

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA**

GERMANO JOSÉ DE OLIVEIRA AMORIM FILHO

**Desvendando Sergipe: Um Jogo de Cartas para valorização da
História e Cultura Local**

SÃO CRISTÓVÃO

2023

GERMANO JOSÉ DE OLIVEIRA AMORIM FILHO

**Desvendando Sergipe: Um Jogo de Cartas para valorização da
História e Cultura Local**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Departamento de
História da Universidade Federal de
Sergipe como requisito para obtenção do
título de Licenciatura em História.

Orientador: Aaron Sena Cerqueira Reis

SÃO CRISTÓVÃO

2023

Desvendando Sergipe: Um Jogo de Cartas para valorização da História e Cultura Local¹

Germano José de Oliveira Amorim Filho²

RESUMO

O objetivo deste trabalho científico é a criação do jogo Desvendando Sergipe: Um Jogo de Cartas para valorização da História e Cultura Local, um jogo temático de cartas colecionáveis referenciando a história, cultura e identidade sergipana para estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental. Esperamos que o produto contribua com o desenvolvimento de metodologias ativas, sobretudo de professores de História, proporcionando aulas mais dinâmicas e o engajamento de educandos. No trabalho, abordamos as etapas de pesquisa, desenvolvimento, criação de cartas de regras, desenvolvimento e implementação por meio de plataformas digitais e utilização de inteligência artificial.

Palavras-chaves: Jogo de Cartas, Metodologia Ativa, Ensino de História.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho científico criou um jogo de cartas colecionáveis para o ensino de História de Sergipe, especificando suas etapas e regras a fim de facilitar o uso para futura aplicação por professores em sala de aula. Abordando uma metodologia ativa de ensino, deste modo, desenvolver habilidades críticas e argumentativas sobre o Estado brasileiro que o estudante reside. Ao empregar a metodologia ativa de ensino na disciplina de história, espera-se torná-la mais diversa e empolgante para os alunos, ou seja, estimular uma autoestima e senso de pertencimento sobre ser sergipano e/ou morar no Estado.

Durante a pesquisa as problemáticas foram: Existem jogos de Tabuleiro com essa finalidade educativa para história de Sergipe? Como desenvolver um jogo de cartas colecionáveis educativo que possa ensinar de forma lúdica e atrativa para alunos do Ensino

¹ Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) submetido à disciplina Prática de Pesquisa sob orientação do Prof. Dr. Aaron Sena Cerqueira Reis (DHI/UFS).

² Aluno do Curso de Licenciatura em História da Universidade Federal de Sergipe. E-mail: germanoamorimfilho@gmail.com

Fundamental? Será que é possível utilizar elementos de gamificação para desenvolver habilidades e competências históricas, além de despertar o interesse e engajamento dos estudantes em relação ao conteúdo apresentado? Como o uso de tecnologias e recursos digitais pode ser aplicado de forma eficiente para melhorar a experiência de aprendizagem nesse contexto?

O presente trabalho levanta a hipótese de que a utilização de um jogo de cartas colecionáveis temáticos pode promover o senso de pertencimento dos alunos e contribuir com o desenvolvimento de habilidades críticas e argumentativas no ensino da História Local. Portanto, acreditamos que a criação de um jogo pode contribuir com a construção da consciência histórica de estudantes do Ensino Fundamental, ampliando suas referências acerca da História e do mundo que os cerca.

Almejando alcançar este objetivo de criação e incorporação de práticas de jogos, permitindo aos alunos absorver a matéria proposta de forma lúdica e curiosa, “ao mesmo tempo, enquanto se pode utilizar os jogos nas atividades educacionais, também pode-se pensar nos processos de autoria e construção dos próprios jogos” (MERIZIO, 2016).

O desenvolvimento é complexo a fim de enquadrar a proposta na realidade de sala de aula, tendo em vista: a expectativa de engajamento sobre algo não convencional, mediar a expectativa de jogos serem acessíveis a todos os educandos e para além do tempo curto em sala de aula passar conhecimento.

A escolha de utilizar o método ativo da gamificação em atividades relacionadas ao ensino foi feita devido à sua ampla utilização na sociedade contemporânea. A abordagem inovadora dos métodos em áreas como interação interpessoal (redes sociais), entretenimento, entrevista de emprego e treinamento profissional possibilita uma nova forma de engajamento e aprendizagem, juntamente com a necessidade de buscar estratégias inovadoras e envolventes para o ensino de história de Sergipe, assim sendo, engajar e promover um aprendizado significativo.

Com essa abordagem, os alunos não apenas aprendem sobre a história de Sergipe, mas também desenvolvem habilidades de resolução de problemas, trabalho em equipe e pensamento crítico. A proposta promove um sentimento de pertencimento e orgulho do estado de Sergipe, formando o caráter do aluno e tornando o aprendizado muito mais interessante e envolvente.

A metodologia de pesquisa adotada consistiu na realização de um levantamento de trabalhos científicos em repositórios institucionais na área de história, seguido por uma leitura de reconhecimento, com o objetivo de obter uma visão geral sobre jogos educacionais,

metodologias ativas e ensino lúdico. Posteriormente, foi realizada uma leitura seletiva, explorando outros artigos relevantes no campo de estudo em questão, com o intuito de selecionar informações específicas relacionadas à produção de jogos educacionais

Delimitação de jogos

Diante dos desafios enfrentados na área, é essencial que o educador, como figura importante na sociedade em que atua, adote métodos e técnicas que permitam a maximização dos recursos disponíveis, visando estabelecer formas de comunicação mais acessíveis e compreensíveis para o público que participa do processo educativo:

fomentar as formações docentes que envolvam a área de jogos e a produção deles, além de contribuir para os processos de autoria dos professores, também (...) podem ainda servir como novas formas para apresentar temas pedagógicos, de forma lúdica, criativa e autoral, aproveitando-se de todas as potencialidades presentes nos jogos enquanto elementos da cultura. (MERIZIO, 2016, p.23).

Nesse sentido, o modelo clássico de ensino, em que o professor catedrático é visto como o detentor do conhecimento e o transmissor supremo da sabedoria para seus alunos, não é mais adequado para a nossa sociedade. É necessário buscar um modelo mais colaborativo e participativo, em que o aluno é visto como parte ativa do processo de aprendizagem e o professor assume um papel de facilitador e mediador desse processo, utilizando metodologias ativas.

Nos jogos e atividades lúdicas, a palavra Lúdico é um adjetivo masculino, com origem no latim *ludos*, que remete para jogos e divertimentos. Huizinga (2000, p.29) esclarece que “Ludos abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais”, tais atividades podem complementar a abordagem ativa de ensino, tornando o aprendizado mais atrativo e motivador para os alunos.

Segundo Thurow (2021), a atividade lúdica auxilia no desenvolvimento das capacidades cognitivas, físicas, sociais e psicológicas, possibilitando a socialização e a interação das crianças durante a prática educativa. Ainda em Thurow (2021), A brincadeira é uma atividade natural e espontânea, facilitando o seu pleno desenvolvimento físico, cognitivo, social, motor e psicológico, facilitando a construção de conhecimentos. Isso pode aumentar

significativamente o engajamento dos alunos e estimular o trabalho em equipe, o que pode ajudá-los a se desenvolverem.

Além disso, a gamificação e o ensino lúdico podem aumentar a retenção de informações pelos alunos, a palavra “gamificação” é neologismo traduzido do inglês, *Gamification*. O termo foi criado em 2002 pelo designer de jogos Nick Pelling, que acredita que os conceitos e mecânicas do mundo dos games poderiam ser aplicadas a contextos do mundo real e motivar as pessoas a resolverem problema. De acordo com Huizinga (2000), os jogos fazem parte da vida da criança, para a qual não há distinção entre realidade e fantasia e, ao apresentar o lúdico, torna-se a gênese do pensamento humano e da descoberta de transformação do mundo.

Desse modo, permitindo aos alunos aprender sobre a história, costumes, alimentação, manifestações culturais, municípios e personalidades de Sergipe enquanto se divertem:

Nos processos de ensinar e aprender, o material e o simbólico estão presentes constantemente e se alternam conforme as demandas pedagógicas. Nesse sentido, os jogos, conforme suas particularidades, podem contribuir de forma muito específica, transitando por estes dois campos, possibilitando aos professores oportunidades de escolha do melhor jogo para determinada prática educacional (MERIZIO, 2016, p.31).

Em Sergipe, observamos algumas produções acadêmicas que se utilizaram de jogos para o ensino de História. . Relacionados à Universidade Federal de Sergipe, os dois primeiros se caracterizavam como jogos de tabuleiro, na categoria “corrida”. Neles, os brincantes competem para alcançar um objetivo, geralmente percorrendo um percurso por meio de perguntas e respostas onde a cada pergunta correta se avança um determinado número de passos ou podem regredir conforme estipulado em regra. São eles: o *Jogo ponteiros da memória: educação patrimonial no ensino de história em Sergipe* (2020), criado por Eliana Dias Ferreira Oliveira, e o jogo *Ludo Histórico: Rotas do Sertão* (2016), criado por José Santo Souza Neto.

O primeiro, uma dissertação do mestrado profissional em Ensino de História, tem o objetivo de trabalhar o patrimônio cultural material (O Largo da Gente Sergipana), o patrimônio cultural imaterial 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, o jogo é formulado de acordo com as esculturas do Largo da Gente Sergipana dos artistas plásticos Félix Sampaio e Tatti Moreno.

O segundo, um trabalho de conclusão de curso do Departamento de História, é um jogo que tem a proposta de ensino voltada para o cangaço, literatura de cordel, cinema e cultura nordestina. Durante o jogo, os participantes ficam expostos a diversas situações, como questões objetivas e explicativas, curiosidades, recompensas e penalidades, que podem afetar seu progresso no jogo passando por outros Estados e não focado apenas em Sergipe.

Destacamos ainda a monografia *Para além da teoria: um estudo prático sobre o uso da gamificação no ensino de história* (2022) de Juliana Cruz Carvalho. A autora faz um estudo empírico utilizando um jogo sobre a história mundial para a criação de uma linha do tempo com os alunos. O jogo *Timeline*, em português, "linha do tempo", já indica que seu escopo consiste em uma atividade *gamificada* na qual os discentes, portando cartas com o registro de eventos históricos mundiais distintos, são desafiados a ordená-los em uma linha do tempo. O propósito desse método é promover a consciência histórica dos estudantes e fornecer uma abordagem prática para a compreensão do tempo histórico, abordando o aspecto da história geral.

O nosso foco neste trabalho é história local, já o jogo *Timeline* engloba a história geral, ou seja, permanecendo a lacuna de explorar em jogos a história de Sergipe, mesmo este último sendo um tema vastamente estudado a gamificação acerca dele é escassa.

Diante do cenário de escassez de jogos acerca do foco supracitado, fomos encorajados a adotar uma nova abordagem sobre a utilização de jogos em sala de aula, restando em duas vias, adaptar um jogo ao contexto ou criar e produzir um jogo próprio. Esse último foi o caminho adotado.

Na direção da criação estavam em vista os jogos eletrônicos que pudessem ser jogados nos celulares ou computadores dos alunos, os jogos de RPG (*Role-Playing Game*, jogo de interpretação de papéis, Tradução nossa) e os jogos de tabuleiros. Optamos pelos jogos de tabuleiro ou mesa, posteriormente os motivos serão expostos, mas desde já expressamos que sua escolha foi devido a familiaridade ao conceito. Segundo Huizinga (2000, p.142), "Desde os tempos mais primitivos, a humanidade tem conhecido grande número de jogos de mesa" e, dentro destes existem diversas categorias, incluindo:

- Jogos de estratégia, que exigem planejamento, tomada de decisões estratégicas e gerenciamento de recursos. Exemplos populares são Xadrez e *War*.
- Jogos de corrida que os jogadores competem para alcançar um objetivo, geralmente percorrendo um percurso. Exemplo: jogo imobiliário e jogo da Vida.

- Jogos de dedução onde os jogadores usam habilidades de dedução e investigação para descobrir informações ocultas ou resolver mistérios. Exemplo: *Detetive* e *Scotland Yard*.
- Jogos de construção, e os jogadores constroem e desenvolvem algo, como cidades, fazendas, ou civilizações. Exemplo: *Catan*.
- Jogos de festa, são jogos projetados para serem jogados em grupos grandes e geralmente envolvem atividades sociais, como adivinhação, imitação ou desenho. Exemplos: *Charadas*, *Dixit*.
- Os jogos de cartas TCG (Trading Card Games) são uma categoria popular de jogos de tabuleiro que envolvem a coleção, personalização e utilização estratégica de cartas em partidas competitivas. Exemplo: *Magic: The Gathering*.

Diante do exposto, a abordagem utilizada por jogos de cartas temáticas como metodologia ativa visa explorar o potencial educacional dos jogos, permitindo que os alunos absorvam o conteúdo proposto de forma curiosa e participativa. Além disso, a lacuna identificada na disponibilidade de jogos especificamente sobre Sergipe justifica a criação e produção de um *game* próprio para suprir essa lacuna.

A possibilidade do jogo ser em formato eletrônico foi descartada devido às limitações dos recursos disponíveis, ao conhecimento prévio de ferramentas e acesso de plataformas digitais do *Game Master*, em tradução livre, Mestre do jogo (quem produz o jogo ou controla o jogo):

O fato de estarmos imersos na cultura digital, não implica necessariamente de que toda e qualquer produção de um jogo pedagógico, necessite obrigatoriamente de que seu produto final seja digital. É possível que se utilize de vários recursos digitais para a produção, por exemplo, de um jogo físico; e dessa forma, se estaria fazendo a aproximação dos processos pedagógicos à cultura dos jogos (MERIZIO, 2016, p. 32).

No tocante ao RPG sabemos que ele é um hobby muito difundido entre adolescentes, jovens e adultos em diversos lugares do mundo, inclusive no Brasil (OLIVEIRA, 2012). O RPG foi criado em meados dos anos 70 do século passado por Dave Anderson e Gary Gygax, onde misturava estratégia dos jogos de baseados nas guerra napoleônicas e o mundo de fantasia criado pelo autor inglês Tolkien (criador de *O Senhor dos Anéis*), dando surgimento ao *Dungeons & Dragons* ou simplesmente D&D que consta na sua 5ª edição até a

realização desse trabalho. Hoje, esse estilo de jogo pode ser contemplado em diversas plataformas e possuindo uma legião de adeptos com inúmeros sistemas diferentes.

Apesar desse apelo supracitado e ser uma ótima alternativa para a metodologia ativa de ensino, esse estilo de jogo também foi descartado como uma opção. Tais jogos requerem longos períodos de tempo para serem concluídos, o que desvia da proposta de ser um jogo rápido, tornando-se viável dentro da estrutura muito bem elaborada e com rotas pré determinadas, já que as aulas costumam durar em média 50 minutos. Cada sessão de RPG pode durar horas, e geralmente são necessárias várias sessões para concluir o jogo.

