacionalidade brasileira, portador da Cédula de identidade RG nº. 620984, residente no Povoado São José/município de Japaratuba/Sergipe. AUTORIZO o uso de imagens do grupo folclórico Reisado São José do qual sou coordenadora, para ser utilizada na pesquisa de mestrado da professora Eliana Dias Ferreira Oliveira e para posteriores circulações, divulgações e publicações com a temática de Cultura Sergipana, sejam essas em formato de Artigos, Dissertação, Tese, Livros, Jogos ou qualquer outro recurso didático-pedagógico.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma.

Japaratuba/SE, dia 10 de abril de 2020.

marilene dos Santos Moura
(assinatura)

# MODELO DE TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM
## Grupo Folclórico

Eu, Neiton Santana, nacionalidade brasileira, portador da Cédula de identidade RG nº. 3120826-6, residente no Povoado Mussuca, município de Laranjeiras /Sergipe. AUTORIZO o uso da minha imagem e de imagens do grupo folclórico São Gonçalo da Mussuca do qual sou mestre, para serem utilizadas na pesquisa de mestrado da professora Eliana Dias Ferreira Oliveira e para posteriores circulações, divulgações e publicações com a temática de Cultura Sergipana, sejam essas em formato de Artigos, Dissertação, Tese, Livros, Jogos ou qualquer outro recurso didático-pedagógico.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma.

Laranjeiras, dia 28 de abril de 2020

Neiton Santana dos Santos

(assinatura)

**MODELO DE TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM**
**Grupo Folclórico.**

Eu, Giselma de Jesus Menezes, nacionalidade brasileira, portador da Cédula de identidade RG nº 1.569.955, residente no município de Itabaiana /Sergipe. AUTORIZO o uso de imagens do grupo folclórico Chegança do qual sou coordenadora, para ser utilizada na pesquisa de mestrado da professora Eliana Dias Ferreira Oliveira e para posteriores circulações, divulgações e publicações com a temática de Cultura Sergipana, sejam essas em formato de Artigos, Dissertação, Tese, Livros, Jogos ou qualquer outro recurso didático-pedagógico.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma.

Itabaiana, dia 29 de abril de 2020

Giselma de Jesus Menezes
(assinatura)

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM**
**Grupo Folclórico**

Eu Maria Ione do Nascimento, nacionalidade brasileira, portador da Cédula de identidade RG nº. 634.663, residente no município de Lagarto /Sergipe. AUTORIZO o uso de imagens do grupo folclórico Parafusos do qual sou coordenadora, para ser utilizada na pesquisa de mestrado da professora Eliana Dias Ferreira Oliveira e para posteriores circulações, divulgações e publicações com a temática de Cultura Sergipana, sejam essas em formato de Artigos, Dissertação, Tese, Livros, Jogos ou qualquer outro recurso didático-pedagógico.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma.

Lagarto, dia 06 de abril de 2020

Maria Ione do Nascimento

(assinatura)

**MODELO DE TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM**
**Grupo Folclórico.**

Eu, Balman Paulino Gouveia, nacionalidade brasileira, portador da Cédula de identidade RG nº 1485270, residente no povoado Pinga Fogo no município de General Maynard. AUTORIZO o uso de imagens minhas e do grupo folclórico Batalhão de Bacamarteiros do qual sou membro da diretoria, em comum acordo com o grupo, para ser utilizada na pesquisa de mestrado da professora Eliana Dias Ferreira Oliveira e para posteriores circulações, divulgações e publicações com a temática de Cultura Sergipana, sejam essas em formato de Artigos, Dissertação, Tese, Livros, Jogos ou qualquer outro recurso didático-pedagógico.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma.

General Maynard, dia 30 de abril de 2020

Balman Paulino Gouveia

(assinatura)

# MODELO DE TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM
## Grupo Folclórico

Eu, Cileia Barros de Oliveira, nacionalidade brasileira, portador da Cédula de identidade RG nº 1164115 SSP/SE residente no Povoado Aguada/município de Carmópolis /Sergipe. AUTORIZO o uso de imagens do grupo folclórico Batalhão de Bacamarteiros do qual sou coordenadora, para ser utilizada na pesquisa de mestrado da professora Eliana Dias Ferreira Oliveira e para posteriores circulações, divulgações e publicações com a temática de Cultura Sergipana, sejam essas em formato de Artigos, Dissertação, Tese, Livros, Jogos ou qualquer outro recurso didático-pedagógico.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma.

Carmópolis, dia 30 de abril de 2020.

Cileia Barros de Oliveira

(assinatura)

## MODELO DE TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM
### Grupo Folclórico

Eu, Jadson Lorjano, nacionalidade brasileira, portador da Cédula de identidade RG nº 2559034, residente no Povoado Duro, município de Itaporanga d'Ajuda /Sergipe. AUTORIZO o uso da minha imagem e de imagens do grupo folclórico Lambe-sujo e Caboclinhos do qual sou um dos mestres, para serem utilizadas na pesquisa de mestrado da professora Eliana Dias Ferreira Oliveira e para posteriores circulações, divulgações e publicações com a temática de Cultura Sergipana, sejam essas em formato de Artigos, Dissertação, Tese, Livros, Jogos ou qualquer outro recurso didático-pedagógico.
Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma.

Itaporanga d' Ajuda, dia 10 de abril de 2020.

Jadson Lorjano
(assinatura)