A escolha de um jogo de cartas colecionáveis como metodologia ativa de ensino se deve à sua capacidade em conduzir num curto período de tempo simultaneamente mantendo o aspecto lúdico e engajador para os alunos. Ademais, a utilização de cartas temáticas pode ser um meio eficaz de desenvolver a abstração e consciência histórica dos alunos, permitindo-lhes absorver a matéria de forma curiosa e participativa.

No entanto, a dificuldade em encontrar jogos de cartas temáticos que abordam especificamente a história de uma região levou à necessidade de criação de um jogo próprio. Dessa forma, é possível suprir a demanda por uma ferramenta educacional que atenda às necessidades específicas de uma determinada região, ao mesmo tempo em que fornece um ambiente de aprendizagem envolvente e interativo para os alunos.

A escolha da metodologia ativa de ensino por meio de jogos de cartas colecionáveis é uma alternativa viável e eficaz para engajar os alunos e promover um aprendizado significativo. Já a não utilização de formatos eletrônicos ou de jogos de longa duração, como o RPG, permite que o jogo seja conduzido dentro do período de aula, sem comprometer a qualidade do aprendizado. A produção de jogos de cartas temáticos específicos para uma região pode ser uma maneira eficiente de atender às demandas educacionais locais e proporcionar um ambiente de aprendizado mais enriquecedor para os alunos.

Criação e desenvolvimento

O trabalho científico cria um jogo de cartas colecionáveis temáticos sobre história, personalidades, cultura e municípios sergipanos, usamos com base o famoso Jogo de Cartas Colecionáveis (JCC), *“Magic; the Gathering”*, reconhecido como o primeiro card game

moderno, criado em 1993 por Richard Garfield, o jogo nasceu com a ideia de ser algo compacto onde cada jogador teria seu próprio baralho, assim poderia jogar em um curto espaço e pequenos períodos de tempo, também foi uma alternativa em um universo onde só existiam jogos de tabuleiro ou RPG's. Hoje o jogo conta com cerca de 20 mil cartas diferentes, e possui por volta de 20 milhões de jogadores espalhados pelo mundo, no modo tradicional a partida se trata de um duelo, onde cada jogador deve possuir um baralho, também conhecido como *deck*, composto por no mínimo 60 cartas, e os jogadores têm 20 pontos de vida cada e tem como objetivo derrotar o adversário.

O desenvolvimento levou a um processo desafiador que resultou em uma solução interessante de criação e questionamento, composta por três etapas principais. A primeira etapa consiste na relevância do método de ensino utilizado. A segunda, fala sobre a elaboração e design das cartas e quais ferramentas utilizadas na confecção do jogo. Finalmente, a terceira etapa refere-se às regras e a materialização.

As etapas trazem à superfície a importância acadêmica do professor pensar em formas diferentes de atrair e motivar os educandos estimulando o docente a adotar uma perspectiva de criação de conteúdo diversa na qual são abordados aspectos como a concepção do jogo e os designs de criação das cartas, estimular a leitura, manter o controle, ensinar história do Estado e o respeito às regras.

Etapa 1: Relevância do método de ensino utilizado

A relevância é tanto para o educador quanto o para educando, pois diante da realidade atual da sociedade, o engajamento e meios gamificados os quais são adotados em diversas atividades do cotidiano, assim valoriza, conceber e pôr em prática situações e procedimentos para motivar e engajar os alunos nas aprendizagens BNCC (2017). Para Merizio (2016), A ideia dos processos de aprendizagem se apropriem dos jogos, reside fundamentalmente no papel dos jogos enquanto elementos da cultura, esses assuntos são pautas para vivência dos estudantes dentro e fora da escola. Portanto, adotar práticas de ensino nesse sentido, traz um engajamento e que influencia inicialmente o professor, possibilitando o acesso destes a um material de aplicação dinâmica com base teórica, tratando esses com engrenagens e interlocutores do processo educativo. Segundo a BNCC (2017,p.17) cabe ao professor “selecionar, produzir, aplicar e avaliar recursos didáticos e tecnológicos para apoiar o processo de ensinar e aprender” culminando onde:

O jogo pode repercutir de forma surpreendente na educação, mesmo quando utilizados meramente como forma de entretenimento e lazer. Basta lembrar que na educação infantil, fase de descoberta e aprendizagens intensas, os professores fazem uso intensivo de atividades lúdicas (NETO, 2016, p. 5).

Essa abordagem de jogos tem maior pertinência ao colocarmos o brincante como fruto de um processo aquisição de conhecimento, ao “exercitar a curiosidade intelectual e reconhecer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica a imaginação e a criatividade para investigar causas e resolver problemas e criar soluções” (BNCC, 2017). A diversidade e pertencimento cultural no ensino de história local norteando o uso do método empregado, a fim de equilibrar o conhecimento passado ao aluno em uma imersão no assunto e no jogo, ressaltando a identidade tem importância na medida que:

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 (OLIVEIRA-, 2020, p. 18).

O pertencimento é tão valioso, pois ajuda o estudante a “compreender a si mesmo e ao outro como identidade diferentes, de forma a exercitar o respeito à diferença em uma sociedade plural e promover os direitos humanos” (BNCC, 2017, p.357).

Ainda elencando as competências presentes no trabalho está o fato de que a prática pode ajudar o estudante a “analisar o mundo social, cultural, com base nos conhecimentos das Ciências Humanas, considerando suas variações de significado no tempo e no espaço, para intervir em situações do cotidiano e se posicionar diante dos problemas do mundo” (BNCC, 2017, p.357).

Instigando o estudante ao conhecimento nas cartas eles poderão “Compar eventos ocorridos simultaneamente no mesmo espaço e em espaços variados e eventos ocorridos tempos diferentes no mesmo espaço e em espaços variados” (BNCC, 2017, p.357).

O funcionamento da prática pedagógica dar-se durante o período da aula, desse modo, o significado, apresentando das cartas, seus principais elementos de diferenciação de cada tipo e funcionamento de cada qual, com o objetivo do jogo, com uma explicação das regras seguindo o manual próprio do jogo, e uma partida teste com a finalidade de mostrar de forma prática como se dará a partida.

Etapa 2: Elaboração e design das cartas e ferramentas utilizadas na confecção do jogo.

O tema a ser abordado obteve papel originário na escolha, sendo assim, elaborado a partir de História de Sergipe e a cultura de sergipanidade, ou seja, as cartas têm como objetivo suprir esse regionalismo dando caráter a identidade, diante do exposto ficou caracterizados três expoentes a Cultura, Território e Personalidades.

Na mecânica do jogo foram criadas 60 cartas, sendo essas 20 de cultura, 20 de território e 20 de figuras históricas.

Na cultura demos ênfase aos movimentos populares, comidas típicas e costumes, para tal foi utilizado como material de apoio do livro *Sergipe: Cultura e Diversidade*, de 2010, desenvolvido e publicado pelo Governo de Sergipe. É importante trazer à tona a importância desse tema que certamente grande orgulho e identificação para os envolvidos nas futuras partidas. No presente temos: Bordado e Renda, Vaquejada, Festa do mastro, Quadrilha, Lambe sujo e Caboclinhos, Pré-caju, Xocó, Bacamarteiros, Chegança, Parafuso, Cerâmica de Carrapicho, Cana de Açúcar, amendoim, Fumo, Cuscuz, Barco de fogo, Reisado, Bom Jesus dos Navegantes, Caranguejo e Cordel.

Nos territórios utilizado o critério de identificação de municípios podendo em novas atualizações serem acrescentados mais municípios e podendo utilizar lugares icônicos e de peso histórico e de grande relevância para Sergipe. Diante da delimitação nessa primeira versão de ter 20 cartas de cada tipo para se manter um equilíbrio, logo não foi possível a menção dos 75 municípios do Estado, mesmo sabendo que esses têm quando importância cultural, social, política e histórica fizemos uso de informações oficiais do governo, as fontes eletrônicas sobre a história retiradas referente aos municípios foram retirados do site do IBGE. Temos: Aracaju, Laranjeiras, Lagarto, Capela, São Cristóvão, Neópolis, Barra dos Coqueiros, Propriá, Estância, Carmópolis, Canindé, Boquim, Sertão, Nossa Senhora do Socorro, Itabaiana, Salgado, Tobias Barreto e Tomar do Geru, Rio São Francisco, Porto da Folha e Sergipe é o país do Forró.

As figuras históricas, também foram necessário uma seleção pois contamos com grandes nomes da história de importância tanto local quanto nacional de várias épocas e pensamentos distintos, aqui demos um caráter procurando uma maior diversidade, logo os estudante poderiam se identificar com essas diversidade de tempos, gêneros e status social. Perante esse desafio buscamos fontes de artigos e livros biográficos dentro do universo de Sergipe. Temos: Fausto Cardoso, Padre Gaspar Lourenço, Cacique Serigy, Olímpio Campos, Maria Thetis Nunes, João Ribeiro, Inácio Barbosa, Graccho Cardoso, Epifânio Doria, Tobias

Barreto, Aperipê, Arthur Bispo do Rosário, Cangaceiros, Felisbello Freire, João Mulungu, Labatut, Maria Rita Almeida, Ofenísia Freire, Zé Peixe e Alina Leite Paim.

As ideias de ludicidade, identidade cultural e cores complementares são enfatizadas nesse processo, assim criar uma conversa entre as partes envolvidas pois aqui ao criar existe a premissa de que o jogador se identifique com o jogo no visual da carta, desde as fontes de palavras utilizadas, o nome da carta, as cores, o desenho, a descrição e o tamanho da carta, são recursos empregados para prender a atenção.

A originalidade ao fazer o conteúdo engloba tanto a premissa supracitada quanto a de não usar o conteúdo feito por outro artista, mesmo com os créditos ao autor da imagem, assim resguardando o trabalho, não incorrendo em eventuais trâmites jurídicos por direitos autorais de uso indevido de imagem, ou seja, as imagens das cartas de cultura e territórios foram inteiramente feitas na plataforma *Canva*, baseados em fotos do livro *Sergipe: Cultura e Diversidade*.

A diretrizes de utilização de conhecimento prévio e de ferramentas online gratuitas começaram a ser empregadas nesta etapa, inicialmente com o programa online para Design *Canva* como mencionado na sua versão gratuita. Para a produção de cada uma das cartas, o formato escolhido foi A4, desse modo, facilitar a impressão do material por professores, alunos e interessados. O *Canva* disponibiliza um vasto banco de dados de cores, imagens e fontes para a finalidade de criação de conteúdo. *Canva* é uma empresa australiana que se define como ser “uma ferramenta online que tem a missão de garantir que qualquer pessoa no mundo possa criar qualquer design para publicar em qualquer lugar” (informação online https://www.canva.com/pt_br/about/).

O processo inicial parte do tipo de carta a ser confeccionada dentro das três opções já mencionadas, segundo passo é escolher o objeto, exemplo: dentro do universo de cultura temos o movimento cultural “parafuso” como objeto, assim faz-se uma pesquisa utilizando o livro de apoio “Sergipe: Cultura e Diversidade”, baseando nas fotos do objeto encontrado no livro começa o processo criativo do desenho da carta.

Ao decidirmos as cores de fundo da carta, tivemos o cuidado para que estas não fossem cores forte, desse modo, chamar a atenção para outro ponto focando no desenho no centro, nessa medida ouve a necessidade das escolhas das imagens bases, ajustando as cores, ângulos e tamanhos.

Os desenhos foram diminuídos, aumentados, cortamos, realizamos sobreposições de imagens e finalizamos agrupando assim obtendo o resultado final do desenho de cada carta.

A pesquisa historiográfica do objeto, foi o segundo processo realizado juntamente com a transposição dessas informações, vale lembrar que cada carta tem duas descrições, uma ampla e outra resumida esse processo foi elaborado tendo em mente o caso do aluno se interesse pelo objeto possibilitando saber mais sobre ele rapidamente, as informações presentes nas cartas são um resumo dessas informações e posteriormente ajustando esse resultado no design anteriormente montado com espaços específicos de identificação da carta.

A identificação é realizada pela numeração, descrição histórica, descrição de custo de utilização e descrição de efeito da carta, tal padrão é visto nas cartas de cultura e personalidades, no entanto, essa última ainda possui estatísticas de ataque e defesa respectivamente, as cartas de território possuem o padrão de identificação da carta, a numeração, descrição histórica.

No caso dos desenhos das cartas de figuras históricas foi utilizado, inteligência artificial. As inteligências artificiais são programas de computador capazes de realizar atividades complexas por conta própria, desde que faça um comando direcionado. Para as imagens foi utilizado o programa da empresa *OpenAI*, conforme definição da própria empresa gerada pelo seu programa *ChatGPT*, esta é uma empresa de pesquisa em inteligência artificial (IA) fundada em dezembro de 2015 por um grupo de empresários e pesquisadores. A empresa é conhecida por seus esforços em desenvolver IA geral, que é uma forma de inteligência artificial capaz de realizar uma ampla variedade de tarefas cognitivas e resolver problemas complexos. A *OpenAI* também tem se envolvido em questões de ética e segurança na IA e defende a pesquisa colaborativa e aberta para promover avanços significativos na área de IA.

Outra plataforma utilizada foi a *Midjourney*, uma plataforma de inteligência artificial que é capaz de criar imagens a partir de descrições textuais, o modelo é treinado para compreender as relações entre palavras e gerar imagens que correspondem à descrição textual fornecida. As imagens são geradas a partir de um banco de dados com bases e imagens de internet dos personagens juntamente com comando imagem foram criados, assim não podendo incorrer no uso de direitos autorais e ou de imagens utilizando apenas o nome da personalidade assim como a história do mesmo, o comando básico utilizado “cartoon artstyler, tcg card”--ar2:3”

Foi realizado uma pesquisa para a criação das histórias em base de livros, fontes eletrônicas e artigos científicos e uma pesquisa bibliográfica. No entanto, para se adequar ao formato quantidade limitada de palavras para se enquadrar na área reservada, foi feito dois textos para cada uma, sendo esses um texto integral para maiores informações no surgimento de interesse dos jogadores e envolvidos na atividade e a versão resumida a qual foi redigida

nas cartas. Para fazer o resumo dessa versão foi utilizado a inteligência *ChatGPT*, da empresa *Openai* citada anteriormente, o *ChatGPT* é um modelo de linguagem artificial baseado na arquitetura GPT (*Generative Pre-trained Transformer*), desenvolvido pela OpenAI. Ele é capaz de gerar texto em diversos contextos, como responder a perguntas, gerar descrições, produzir textos literários e muito mais. O *ChatGPT* foi treinado com uma grande quantidade de dados textuais da internet, o que lhe permite gerar respostas e textos em linguagem natural com grande fluidez e precisão. Ele é uma ferramenta útil para pesquisas, suporte ao cliente, criação de conteúdo, entre outras aplicações.(definição da própria inteligência artificial).

Etapa 3: As Regras

A confecção do jogo foi usada em base do famoso jogo “Magic”, tal com algumas regras abaixo citadas, lembrando que aqui se trata da confecção e design únicos para o contexto de Sergipe.

O título do jogo é, Desvendando Sergipe: Um Jogo de Cartas para valorização da História e Cultura Local.

Os jogos de cartas JCC (Jogo de Cartas Colecionáveis) são uma categoria popular de jogos de tabuleiro que envolvem a coleção, personalização e utilização estratégica de cartas em partidas competitivas entre dois participantes.

Como mencionado anteriormente o jogo é pensado para dois jogadores, porém pode ser jogado por mais jogadores desde que se mantenha a dinâmica de um contra o outro,

Material: O material pode ser variado necessitando apenas de folhas de papel A4, impressora de preferência colorida cola branca e tesoura sem ponta.

Objetivo do jogo: O jogo tem como objetivo, zerar a quantidade de pontos de vida do adversário para isso é necessário utilizar as cartas de figuras e de cultura essas contêm elementos que podem tirar ou adicionar pontos de vida.

Desvendando Sergipe, é um jogo de estratégia jogado em turnos, ou seja, cada jogador tem a sua vez para realizar as suas jogadas, assim, quando um jogador realiza sua ação e posteriormente passar seu turno, o próximo jogador terá sua vez, e assim sucessivamente.

Diante das cartas que os jogadores têm em acesso poderá haver três tipos de cartas, Território, Cultura e Figura, diante disso o jogador inicia a partida com um *desk* (conjunto de cartas) composto com 30 (trinta) cartas sendo essas 10 (dez) de cada tipo Cultura, Território e Figuras, além de 10 (dez) pontos de vida.

O objetivo é fazer um duelo onde quem zerar os pontos de vida do oponente será o vencedor.

Todas as cartas têm três elementos, Desenhos, Enunciados e Números.

Os desenhos são uma imagem lúdica necessária para ligar o jogador aos enunciados.

Todas as cartas podem ter três enunciados escritos: o título, história, efeito

O título é referente ao nome da carta e está presente em todas as cartas. Exemplo: Olímpios Campos.

A história é um resumo historiográfico sobre a carta em questão, ele serve para o jogador saber mais sobre do que se está falando e jogando, está presente em todas as cartas.

O efeito o que a determinada faz, assim influencia diretamente no jogo, os efeitos podem estar presentes tanto nas cartas de Figuras quanto nas cartas de Cultura.

As cartas podem ter 3 números escritos: número da carta, custo e estatísticas.

O número da carta, encontrado no canto superior esquerdo. Como se trata de um JCC (Jogo de Cartas Colecionáveis), todas as cartas são numeradas assim simbolizando que outras cartas podem ser adicionadas com novas atualizações.

O custo, é encontrado no canto superior direito está presente tanto nas cartas de Figuras quanto nas cartas de Cultura, ele simboliza quantas de cartas de território serão usadas (viradas) para atender o custo indicado, assim podendo entrar em jogo.

As estatísticas estão presentes nas cartas de Figuras, elas indicam respectivamente o ataque e a defesa de cada personagem, o ataque determina o dano causado aos pontos de vida do adversário e a defesa a quantidade de pontos que a figura tem para bloquear a investida do adversário, com a carta ou pontos de vida.

É necessário a leitura do título da carta quando essa entra em jogo, assim fica claro para todos os envolvidos qual carta está em jogo, se for uma carta de Cultura e Figuras também é necessária a leitura do efeito caso houver, não é necessário a leitura da história, no entanto, para se criar uma maior imersão ao jogo e conhecer, mais o que se está jogando é de grande valia para os envolvidos na partida.

Na primeira rodada os jogadores, deverão colocar em jogo primeiro as cartas de Território essas cartas especiais quando entram e campo funcionam como recurso que podem ser usado, mas no início do próximo turno ela vai ter a mesma quantidade de recursos, ou seja, exemplo se eu tenho 4 Territórios e a carta que eu quero usar seja ela de Cultura ou Figura tem custo de recurso "3" isso é referente a 3 territórios, eu irei usar esses três Territórios, desse modo o jogador deverá virar a carta de território em 90° no sentido anti horário, assim

deixando em posição horizontal simbolizando uso do recurso desses 3 Território, e a outra carta de Território que não foi usada ficará na posição vertical a não ser se este jogador tenha e/ou decida colocar na mesa uma carta com custo de 1 (um) recurso, se o fizer deverá colocar a carta de Território restante em posição horizontal, mas no seu próximo turno, as cartas deverão voltar à posição original vertical demonstrando a renovação do recurso.

Cada jogador começa a partida com um baralho de cartas

No início de uma partida de Desvendando Sergipe, cada jogador deve embaralhar suas cartas.

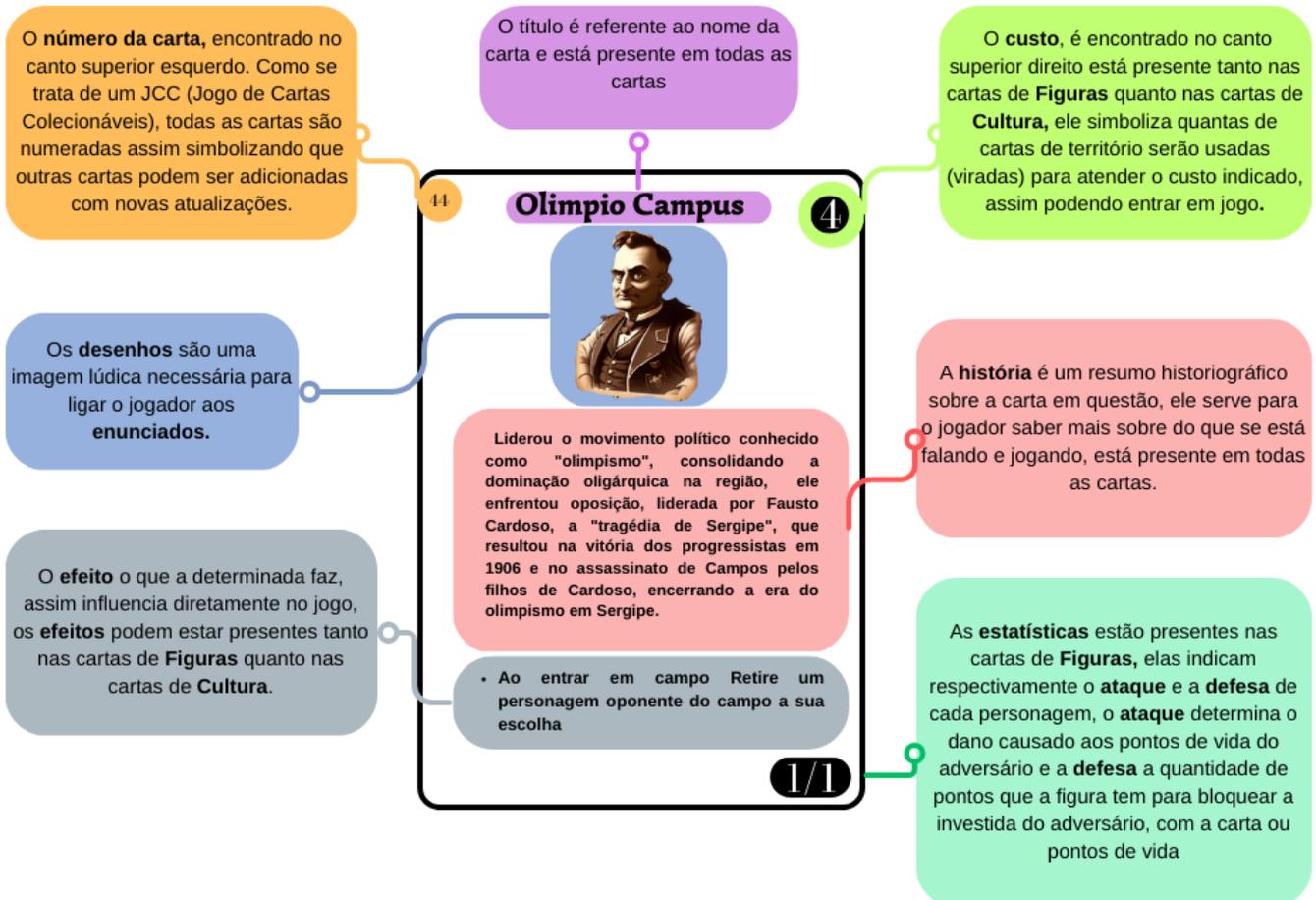


Figura 01

As Áreas

Em Desvendando Sergipe existem espaços específicos:

- Bolo de Cartas: É o local onde as cartas que ainda não entram na mão do jogador ficam.
- Mesa: É onde as cartas ficam quando permanecem no jogo.
- Cemitério: É para onde as cartas vão quando saem do jogo.

- Mão: São as cartas que você atualmente pode jogar pagando seus respectivos custos. Sua "Mão" deve sempre estar oculta para seu adversário (a não ser que uma carta diga o contrário)

As Fases do jogo:

Fase pré-inicial

- Para decidir quem iniciará o jogo os jogadores deverão fazer uma disputa de par ou ímpar, quem vencer decide quem inicia as jogadas.
- Cada jogador deverá comprar uma mão com 5 cartas.

Fase inicial

- Com as cartas na mão, o primeiro jogador pode colocar as cartas de território, caso as tenha, por serem instantâneas, na mesa e por final passar o turno.
- O segundo jogador ao iniciar seu turno poderá baixar as cartas de território e se tiver os pontos suficientes, baixar por meio de pagamento do determinado custo de território as cartas de cultura e figura.
- No início do terceiro turno o jogador pode pegar uma nova carta do deck, e colocar em mesa qualquer carta livremente as cartas de território e cultura e figura se pagar o custo.
- As cartas de Figuras só podem agir para efeito e ataque em turno seguinte de serem colocadas na mesa, pois consideram que aquela figura fez uma viagem até o local e está cansada naquele momento.

Fase de combate

- Nesse momento, o jogador escolhe quais de suas Figuras vão atacar o oponente enquanto o oponente escolherá quais Figuras bloquearam os ataques (cartas de cultura dependendo da sua descrição podem ser jogadas durante essa fase);
- O jogador pode fazer as mesmas ações da primeira fase principal e pode baixar um terreno caso não tenha baixado antes;

- Se o jogador tiver mais que sete cartas na mão, terá que descartar quaisquer cartas até que fique com no máximo sete.
- O jogo vai acontecendo na variação ataque contra defesa e uso de efeitos até que um dos jogadores chegue a zero pontos de vida ou um deles desista.

Considerações finais

Quando iniciamos o trabalho tínhamos a intenção de usar jogos de forma educativa na matéria história, com o andamento percebemos a praticidade dos jogos de tabuleiro, assim delimitamos com o propósito de evidenciar a história de Sergipe, voltada a um público jovem, porém adaptar ou modificar um jogo já existente não supriria a lacuna de originalidade.

Foi necessário então mudar a direção assim objetivando a criação de um jogo, tendo nesse design únicos fazendo uso de identidade lúdica já que estaríamos conversando com um público de estudantes do ensino fundamental maior e territoriais dessa forma poderiam delimitar os assuntos almejados e ter um flexibilidade na utilização do material confeccionado com a possibilidade de acrescentar assuntos posteriormente, mesmo depois da criação desse objetivo.

As ações não foram escolhidas de forma aleatória, tivemos como critério originalidade, aprendizagem de história de Sergipe, senso de pertencimento, ludicidade e jogabilidade.

Usamos plataformas digitais e programas de inteligência artificial para o nascituro e desenvolvimento, do jogo de cartas colecionáveis onde usamos como base o primeiro jogo do gênero, *Magic*, no entanto, com regras diferentes e jogabilidade mais simplificada e em um tempo menor assim cabendo no tempo limitado em sala de aula.

Disponibilizamos cartas e regras de forma simplificada para o uso tanto de professores quanto de qualquer pessoa que se interesse pelo uso recreativo ou para o aprendizado.

UNRAVELING SERGIPE: A CARD GAME FOR THE APPRECIATION OF LOCAL HISTORY AND CULTURE

ABSTRACT

The objective of this scientific work is the creation of the game "Unraveling Sergipe: A Card Game for the Appreciation of Local History and Culture," a thematic collectible card game referencing the history, culture, and identity of Sergipe for students in the final years of Elementary School. We hope that this product contributes to the development of active methodologies, especially for History teachers, providing more dynamic lessons and engaging students. In this work, we address the stages of research, development, creation of rule cards, development, and implementation through digital platforms, and the use of artificial intelligence.

Keywords: Card Game, Active Methodology, History Education.

REFERÊNCIAS:

ALBUQUERQUE, Tâmara Cristina Soares de. **O cangaço na sala de aula no Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Sergipe** (CODAP, 2013-2014). 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão. Orientadora: Célia Costa Cardoso.

ALCÓN, Maria Lucia de Oliveira (Org.). **Sergipe: cultura e diversidade**. Salvador, BA: Solisluna Design Editora, 2010. Vários colaboradores.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 20 de abril de 2023

BRITTO, Adriana dos Santos; MARQUES, Aline Chaves; SANTOS, Carolina Maria Alvarez. **Fausto Cardoso: A Revolta**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Tiradentes, Aracaju, 2019.

CAMPELLO, Lorena de Oliveira Souza. O Arquivo de Epifânio Dória: abordagem arquivística e possibilidades de pesquisa. **Revista do Instituto Histórico e Geográfico de Sergipe**, Aracaju, v. 46, p. 281-294, 2016.

CARVALHO, Juliana Cruz. **Para Além da Teoria: Um Estudo Prático sobre o Uso da Gamificação no Ensino de História**. 2022. 41 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação

em História) - Departamento de História, Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Sergipe, São Cristóvão, 2022

CARDOSO, A. M. L. **Alina Paim**: uma romancista esquecida nos labirintos do tempo. Aletria: Revista de Estudos de Literatura, [S. l.], v. 20, n. 2, p. 125–132, 2010. DOI: 10.17851/2317-2096.20.2.125-132. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/18390>. Acesso em: 4 abril 2023

CAVALCANTI, Erinaldo; ARAÚJO, Raimundo Inácio Souza; CABRAL, Geovanni Gomes; OLIVEIRA, Margarida Maria Dias de (Orgs.). **História**: demandas e desafios do tempo presente. Produção acadêmica, ensino de História e formação docente. São Luís: EDUFMA, 2018.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

MENEZES, Graciela Sardo et al. **Reforço e Recompensa**: A Gamificação tratada sob uma Abordagem BEHAVIORISTA. Projética, Londrina, v. 1, p. 9-18, dez. 2014. Semanal.

MERÍZIO, Fernando Luís. **Design de jogos de cartas colecionáveis**: formação docente e letramentos na cultura digital. Orientador: Ms Willian Rochadel. 2016. TCC (Especialização) - Curso de Educação na Cultura Digital, Metodologia de Ensino, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/168838/TCC%20Mer%c3%adzio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 10 abril 2023.

MONTALVÃO, Sérgio . **Olimpio Campos** 2013 (Verbetes do Dicionário da Elite Política Republicana - 1889-1930).

OLIVEIRA, Eliana Dias Ferreira. **Ponteiros da memória**: educação patrimonial no ensino de história em Sergipe. 2020. Dissertação (Mestrado em Ensino de História) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2020. Orientadora: Janaína Cardoso de Mello.

OLIVEIRA, Paulo Henrique Penna de. **Games no ensino de História**: possibilidades para a utilização dos jogos digitais de temática histórica na educação básica. 2020. Dissertação (Mestrado em Ensino de História) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020. Orientador: Prof. Dr. Lucas Victor Silva

RODRIGUES, Rogério Rosa. Traços biográficos de João Ribeiro ou as muitas faces de João. História (São Paulo), São Paulo: Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, v. 41, n. 46, p. 377-400, 2022.

SANTOS, Idilene dos; RODRIGUES, Josefa Telma Santos. **Para além do plantio, da colheita a crise**: a cultura fumageira na Colônia Treze. In: Cinquentenário do Golpe de 64, 2014,

Aracaju. Anais do Instituto Histórico e Geográfico de Sergipe. Aracaju: Instituto Histórico e Geográfico de Sergipe, 2014.

SILVA, Lucas Victor et al. **A pesquisa sobre jogos como recursos didáticos no campo do ensino de história no Brasil: um estudo do estado do conhecimento.** História & Ensino, Londrina, v. 26, p. 374-399, 2020.

SOARES, Ilka de Araújo. **Arthur Bispo do Rosário a arte bruta e a propagação na cultura pós-moderna.** [S.l.]. Scielo, 2000. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/jqkfCXKXZkJskKGg3xvcLKp/?lang=pt>. Acesso em: 5 abril 2023.

SOUSA, Antonio Lindvaldo. **Temas de História de Sergipe II: Anos de Prosperidade e Mudanças: A Sociedade do Açúcar e a Necessidade de uma Nova Capital Sergipana.** In: SERGIPE, Universidade Federal de. (Org.). CESAD. São Cristóvão: UFS, 2007. p. 73-91.

SOUSA, Antonio Lindvaldo. **Temas de História de Sergipe II: Das insubordinações e protestos à independência da capitania de Sergipe.** In: SERGIPE, Universidade Federal de. (Org.). CESAD. São Cristóvão: UFS, 2007. p. 55-72.

SOUZA, Renilfran Cardoso de. **Mestra na essência da palavra: trajetória docente de Ofenísia Freire (1941-1966).** 1. ed. Aracaju: SEDUC, 2021.

SOUZA NETO, José Santo. **Os jogos didáticos como ferramenta auxiliar no ensino de história: um estudo experimental sobre a sua eficácia.** Orientador: Prof^a Dr^a Marcos Silva. 2016. 44 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Centro de Educação e Ciências Humanas, Departamento de História, Universidade Estadual de Sergipe, São Cristóvão, 2016.

THUROW, Ane Cristina; FISCHER, Cristiana Holz; FISCHER, Dirce Mariza Holz; SCHNEIDER, Jeferson da Silva. **A importância da atividade lúdica para a prática docente: a construção do conhecimento das crianças.** Revista Educação Pública, v. 21, nº 39, 26 de outubro de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/39/a-importancia-da-atividade-ludica-para-a-pratica-docente-a-construcao-do-conhecimento-dascriancas> Acesso em: 25 abril 2023.

APÊNDICE

Bordado e Renda

3



- O bordado é uma prática feminina que se tornou símbolo de identidade. O rendê e a Renda Irlandesa são modalidades populares, que combinam pontos para criar figuras de flores e contribuem para a geração de renda para as famílias envolvidas.
- Soma o Ataque e defesa de dois personagens ao atacar ou defender (descartar pois uso)

Vaquejada

1



- As cavalgadas e vaquejadas, antes religiosas, hoje são eventos de diversão e competição em arenas, com concursos, shows e premiações. Além disso, existem outras festividades como festas do boi, corridas de jéque e pega do boi no mato.
- +1 de ataque para um personagem (descartar assim que o personagem sair do jogo)

Festa do mastro

1



- A Festa do Mastro é uma manifestação cultural junina, onde os participantes se jogam na lama para saudar São Pedro, decorando um mastro, que é fincado na Praça São Pedro após ser buscado na mata do Junco. A festa inclui uma salva de tiros dos bacamartes.
- Ao entrar em campo pode ver uma carta aleatória do oponente e recupera 1 ponto de vida

Quadrilha

3



- A dança de origem francesa se tornou uma manifestação junina com roupas sofisticadas e , acompanhada por sanfona, triângulo e zabumba. Na quadrilha há personagens como o Padre, o Escrivão, o Juiz, o Noivo e a Noiva, encenando um casamento matuto.
- Você e seus oponentes colocarão todas as cartas no final do bolo e pegará mais 5 cartas (descartar pois uso)

Lambe-sujos e Caboclinhos

2



- Os Lambe-sujos e Caboclinhos são grupos típicos de Laranjeiras que encenam uma batalha vencida pelos Caboclinhos, seguida por uma coleta de dinheiro para libertar os lambe-sujos aprisionados.
- +1 de ataque + 1 de defesa para um personagem (descartar assim que o personagem sair do jogo)

Pré-Caju

2



- Pré-Caju é uma prévia do carnaval de Aracaju, que reúne diversos ritmos, cantores e bandas em tios elétricos. A festa democrática é considerada a maior prévia do carnaval do país.
- Sacrifique um personagem e recupere 5 pontos de vida (descartar pois uso)

Xocó

2



- A única tribo de nativos em Sergipe, vivem na Ilha de São Pedro em Porto da Folha. Sua história foi marcada por resistência, conflitos, trocas e alianças com outros povos ao longo do tempo.
- +2 defesa para um personagem (descartar assim que o personagem sair do jogo)

Bacamartes

2



- Movimento popular que diverte Carnópolis nas noites de São João com coreografias, com danças e barulho dos tiros (só pólvora), utilizando bacamartes. Surgido em 1780 nos engenhos do Vale Cotiguiuba.
- +2 de ataque para um personagem (descartar assim que o personagem sair do jogo)

17

Reisado**1**

- O Reisado, uma dança que teve origem na Península Ibérica, foi trazido para Sergipe durante o período colonial. Atualmente, essa dança é praticada ao longo do ano e não apenas durante o período natalino. Os participantes usam trajes coloridos com chapéus decorados com fitas e espelhos.
- +1 ataque para um personagem (descartar assim que o personagem sair do jogo)

18

Bom Jesus dos Navegantes**4**

- Na região do São Francisco, as celebrações católicas são marcante destacando a procissão fluvial de Bom Jesus dos Navegantes com pescadores e canoeiros no desfile anima bastante a população local alem de missa ao ar livre e procissões pelas ruas
- Recupere +4 pontos de Vida

19

Caranguejo**5**

- O caranguejo o aperitivo mais consumido de Aracaju, come-lo é mais do que uma refeição, é um passatempo acompanhado por vinagrete e um "kit" composto por martelo e tábua de madeira, que são indispensáveis para quebrar sua casca
- Escolha qualquer carta em mesa do oponente e tire do jogo

20

Cordel**3**

- Os folhetos de cordel são poesias populares nordestinas em pequenos livretos, expostos à venda pendurados em cordas, escritos em rima e ilustrados com xilogravuras. As histórias abordam questões cotidianas e culturais regionais, com humor, ironia e crítica.
- Pegue mais duas Cartas do bolo para sua mão

21

Aracaju

Aracaju, é a segunda capital de Sergipe, fundada em 1855 como a segunda capital planejada do Brasil. A cidade se tornou a capital devido interesse político econômico e a construção do porto para facilitar o escoamento de cana de açúcar. Aracaju possui uma bela orla com praias de águas cristalinas e mornas, e é conhecida pelos arcos da orla, iguarias como caranguejo, amendoim e queijo na brasa.

22

Laranjeiras

A cidade de Laranjeiras é considerada o berço da cultura de Sergipe, conhecida como a Atenas sergipana. A cidade era famosa pelo luxo, requinte e arquitetura. A Igreja Nossa Senhora da Conceição da Comandataroba, releite isso. A cidade é marcada por manifestações culturais como Reisado, Lambê-Sujos e Caboclinhos e Chegança, e existe um localidade chamado Mussuca, povoado por descendentes de ex-escravos de forte cultura e tradições

23

Lagarto

O município tem duas versões para o seu nome. A 1ª diz que existia uma pedra em forma de lagarto nas proximidades, e a 2ª fala que uma família de nobres portugueses deixou um brasão com a marca de um lagarto na região. A econômica tem a agricultura como principal fonte de renda da região, historicamente marcada pelo cultivo do fumo na Colônia 13.

24

Capela

São Pedro



O desejo religioso de construir uma capela, foi o ponta pé inicial da formação da cidade de Capela, casas foram erguidas ao redor da capela, o desenvolvimento trouxe o cultivo de cana-de-açúcar e algodão, impulsionado a chegada de usinas de açúcar e construção de estradas de ferro. A cidade comemora a data de São Pedro com uma grande festa e a celebração da Festa do Mastro. O coreto na praça da cidade é um símbolo e um lugar de encontro para a comunidade

25

São Cristóvão



A 4ª cidade mais antiga do país e a 1ª capital do estado, fundada por Cristóvão de Barros, rica em arquitetura e religiosidade tendo a Praça São Francisco como Patrimônio Mundial, a Universidade Federal de Sergipe que foi fundada em 1968 a cidade é conhecida por seus movimentos culturais, como o samba de coco, a Chegança e as taleiras e a queijadinha.

26

Neópolis



A região colonizada por holandeses deu origem à aldeia de Santo Antônio de Vila Nova, que se tornou cidade em 1817 após passar por turbulências políticas. Em 1940, a região foi renomeada para Neópolis. A cidade é conhecida como a capital sergipana do frevo, um estilo de dança popular brasileira, e no carnaval as pessoas celebram nas ruas com o "mela mela", jogando tinta e espuma uns nos outros

27

Barra dos Coqueiros



Localizado na península de Santa Luzia na margem esquerda do rio Sergipe, possui praias incríveis e resort, produtora de energia eólica. Lembrada pelos antigos tototos e balsas, é reconhecida pela Ponte Aracaju-Barra dos Coqueiros. O município também abriga o Terminal Marítimo Inácio Barbosa, importante para o comércio e a economia da região

28

Propriá



Propriá a antiga "Urubu de Baixo" é banhada pelo rio São Francisco faz divisa com o Estado de Alagoas, conectado os Estados pela Ponte da Integração Sergipe/Alagoas. Foi a segunda economia do estado hoje é conhecida pelo doce de batata e a festa bom Jesus dos navegantes.

29

Estância



O município de Estância tem sua origem na construção de uma capela dedicada a Nossa Senhora de Guadalupe, padroeira do México. Atualmente, a cidade é considerada um grande polo industrial, com fábricas de alimentos, roupas, metais, cervejas e sucos. É famosa por suas festas juninas, que incluem guerras de fogos de artifício e o barco de fogo

30

Carmópolis



Em sua origem, Carmópolis era apenas um ponto de parada para feirantes atravessarem a mata do Bonsucesso. Atualmente, a economia gira em torno da exploração de petróleo e da cultura da cana-de-açúcar. O Batalhão de Bacamarteiros é a principal manifestação cultural da região, datando de 1780.

31

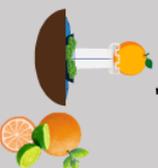
Canindé



No extremo norte do sertão sergipano, a região despertou grande interesse durante o período colonial, mas a seca afetou os primeiros desbravadores. Com a instalação da hidroelétrica e a exploração das belezas naturais, como os cânions e o Museu Arqueológico de Xingó, a cidade teve um grande desenvolvimento, com a economia girando em torno da hidroelétrica e do turismo.

32

Boquim



Boquim é conhecida como a "Terra da Laranja" devido à sua citricultura. A região produz laranjas, tangerinas, limões e plantas ornamentais, e a atividade teve início na década de 20. Hoje em dia, a indústria de sucos aproveita a grande produção de frutas da região, gerando empregos e movimentando a economia do município.

33

Sertão



A região mais árida do estado, onde predomina a caatinga, uma vegetação xerófila mais resistente à ausência de água. Essa região apresenta terras quentes, com arbustos curtos e retorcidos, o que obrigava os vaqueiros da região a se vestirem com roupas de couro. Além disso, a região também foi uma das rotas do cangaço no Estado.

34

Nossa Senhora do Socorro



Nossa Senhora do Socorro localizada na região metropolitana de Aracaju e teve a plantações de mandioca e cana-de-açúcar como atividades econômicas principais. Em 1835, alcançou a condição de vila, marcando sua emancipação política. Conhecida pelo Forró Siri e a Igreja matriz de Nossa Senhora do Perpétuo Socorro, um importante marco histórico e arquitetônico da região.

35

Itabaiana



Colonizada no final do século XVI ocorreu por cartas de doação e alvarás. A Serra de Itabaiana com, cachoeiras e poços de águas cristalinas, nomeada como Parque Nacional da Serra de Itabaiana. Além disso, há o Parque dos Falcões e o município se destaca pelo seu comércio ativo, sendo um dos maiores do estado. Itabaiana é conhecida como a "capital do caminhão" e uma das principais festas é a Festa do Caminhoneiro.

36

Salgado



Salgado possui uma história de abundância de água em seu território, o que tem sido uma fonte de desenvolvimento para o turismo aquático na região, com o Balneário Público de Salgado sendo uma das principais atrações turísticas. A água também tem sido importante para a agricultura e para o desenvolvimento econômico do município.

37

Tobias Barreto e Tomar do Geru



A cidade de Tobias Barreto tem origem em Campos, que pertencia ao morgado de Belchior Dias Moreira, e foi elevada a vila em 1835. Em 1943, o território e o município de Campos foram renomeados como Tobias Barreto. A cidade é conhecida como a capital do bordado. Já Tomar do Geru foi uma povoação de índios que se tornou uma vila com a Carta Régia em 1758. A festa dos carros de boi é uma manifestação cultural típica da região.

38

Rio São Francisco



O São Francisco é o principal rio nordestino, passando por diversas cidades é fonte de vida e riqueza há mais de quinhentos anos o rio é cercado de mistérios e folclore o Velho Chico, é uma homenagem a São Francisco de Assis. A região da foz era habitada pelos índios, que o chamavam de Opará. Ele é muito mais que um rio fazendo parte da identidade do Nordeste.

39

Porto da Folha



A fazenda Curral do Buraco desmembrada da freguesia de Santo Antônio do Urubu de Baixo tornou-se São Pedro do Porto da Folha depois, Porto da Folha, no município está Na Ilha de São Pedro encontra a única comunidade indígena do estado de Sergipe, Xokós. Além disso, é conhecida por sediar a maior festa de gibão do Brasil, a vaquejada de pega de boi no mato.

40

Sergipe o país do Forró



Sergipe é conhecido como o país do forró devido à sua forte tradição cultural junina, que se estende por vários dias em diversas cidades do estado. Aracaju, a capital, possui dois polos principais de forró: a Vila do Forró e o Forró Caju, com variedade de estilos musicais, desde o forró pé de serra até as variações mais modernas, com apresentações de bandas locais e atrações nacionais.

11 **Fausto Cardoso**

3



Liderou um movimento revolucionário, conhecido como "A Tragédia de Sergipe", que em 1906 resultou na deposição do presidente do estado de Sergipe, e a morte de Fausto Cardoso, conhecido opositor de Olimpio Campos.

Formado em direito, trabalhou como promotor fundador do Clube Republicano. Cardoso foi eleito duas vezes para a Câmara Federal do Brasil.

- Ao ser Derrotado o oponente sofrerá a mesma quantidade de dano no próximo turno

1/1

12 **Padre Gaspar Lourenço**

2



Nascido em Portugal foi o primeiro missionário em catequese em Sergipe no final do século XVI, foi um importante jesuíta na história de Sergipe e da Companhia de Jesus, cujo objetivo era contribuir para a civilização dos homens através da paz e do evangelho. Ele chegou ao Brasil em 1550 e começou a fazer missão em Sergipe em 1575

2/2

13 **Cacique Serigy**

3



O Cacique Serigy foi um líder indígena que liderou a resistência à colonização portuguesa na região de Sergipe. Ele bravamente liderou os guerreiros de sua tribo por várias décadas, lutando contra as tentativas de invasão dos colonizadores. Sua tribo vivia entre os atuais rios Vaza-Barris e Sergipe, e a cidade de Aracaju. Serigy liderou seu povo por cerca de trinta anos

0/4

14 **Olimpio Campos**

4



Liderou o movimento político conhecido como "olimpismo", consolidando a dominação oligárquica na região, ele enfrentou oposição, liderada por Fausto Cardoso, a "tragédia de Sergipe", que resultou na vitória dos progressistas em 1906 e no assassinato de Campos pelos filhos de Cardoso, encerrando a era do olimpismo em Sergipe.

- Ao entrar em campo Retire um personagem oponente do campo a sua escolha

1/1

15 **Maria Thetis Nunes**

4



A primeira mulher sergipana a ingressar no ensino superior, formando-se em História e Geografia na Universidade Federal da Bahia. Ela se destacou como Diretora do colégio Atheneu Sergipense, implementando reformas pedagógicas e inaugurando o Teatro Atheneu, concluiu sua pós-graduação em História da Educação no Brasil. Thetis publicou muitos livros e artigos sobre a história de Sergipe

- Usa uma Habilidade de um personagem no cemitério (descartar pois uso)

1/2

16

João Ribeiro

3



Dedicado ao jornalismo e à literatura. Colaborou em vários jornais do Rio de Janeiro, sua obra mais conhecida, "História do Brasil: curso superior", foi publicada em 1900 e lhe rendeu reconhecimento como historiador. João Ribeiro fez parte da Academia Brasileira de Letras.

- Ao entrar em campo o oponente deverá revelar as cartas na mão

2/1

17

Inácio Barbosa

3



Nomeado Presidente da província de Sergipe através de uma Carta Imperial, assumindo, sem ter qualquer ligação com políticos sergipanos. Como presidente, Barbosa deveria manter-se acima das rivalidades político-partidárias em 17 de março de 1855, transferiu a capital de São Cristóvão para para Aracaju

- Quando em campo funciona como um território Extra, ou seja, + 1 território

1/2

18

Graccho Cardoso

3



Cardoso ele se destacou por suas reformas e melhorias em áreas como economia, obras públicas, saneamento, educação Uma característica marcante de seu governo foram as obras padronizadas, identificadas por "águas" de cimento colocadas nos prédios, grupos escolares, expandindo a construção e modernizando as instituições educacionais do estado.

- Ao entrar em campo pegar + duas cartas do seu bolo para sua mão

1/1

19 **Epifânio Dória**

Epifânio Dória foi um bibliotecário, arquivista e historiador, tendo contribuído significativamente para a formação de instituições culturais, a edição de revistas sobre humanidades e a manutenção do patrimônio documental de importantes instituições do estado, dedicou 28 anos de sua vida à Biblioteca Pública do Estado. Interessado em leitura e pesquisa histórica, colaborou em vários jornais e revistas do estado.

1

1/1

50 **Tobias Barreto**

Professor de filosofia na Faculdade de Direito em Recife, onde influenciou muitos estudantes sergipanos. patrono da Academia Brasileira de Letras, estudou latim e filosofia por conta própria, tornando-se um respeitado filósofo, orador e escritor, dedicou anos ao estudo do alemão para poder ler ensaios germânicos no original.

2

1/3

51 **Aperipê**

Originário que lutou contra à colonização portuguesa na área que hoje é o estado de Sergipe. lutando bravamente liderou os guerreiros de sua tribo, combatendo as tentativas de invasão dos colonizadores.

2

3/1

52 **Arthur Bispo do Rosário**

Figura importante na cultura e nas artes brasileiras. Ele passou grande parte de sua vida em um hospital psiquiátrico, onde começou a criar sua arte usando materiais encontrados no ambiente. O artista se considerava um profeta e acreditava que suas criações tinham um propósito divino, chamando-as de "arte sacra contemporânea".

2

2/2

53 **Cangaceiros**

O cangaço foi um fenômeno que surgiu no Nordeste brasileiro. Consistia em grupos de homens armados conhecidos como cangaceiros, que surgiram devido às péssimas condições sociais da região nordestina, "cangaço" tem origem na palavra "canga", usada para prender juntas de bois aos carro de bois ou arado.

2

1/2

• Ataca diretamente os pontos de vida

51 **Felisbello Freire**

Nomeado o primeiro governador do estado na Primeira República Brasileira, foi membro do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro e patrono da Academia Sergipana de Letras. Como escritor, dedicou-se à filosofia e à história, sendo um expoente e autor de uma das obras mais importantes da história de Sergipe, intitulada "História de Sergipe".

2

1/3

55 **João Mulungu**

A maior liderança dos quilombos na região. Como escravo e pedreiro, ele viajava pela província e se envolvia com grupos revolucionários. Após testemunhar a morte de sua mãe a chicotadas, Mulungu se revoltou e liderou a luta pela libertação dos escravos, formando quilombos e auxiliando nas fugas de outros escravizados

2

2/2

56 **Labatut**

General Pedro Labatut foi um militar francês que participou das Guerras Napoleônicas na Europa e na América lutou ao lado da independência nas Américas espanholas comandando revoltas contra a Espanha. No Brasil Ele organizou o "Exército Pacificador" e liderou várias batalhas na Guerra de Independência do Brasil, especialmente na Bahia e em Sergipe

2

3/1

57

Maria Rita Almeida **4**



Juíza Federal, além disso, a Dra. Maria Rita foi uma líder feminista, convivendo com outras pioneiras do movimento no Brasil e fundando uma seção da Federação para o Progresso Feminino em Sergipe, mesmo enfrentando dificuldades e poucas adesões na época.

- soma força com outro personagem feminina em campo **3/1**

58

Ofénisia Freire **3**



Professora, militante política e intelectual. Lecionou Língua Portuguesa e Literatura em colégios públicos e particulares, como o Atheneu e o Tobias Barreto. Além disso, foi filiada ao Partido Comunista Brasileiro e engajada no processo de redemocratização do país, chegando a candidatar-se a deputada estadual.

- +1 de defesa para outro personagem **2/2**

59

Zé Peixe **2**



Zé Peixe foi um prático brasileiro lendário em Sergipe, conhecido por exercer sua atividade de forma incomum o que o tornava único era o fato de não precisar de uma embarcação de apoio para retornar à terra firme após conduzir o navio até fora da barra. Ele simplesmente saltava na água e nadava de volta.

- Não sofre Desgaste, pode atacar assim que entra em jogo **2/1**

60

Alina Leite Paim **2**



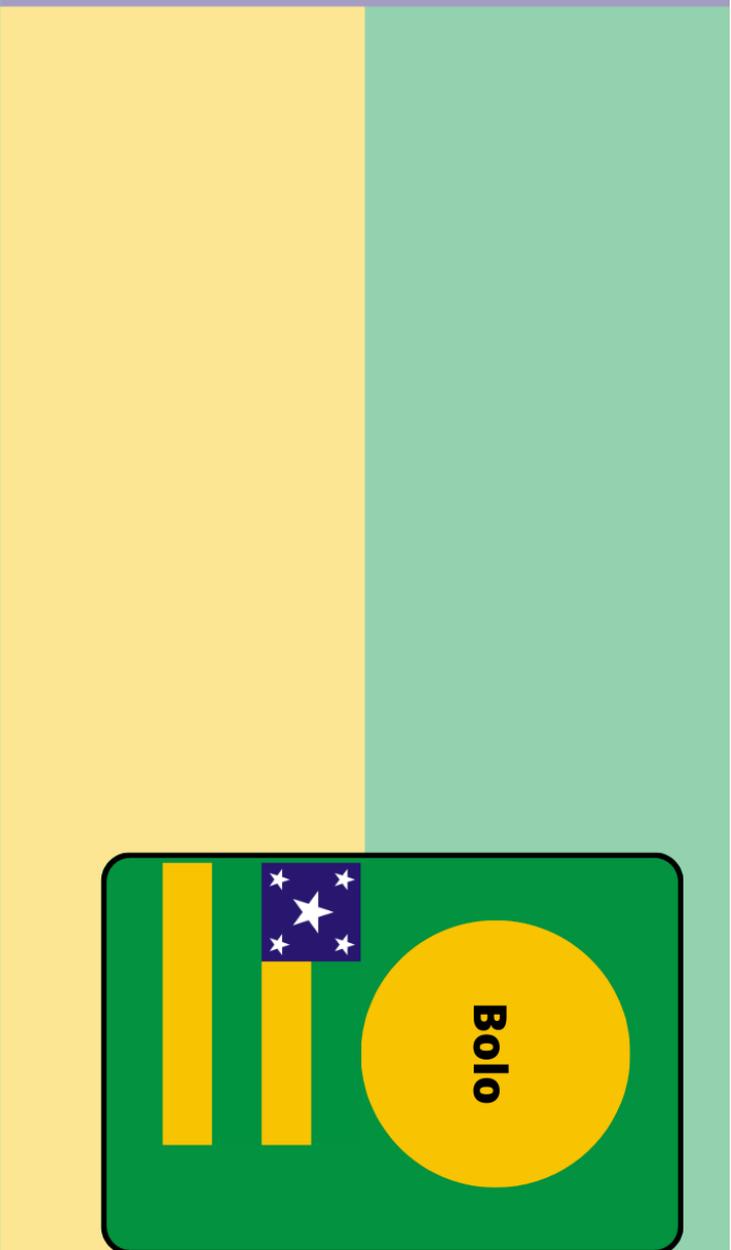
A autora, após se casar, mudou-se para o Rio de Janeiro, onde não foi autorizada a trabalhar como professora devido à falta de reconhecimento de seu diploma. Em 1944, publicou seu primeiro romance intitulado "A Estrada da Liberdade", que abordava a situação das mulheres e suas opções limitadas de emprego, pelo livro "O Sol do Meio-Dia" recebeu o Prêmio da Academia Brasileira de Letras.

- soma força com outro personagem feminina em campo **3/1**





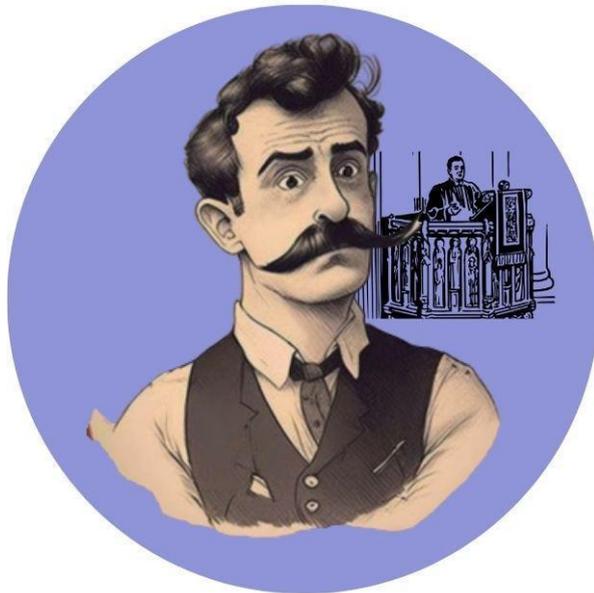




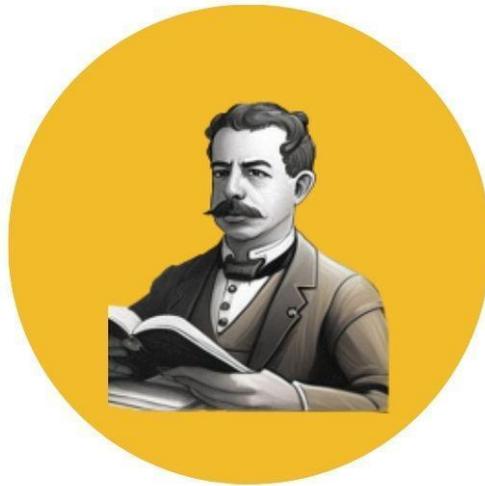
**DESVENDANDO SERGIPE: O JOGO DE
CARTAS DA HISTÓRIA E CULTURA
SERGIPANA**

Mesa de jogo





Fausto de Aguiar Cardoso nasceu em Divina Pastora, no dia 22 de dezembro de 1864. Formou-se na Faculdade de Direito da Universidade de Recife, onde foi aluno de Tobias Barreto. Após se formar, trabalhou como promotor em várias cidades em Sergipe, onde teve um papel ativo na fundação do Clube Republicano e do jornal local que promoveu a causa republicana. Em seguida, mudou-se para o Rio de Janeiro, onde exerceu advocacia e lecionou várias disciplinas, incluindo história, filosofia e belas artes. Como escritor, publicou vários ensaios sobre história, direito e filosofia. Cardoso foi eleito duas vezes para a Câmara Federal do Brasil, de 1900 a 1902 e novamente em 1906, mas seu segundo mandato foi interrompido quando liderou um movimento revolucionário em julho daquele ano, que depôs o presidente do estado de Sergipe. A revolta, conhecida como "A Tragédia de Sergipe", levou ao seu assassinato em 16 de outubro de 1906.



Nascido em Itaporanga (SE) no dia 30 de janeiro de 1858, Felisbello Firmo de Oliveira Freire iniciou sua educação secundária no Ateneu Sergipense, em Aracaju, e a concluiu em Salvador. Ele obteve o título de doutor em medicina na capital baiana em 1882 e se mudou para o Rio de Janeiro alguns meses antes da queda do gabinete do visconde de Ouro Preto e do fim da monarquia, em 15 de novembro de 1889. Mais tarde, ele retornou a Sergipe e foi nomeado o primeiro governador do estado na Primeira República Brasileira. Além disso, Felisbello foi membro efetivo do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro e é o patrono da Academia Sergipana de Letras, como escritor dedicou-se filosofia e a história sendo expoente escrevendo uma das obras mais importantes da história de Sergipe "História de Sergipe: 1575-1855"



A trajetória política de Graccho Cardoso foi marcada por uma preocupação constante com a educação, desde seus dias como deputado federal na primeira década do século XX até seu mandato como presidente de Sergipe entre 1922 e 1926. Nascido em Estância-SE em 1874, Graccho Cardoso vinha de uma família com tradição na área educacional e estudou em diversas cidades antes de se formar em Direito em 1907 na Escola Militar do Ceará. Sua experiência como jornalista o levou à política, e ele se destacou como presidente de Sergipe, as obras de seu governo ainda são de um estilo padronizado, sempre identificados por 'águias' de cimento colocadas ora no frontão central dos prédios, ora nas suas extremidades expandindo a construção dos grupos escolares dentro , reformando instituições e melhorando serviços em áreas como economia, obras públicas, saneamento, segurança, saúde, educação e cursos profissionalizantes



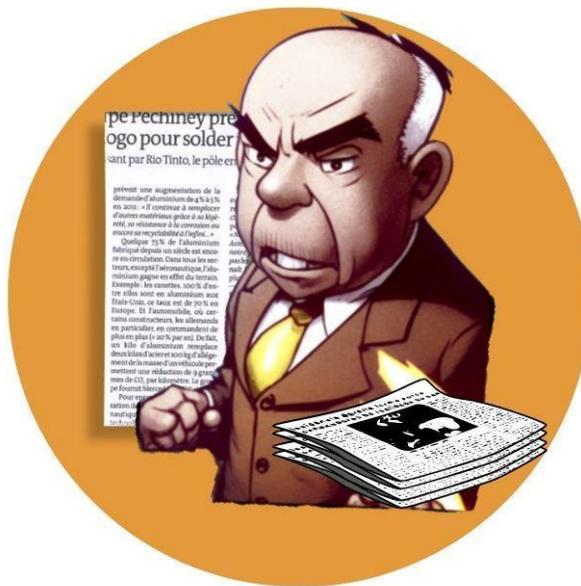
Gabinete de Conciliação exercia influência no cenário político brasileiro, Inácio Barbosa foi nomeado Presidente da província de Sergipe através de uma Carta Imperial em 7 de outubro de 1853. Formado em Direito pela Faculdade de Direito de São Paulo, Barbosa iniciou sua carreira como advogado. Foi Juiz de Paz, Secretário do Presidente Fausto Aguiar no Ceará, Suplente de Deputado. Durante o mandato, destacou-se por seu conhecimento em finanças nacionais e como jurista.

Barbosa assumiu a governança de Sergipe aos 30 anos de idade, sem ter qualquer ligação com políticos sergipanos. Como presidente, Barbosa deveria manter-se acima das rivalidades político-partidárias que marcavam a vida sergipana na luta pela manipulação do poder.

Na resolução de 17 de março de 1855, transferiu a capital para Aracaju, não foi um ato impetuoso, mas sim planejado objetivamente dentro da realidade do momento em que o país vivia transformações político-econômicas.



João Mulungu nasceu em 1851 em uma senzala em Laranjeiras, Sergipe, e se tornou a maior liderança dos quilombos na região. Como escravo e pedreiro, ele viajava pela província e se envolvia com grupos revolucionários. Após testemunhar a morte de sua mãe a chicotadas, Mulungu se revoltou e liderou a luta pela libertação dos escravos, formando quilombos e auxiliando nas fugas de outros escravizados. Sua prisão em 1876, após ser traído por um escravo, foi amplamente divulgada, mas teve um efeito inverso ao esperado pela Coroa, fortalecendo o movimento pela liberdade. Conhecido como "Zumbi sergipano", Mulungu foi comparado ao herói nacional Zumbi dos Palmares, líder quilombola em Alagoas. Ambos foram perseguidos e assassinados, com suas mortes sendo usadas como exemplo para desencorajar a luta dos negros pela liberdade. A importância de João Mulungu foi reconhecida em Sergipe, com a data de sua prisão sendo transformada em Dia Estadual de Denúncia contra o Racismo em 1990 pelo poder Legislativo de Laranjeiras



João Ribeiro nasceu em 28 de junho de 1860 no interior de Sergipe e se mudou para o Rio de Janeiro em 1881 para tentar a vida no centro político e cultural do império. Além de cursar Ciências Jurídicas e Sociais, também se dedicou ao jornalismo e à literatura. Colaborou em vários jornais do Rio de Janeiro no início do século XX e atuou como Secretário do Instituto Filológico Brasileiro durante os cinco anos que trabalhou na Biblioteca Nacional. Sua obra mais famosa, *História do Brasil: curso superior*, foi publicada em 1900 e lhe rendeu reconhecimento como historiador. João Ribeiro fez parte da Academia Brasileira de Letras, dos institutos históricos e geográficos do Rio de Janeiro, São Paulo e Sergipe, da Academia de Letras de Sergipe e foi sócio da Academia das Ciências de Lisboa.



A Dra. Maria Rita, natural de Aracaju, foi uma figura marcante na cultura sergipana. Ela estudou no Grupo Escolar "General Siqueira de Meneses" e no Atheneu Pedro II, onde foi uma excelente aluna. Visitando-a em sua residência no Rio de Janeiro, a Dra. Maria Rita compartilhou sobre sua vida profissional, sua luta para estudar e sua participação ativa na Campanha Feminista ao lado de outras importantes figuras como Bertha Lutz, Carmem Portinho e Cezartina Regis. Formada em Direito em 1929, ela exerceu a advocacia em Sergipe e no Rio de Janeiro, destacando-se por conseguir neutralizar perseguições políticas. Mais tarde, tornou-se Juíza Federal, sindicando a corrupção do Governo de Juscelino Kubitschek durante a Revolução de 1964 e relatando não ter encontrado evidências de corrupção. A Dra. Maria Rita também foi uma líder feminista, convivendo com outras pioneiras do movimento no Brasil e fundando uma seção da Federação para o Progresso Feminino em Sergipe, apesar das dificuldades e poucas adesões na época



Maria Thétis Nunes foi a primeira mulher sergipana a ingressar no ensino superior e se formou em História e Geografia na Universidade Federal da Bahia. Ela se destacou como Diretora do colégio Atheneu Sergipense, onde implantou reformas pedagógicas e inaugurou o Teatro Atheneu. Participou da turma inaugural do Instituto Superior de Estudos Brasileiros e concluiu sua pós-graduação em História da Educação no Brasil. Thétis publicou muitos livros e artigos sobre a história de Sergipe, sendo uma referência para muitos historiadores. Após se aposentar, tornou-se presidente do Instituto Histórico e Geográfico de Sergipe por três décadas e contribuiu para melhorar o acesso à informação guardada no instituto.



Ofenísia Soares Freire nasceu em de 1913, em Estância, e mudou-se para Aracaju na década de 1930, onde construiu uma carreira como professora, militante política e intelectual. Lecionou Língua Portuguesa e Literatura em colégios públicos e particulares, como o Atheneu e o Tobias Barreto.

Ofenísia Freire conciliou suas atividades como professora com sua militância política. Filiada ao Partido Comunista Brasileiro, foi engajada no processo de redemocratização do país e candidatou-se a deputada estadual em 1947., Ofenísia Freire foi afastada do magistério do Atheneu e teve seu mandato no Conselho Estadual de Educação extinto.

Após sua aposentadoria, dedicou-se a atividades intelectuais, participando de conferências e debates e integrando instituições culturais, como a Academia Sergipana de Letras, seu livro "A Presença Feminina em Os Lusíadas". Ofenísia Freire também foi membro do Conselho Estadual de Cultura, Secretária Municipal de Cultura. Faleceu em 24 de julho de 2007



Olímpio de Sousa Campos nasceu em Sergipe, Brasil, em 1853 e teve uma notável carreira na igreja e na política durante a transição da monarquia para a república. Ele se destacou na luta pelo retorno da educação religiosa nas escolas públicas e foi eleito deputado provincial e geral. Campos fundou o Partido Católico Sergipense para lutar contra a inelegibilidade do clero e participou da Assembleia Constituinte de Sergipe. O movimento político conhecido como "olimpismo" teve sua ascensão e queda em Sergipe no início do século XX, liderado por Campos e seu Partido Republicano Sergipense, que consolidou a dominação oligárquica na região. No entanto, ele enfrentou oposição. A revolta armada liderada por Fausto Cardoso conhecida como a tragédia de Sergipe e que levou a morte deste deu à vitória dos progressistas em 1906, e Campos foi assassinado pelos filhos de Cardoso, encerrando a era do olimpismo em Sergipe.



Padre Gaspar Lourenço, o primeiro missionário em catequese em Sergipe no final do século XVI, nasceu em 1535 na Vila Real de Trás-os-Montes, Portugal. Ele foi um importante jesuíta na história de Sergipe e da Companhia de Jesus, enfrentando a natureza hostil e os índios selvagens em sua missão de expandir a Igreja de Cristo no Novo Mundo. Seu objetivo era contribuir para a civilização dos homens através da paz e do evangelho, ensinando aos índios rituais, símbolos e visões de mundo da cultura europeia. Padre Gaspar chegou ao Brasil, mais especificamente à Bahia, em 1550, onde foi educado pelos jesuítas. Em 1553, ele ingressou na Companhia de Jesus e, aos 25 anos de idade, em 1560, se ordenou. Aos 40 anos, em 1575, ele já estava fazendo missão em Sergipe.



Na segunda metade do século XVI, o Cacique Serigy liderou a resistência à colonização portuguesa na área que hoje é o estado de Sergipe. Ele bravamente liderou os guerreiros de sua tribo por várias décadas, combatendo as tentativas de invasão dos colonizadores. Seu povo vivia entre os atuais rios Vaza-Barris e Sergipe e a cidade de Aracaju ficou sob seu domínio até a conquista portuguesa em 1590. Serigy liderou seu povo por cerca de trinta anos, repelindo tropas militares portuguesas e impedindo a fundação de cidades e a fixação de caminhos seguros até a foz do Rio São Francisco. Além de ser um guerreiro, Serigy era um líder incontestável no território sergipano.



Tobias Barreto de Meneses nasceu em Campos, Sergipe, Brasil, em 1839 e morreu em Recife em 1889, no Recife foi professor de filosofia na Faculdade de Direito onde influenciou numerosos sergipanos na faculdade de direito. Tobias foi o escolhido por Silvio Romero para ser o patrono da Academia Brasileira de Letras. Ele estudou latim e filosofia por conta própria e tornou-se um respeitado filósofo, orador e escritor. Ele estudou as obras de evolucionistas estrangeiros, especialmente o cientista alemão Ernst Haeckel, e escreveu "Estudos Alemães". Tobias teve problemas de saúde e financeiros e morreu em Recife. Tobias teve uma carreira política sem sucesso e casou-se com a filha de um coronel do interior. Ele passou anos estudando alemão para ler ensaios germânicos no original, foi um poeta medíocre, um orador habilidoso, e o estudo da filosofia foi sua paixão.



O General Pedro Labatut foi um militar francês que participou das Guerras Napoleônicas na Europa e na América lutou ao lado da independência nas Américas espanhola comandando revoltas contra a Espanha. Ele chegou ao Brasil em 1819 a convite do príncipe regente Dom Pedro I e foi contratado como brigadeiro no exército recém-organizado do país. Ele organizou o "Exército Pacificador" e liderou várias batalhas na Guerra de Independência do Brasil, especialmente na Bahia e em Sergipe. Ele se destacou como um experiente e habilidoso militar. Em dezembro de 1822, Dom Pedro confirmou a autonomia de Sergipe por meio de uma Carta Imperial, em conformidade com a Carta Régia de Dom João VI.

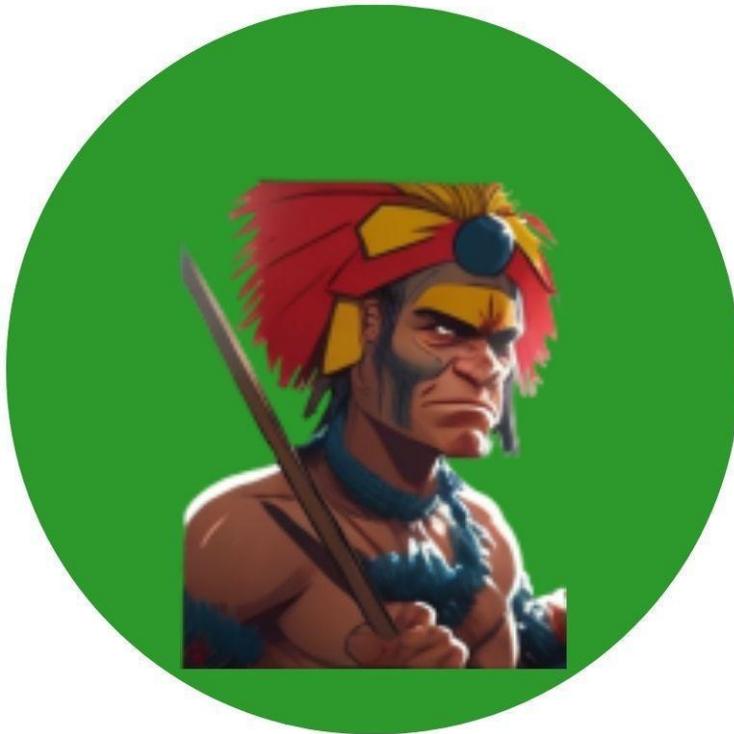


José Martins Ribeiro Nunes, conhecido como Zé Peixe, foi um prático brasileiro lendário em Sergipe. Ele se destacou por exercer sua atividade de forma incomum, sua habilidade chamou a atenção do comandante da marinha, Aldo Sá Brito de Souza, que o apelidou de "Zé Peixe", ingressou como pratico de navio ,aos 20 anos, Zé Peixe , ingressando assim na profissão que exerceria por mais de 60 anos. Ele se destacou no serviço de praticagem devido ao seu conhecimento detalhado da profundidade das águas, das correntezas e da direção do vento na barra do Rio Sergipe, uma das mais desafiadoras do país. O que o tornava único era o fato de não precisar de uma embarcação de apoio para retornar à terra firme após conduzir o navio até fora da barra. Ele simplesmente saltava na água e nadava de volta. sendo reconhecido com diversos prêmios e homenagens como um dos sergipanos mais notáveis de todos os tempos.



Alina de Andrade Leite nasceu em Estância, Sergipe, sua mãe a ensinou a ler aos seis anos, sua mãe faleceu e ela foi morar com sua tia em Simão Dias após a morte de sua tia Leite foi para Salvador para estudar no Colégio Nossa Senhora da Soledade, se formou professora. Casou-se com o médico Isaias Paim e mudou-se para o Rio de Janeiro, onde não foi permitido que trabalhasse como professora por não ter seu diploma reconhecido. Em 1944, publicou seu primeiro romance, "A Estrada da Liberdade", abordando a situação das mulheres e suas opções limitadas de emprego.

Em 1961, "O Sol do Meio-Dia" ganhou o Prêmio da Academia Brasileira de Letras, e sua trilogia "Catarina" ganhou o Prêmio Walmap. A partir de 1962, começou a publicar literatura infantil, como "O lenço encantado", "A casa da coruja verde" e "Luzbela vestida de cigana", que usavam fantasia e magia para discutir temas de transformação e imaginação. Suas obras eram incomuns para a época, retratando personagens infantis como pares, em vez de subservientes aos adultos.



Cacique Aperipé, juntamente com o Cacique Serigy lutou contra à colonização portuguesa segunda metade do século XVI na área que hoje é o estado de Sergipe. lutando bravamente liderou os guerreiros de sua tribo por várias décadas, combatendo as tentativas de invasão dos colonizadores. Seu povo vivia entre os atuais rios Vaza-Barris e Sergipe e a cidade de Aracaju



Arthur Bispo do Rosário é uma figura importante no mundo das artes e da cultura brasileira, em Japaratuba, Sergipe, e passou boa parte de sua vida em um hospital psiquiátrico onde começou a criar sua arte a partir de matérias presente nesse ambiente diagnosticado com esquizofrenia. O artista se via como um profeta e acreditava que suas criações tinham um propósito divino, por isso ele as chamava de “arte sacra contemporânea”. Seu trabalho é marcado por temas como a religião, a memória, a identidade e a morte, e é influenciado pela cultura popular, pela literatura e pela filosofia.

Bispo também fazia parte do movimento da arte bruta, que valoriza a espontaneidade e a autenticidade na criação artística, e é visto como um precursor do movimento da arte contemporânea brasileira. Sua obra é reconhecida internacionalmente e já foi exposta em importantes museus do mundo. Apesar das dificuldades, Bispo conseguiu produzir uma obra singular, que desafia as fronteiras entre arte e loucura e que traz reflexões profundas sobre a existência humana.



O cangaço surgiu no Nordeste brasileiro entre o final do século XIX e o início da República Velha (1889-1930). Consistia em grupos de homens armados conhecidos como cangaceiros, que surgiram devido às péssimas condições sociais da região nordestina. A concentração de terra e renda nas mãos dos fazendeiros deixava a maioria da população marginalizada e oprimida, além de enfrentar cargas de impostos altíssimas. A palavra cangaço tem origem na palavra canga, usada para prender juntas de bois a carro ou arado, mas que na realidade estava sendo colocada nas costas da população pobre do sertão nordestino, explorada pelo governo brasileiro e sofrendo com seca e fome. Alguns sertanejos permaneceram trabalhando para os coronéis, enquanto outros se juntaram aos bandos do cangaço. Os cangaceiros eram caracterizados por atitudes violentas, como saques a fazendas, ataques a comboios e sequestros para obtenção de resgates. As volantes, policiais militares de hoje, também contribuía para a violência na região.



Epifânio Dória foi um bibliotecário, arquivista e historiador importante para Sergipe, tendo contribuído significativamente para a formação de instituições culturais, a edição de revistas sobre humanidades e a manutenção do patrimônio documental de importantes instituições do estado. Ele nasceu em 1884 e morreu em 1976, deixando um legado documental valioso que ainda é objeto de pesquisa em diversas áreas do conhecimento. Seus registros históricos oferecem uma visão rica sobre períodos importantes da história do Brasil e de Sergipe, especialmente no que diz respeito à produção do conhecimento histórico.

Dória iniciou sua carreira como bibliotecário em Maruim, onde assumiu o cargo de secretário do Gabinete de Leitura da cidade, organizando o arquivo e a biblioteca dessa instituição. Posteriormente, mudou-se para Aracaju, onde dedicou 28 anos de sua vida à Biblioteca Pública do Estado. Interessado em leitura e pesquisa histórica, colaborou em vários jornais e revistas do estado, publicando textos sobre, folclore e biografias. Sua dedicação e contribuições ajudaram a preservar a história e a cultura de Sergipe.



A chegada é uma manifestação popular associado ao ciclo natalino. Ela surgiu de uma promessa de visitar a primeira igreja que os tripulantes da Nau encontrarem caso sobrevivessem a tempestade. Sobreviveram e visitaram a igreja de São Benedito em 6 de Janeiro. Na chegada, os participantes usam trajes da Marinha de Guerra do Brasil, pandeiros e um apito para comandar evoluções e mudanças de marcha. A coreografia básica acontece em fileiras e imita o balanço de uma embarcação no mar. A chegada é parte dos grupos de louvor a São Benedito e à Virgem do Rosário, santos protetores dos negros.



Os folhetos de cordel são poesias populares tipicamente nordestinos impressos em pequenos livretos, que são expostos à venda pendurados em cordas ou cordéis, dando origem ao nome dessa arte. Esses poemas são escritos em forma de rima e muitas vezes ilustrados com xilogravuras. As histórias contadas no cordel fazem parte da cultura popular e costumam mesclar humor, ironia e críticas às questões cotidianas e da cultura regional. Os cordelistas, autores dessas obras, recitam os versos de forma melódica e cadenciada, acompanhados de uma viola. Além de escrever, eles ilustram, produzem, interpretam e vendem as suas obras. O cordel é uma forma importante de divulgação da arte, das tradições populares e dos artistas locais, mantendo viva as identidades culturais e as tradições literárias regionais.



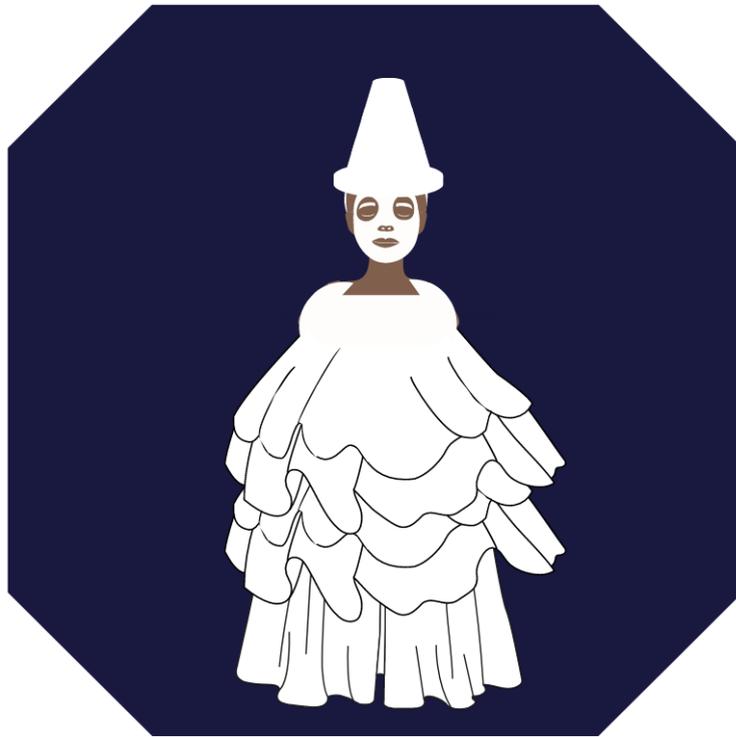
O cuscuz em Sergipe é um prato versátil que pode ser encontrado em todas as refeições e todos os dias, desde o café da manhã até o jantar, seja doce ou salgado. Por ser feito com ingredientes comuns cultivados em quintais, como milho e mandioca, é um prato tradicionalmente servido como o prato principal. Vale lembrar que o cuscuz de milho é tradicional do Nordeste, dizem que ele é tão bom que é melhor que muita gente



A produção de fumo teve início na Capitania de Sergipe del Rei no começo do século XVII, como um produto destinado à exportação. Na segunda metade do século XVIII, a produção de fumo em Sergipe se desenvolveu significativamente, tornando-se a maior lavoura do estado. Na cidade de Lagarto, a cultura do fumo teve uma importância econômica considerável, atingindo seu pico na década de 70. A história da produção de fumo no povoado Colônia Treze também está ligada à história do fumo em Lagarto, desde os tempos da colonização.



Os Lambe-sujos e Caboclinhos são grupos que participam de um folguedo com base em uma rivalidade histórica entre negros e índios brasileiros. O Lambe-sujos é formado por homens e meninos pintados de preto, tocando instrumentos e com uma estrutura hierárquica com Rei, Princesa e Mãe Suzana. O Caboclinhos se pinta de roxo e usa penas à maneira indígena. O enredo consiste na captura da Rainha dos Caboclinhos pelos Lambe-sujos, seguida de uma batalha vencida pelos Caboclinhos. Os negros são aprisionados e levados de porta em porta para pedir dinheiro para obter sua liberdade. A apresentação é caracterizada pela melação dos presentes. Tudo acontece em Laranjeiras



Durante o período colonial brasileiro, era comum as sinhazinhas deixarem suas anáguas para secar durante a noite. Os negros aproveitavam a oportunidade para roubá-las e, fantasiando-se com as anáguas, aproveitando para fugir, dando pulos, rodopiando. A superstição da época fazia os senhores de engenho acreditarem em assombrações e almas sem cabeça os feitos contribuíram para a formação de quilombos. A verdade foi revelada na comemoração da Lei áurea, quando os negros fugitivos voltaram a vestir as anáguas e apareceram pela primeira vez durante o dia, fazendo zombarias para os senhores de engenho. O Grupo Parafuso foi formado em Lagarto, sendo atualmente o único grupo desse tipo no Brasil. O grupo usa triângulo, acordeon e bombo como instrumentos musicais.



Pré-Caju é uma previa carnavalesca que acontece na cidade de Aracaju. Essa festa reúne muitos ritmos diferentes, como axé, forró e samba, e é muito famosa em todo o Brasil, onde cantores e bandas se apresentam em trios elétricos em um percurso predefinido, uma festa democrática onde tanto pessoas pagam para fazer parte do bloco quanto pessoas de forma gratuita participam e engrandecem a festa, que geralmente dura vários dias. Ela foi criada em 1992 e, já foi considerada a maior prévia do carnaval do país, ou seja, um aquecimento para a festa do carnaval.



A dança palaciana de origem francesa surgiu no século XIX e se tornou famosa na Europa e em toda a América, abrindo os bailes da corte em vários países. Com o tempo, foi assimilada pelo povo, que inventou novos passos, mas manteve os traços originais e os termos franceses. No século XX, tornou-se uma manifestação junina em homenagem a Santo Antônio, São João e São Pedro, dançada em arraiais. No passado, as mulheres usavam roupas de chita, rendas e fitas, enquanto os homens usavam calças de listras e camisas coloridas. Hoje, as roupas são mais sofisticadas, e a dança é acompanhada por sanfona, triângulo e zabumba. Na quadrilha, além dos dançarinos, participam o Padre, o Escrivão, o Juiz, o Noivo e a Noiva, encenando um casamento matuto. A dança é realizada em todo o Estado de Sergipe durante o mês de junho.

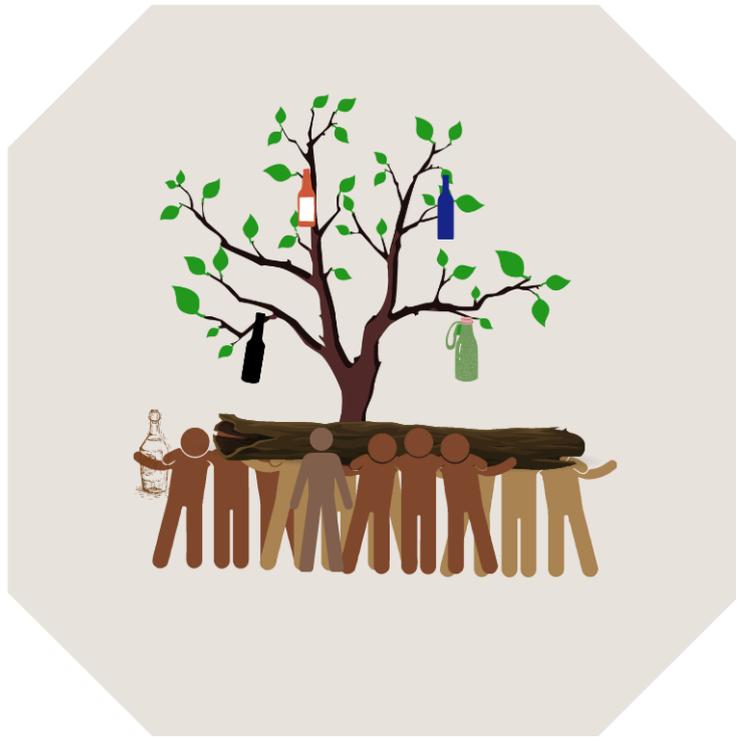


As cavalgadas e vaquejadas passaram por mudanças significativas desde a década de 1970. Embora ainda populares, se distanciaram mais dos fins religiosos, as cavalgadas agora são mais voltadas para fins de diversão, enquanto as vaquejadas se tornaram eventos de competição em arenas, afastando-se das matas e da caatinga. Esses eventos agora incluem concursos para cavaleiros, amazonas e cavalos, bem como shows e premiações em dinheiro. Outros eventos, como as festas do boi, corridas de jegue e pega do boi no mato, também ocorrem em vários municípios, mas podem não seguir a estrutura de competição das vaquejadas.

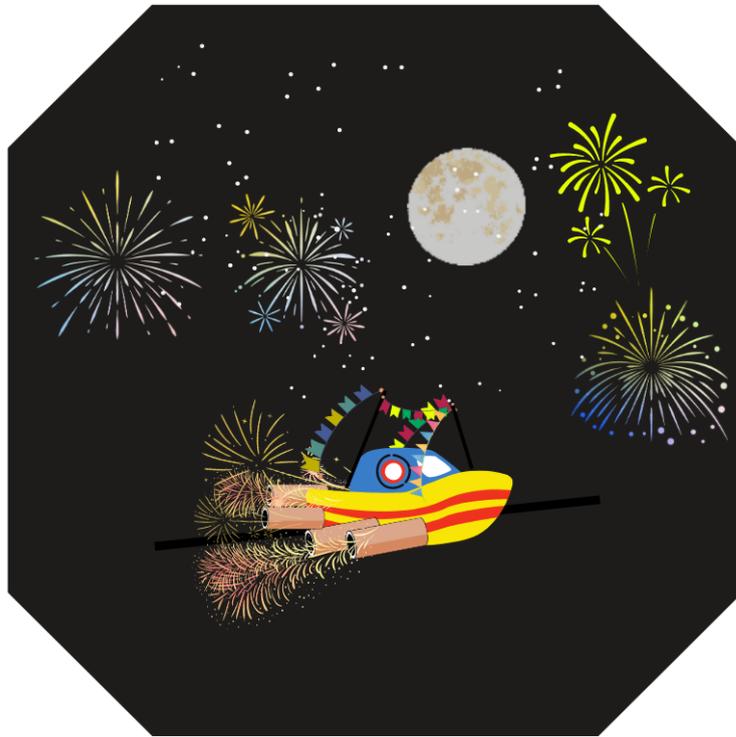


Os Xocós são consideradas a única tribo de nativos no território de Sergipe residindo na ilha de São Pedro no município de Porto da folha.

As primeiras menções aos índios Xokó remetem a grupos que habitavam as proximidades do rio São Francisco. O conhecimento atual acerca dos Xokó é resultado da interação e desentendimento entre índios, negros e brancos. Esse encontro foi marcado por interesses diversos, trocas, alianças e conflitos ao longo do tempo. Remanescentes de grupos identificados como Xokó persistem em localidades que foram antigas missões, como São Pedro do Porto da Folha.



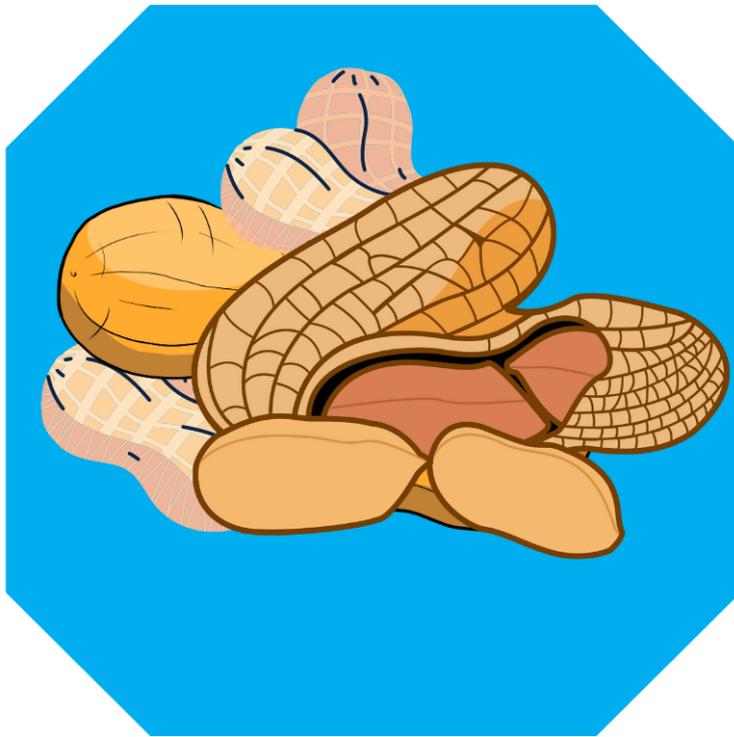
A Festa do Mastro é uma importante manifestação cultural do ciclo junino em Sergipe, onde os moradores de Capela, além de outras cidades, se jogam na lama para saudar o São Pedro. A festa começa com a Sarandaia, onde a baiana recolhe presentes para serem colocados no mastro, que deve medir mais de cinco metros de altura. No dia da festa, milhares de pessoas vão até a mata do Junco buscar um tronco para fincar o mastro na Praça São Pedro, onde acontece a salva de tiros dos bacamartes.



O Barco de Fogo é um artesanato típico da cidade de Estância, em Sergipe, Brasil, e está intimamente ligado às festas juninas. Inventado por Antônio Francisco da Silva Cardoso, conhecido como Chico Surdo, em torno dos anos 1930, é considerado um símbolo da identidade cultural da região e é reconhecido como patrimônio cultural imemorial de Sergipe. A festa dos barcos de fogo é uma das mais tradicionais do Brasil, movimentando o comércio local e o setor hoteleiro e gerando renda para centenas de fogueteiros. O critério para julgar o melhor Barco de Fogo é a velocidade e decoração, e o dia 11 de junho é celebrado como o "Dia do Barco de Fogo" em homenagem a Chico Surdo. Essa cultura é valorizada e preservada pelo estado de Sergipe, que instituiu a data no calendário oficial do estado



O Reizado, uma dança de origem ibérica, foi trazido para Sergipe durante o período colonial para celebrar o Natal e homenagear os Reis Magos. Hoje em dia, essa dança é apresentada em outras ocasiões e não se limita mais ao período natalino. O grupo inicia sua performance cantando “O Benedito” em louvor a Deus, buscando assim a bênção e autorização para brincar. O uso de trajes com cores vivas e chapéus enfeitados com fitas coloridas e espelhos é uma característica marcante do Reizado



O amendoim verde cozido é patrimônio imaterial de Sergipe. Com um sabor peculiar, é uma iguaria que agrada a todos, seja na praia, em casa ou nos festejos juninos. Produzido nos campos, o amendoim cozido é vendido em feiras livres e praias sergipanas, além de ser exportado para outros estados. O diferencial desse produto está no modo de preparo, que é um verdadeiro toque de sergipanidade: cozido com água, sal e limão. Esse novo preparo surgiu por acaso, quando um produtor adicionou limões ao cozimento e escorreu o produto em uma peneira antes de secá-lo, tornando o amendoim ainda mais singular para sergipanos e turistas.



A dança popular chamada "Bacamarteiros" tem origem africana e influência indígena. Os escravos criaram essa dança para se divertir nas noites de São João, usando bacamartes que eles mesmos fabricavam para imitar as armas coloniais. O grupo recebeu seu nome do instrumento bélico, e eles parecem um batalhão de guerra quando dançam. Esse grupo folclórico teve origem em 1780 nos engenhos de cana-de-açúcar do Vale Cotinguiba em Sergipe, onde os negros brincavam samba-de-roda e atiravam com bacamarte. O batalhão de Bacamarteiros é a principal manifestação cultural de Carmópolis, e é conhecido por fabricar seus próprios instrumentos musicais, bacamartes e pólvora. Eles realizam um ritual chamado pisa pólvora em julho, e saem pelas ruas durante o São João em Carmópolis para manter essa tradição viva.



Os festejos católicos são bastante expressivos em Sergipe, sobretudo na região do Baixo São Francisco. Lá, além do padroeiro que dá nome ao território, quatro municípios comemoram Santo Antônio e nove celebram Nossa Senhora da Conceição. Também são festejados São José em Malhada dos Bois e São João no Cedro. Entretanto, o ponto alto dessas celebrações populares é, sem dúvida, a procissão fluvial de Bom Jesus dos Navegantes. Embarcações desfilam em Propriá, Neópolis, Santana do São Francisco e Ilha das Flores, seguidas por missa campal e procissões pelas ruas. A população fica muito animada quando os pescadores e canoieiros participam do desfile, comemorando com fogos de artifício e muita alegria.



O bordado é uma prática tão enraizada que se tornou um símbolo de identidade em suas diversas formas em todo o Estado. Embora tradicionalmente uma atividade feminina que sustenta muitas pessoas, sua importância transcende o aspecto econômico. Na verdade, a dinâmica de sua elaboração tem uma clara dimensão pedagógica e social, iniciando, qualificando e organizando artesãs e fortalecendo a identidade local das comunidades envolvidas. O rendendê é uma das modalidades mais populares, combinando pontos cheios e abertos para criar figuras de flores e outros temas escolhidos. É interessante notar que o comércio de bordados, rendas e tecelagem se tornou tão proeminente que transformou Tobias Barreto e Poço Verde em grandes centros de comércio, atraindo compradores de todo o país. Em Divina Pastora, a habilidosa Renda Irlandesa é produzida lentamente pelas mãos femininas, com um acabamento requintado e beleza incomparável, um requisito indispensável para quem sabe unir tradição e bom gosto. Essa prática artesanal preserva a herança dos tempos medievais entre os sergipanos e contribui para a geração de renda para as famílias até hoje.



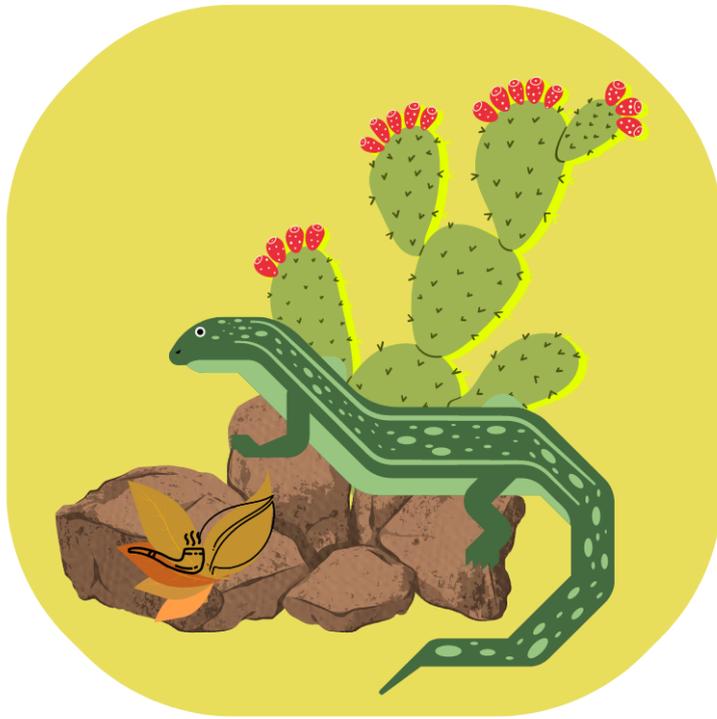
Comparada às capitanias vizinhas, que eram tradicionalmente produtoras de açúcar, a Capitania de Sergipe apresentava a vantagem de suas terras estarem descansadas e já formadas, o que proporcionou um grande crescimento econômico no período no século XIX, a regiões do vale do VazaBarris e principalmente no vale da Cotinguiba, houve um grande aumento na produção de cana-de-açúcar. A região da Cotinguiba tinha solos férteis, incluindo massapê e selões, adequados para o cultivo de cana-de-açúcar, e o clima e os rios navegáveis e seus muitos afluentes durante a maré alta também favoreceram este produto agrícola. A aristocracia sergipana se fortaleceu e se favoreceu com a economia de cana de açúcar, o escoamento desse produto foi um dos fatores que fizeram Sergipe trocar de capital assim tendo uma capital com um porto Marítimo em Aracaju.



O fato de o caranguejo ser o aperitivo mais consumido na região da Grande Aracaju é inegável. Para os sergipanos dessa área do estado e para os turistas que a visitam, comer caranguejo é mais do que apenas uma refeição, é um verdadeiro passatempo. O caranguejo é lavado e temperado com cheiro verde e sal, antes de ser cozido na panela por 15 a 20 minutos até ficar vermelho. Quando servido, é acompanhado por vinagrete e um “kit” composto por martelo e tábua de madeira, que são indispensáveis para quebrar sua casca



O artesanato é uma das principais fontes de renda em algumas cidade sergipana às margens do Rio São Francisco, destacando-se Carrapicho onde a cerâmica é a principal atividade econômica. A cidade é conhecida como o polo sergipano do artesanato de cerâmica, com imagens, utensílios domésticos e vasos decorativos feitos de barro em toda parte. A matéria-prima é recolhida das lagoas e misturada à areia do rio por trabalhadores chamados de candangos. Os ceramistas locais herdam habilidades indígenas, criando peças criativas que garantem o sustento de muitas famílias e divulgam o nome de Sergipe. Alguns ceramistas são reconhecidos nacionalmente e requisitados para transmitir seus ensinamentos em outros Estados.



O município que tem duas versões para o seu nome. A primeira é que existe uma pedra em forma de lagarto nas proximidades de um riacho, enquanto a segunda é que uma família de nobres portugueses deixou um brasão com a marca de um lagarto.

O município está localizado no centro sul do estado e tem a agricultura como a principal fonte econômica. Historicamente, o cultivo do fumo se destacou na região, assim como a Colônia 13, um povoado muito populoso na região. Culturalmente, a região é marcada por manifestações como Chegança, Parafuso e Taieiras.



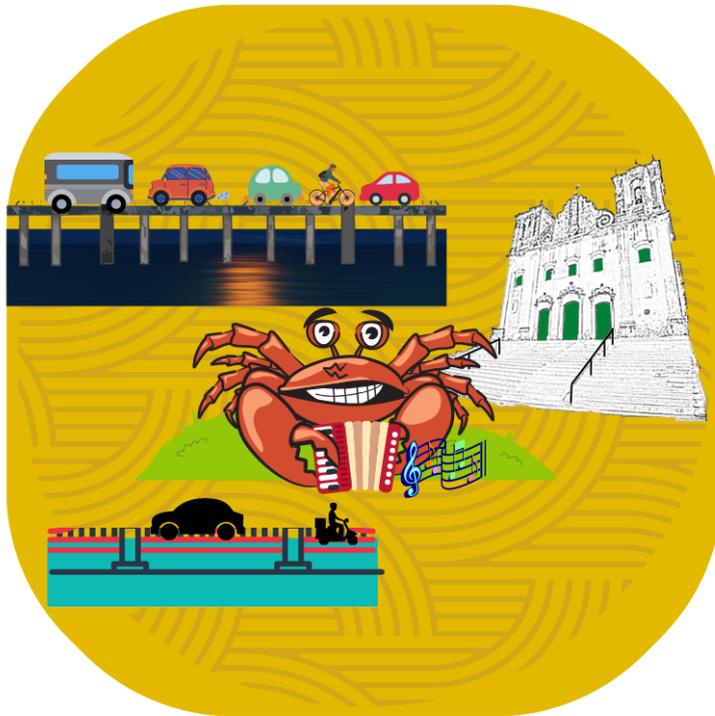
A cidade de Laranjeiras, cujo nome se deve às laranjeiras que existiam perto do porto construído às margens do rio Cotinguiba. A cidade é considerada o berço da cultura, educação, política e economia de Sergipe, sendo conhecida como a Atenas sergipana. No passado, a cidade era famosa pelo luxo e requinte, onde vivia a aristocracia açucareira da província.

Esse luxo pode ser visto na arquitetura da cidade, como na Igreja Nossa Senhora da Conceição da Comandaroba. Culturalmente, a cidade é marcada por manifestações como Reisado, Lambe-Sujos e Caboclinhos e Chegança. Além disso, existe um local chamado Mussuca, que é povoado por descendentes de escravos e que possui sua própria cultura e tradições.



A região que inicialmente foi colonizada por holandeses, mas em 1678 foi fundada a aldeia de Santo Antonio de Vila Nova. Essa região passou por muitas turbulências políticas, incluindo períodos em que foi controlada pela coroa portuguesa até se elevada de categoria de vila, comarca a Cidade já em 1817, perdeu parte do seu território para Urubu de Baixo a formação do que depois seria conhecido como Propriá.

Em 1940, a região passou a ser chamada de Neópolis. Ela é banhada pelo Rio São Francisco e é considerada a capital sergipana do frevo, um estilo de dança popular brasileira. No carnaval, a cidade é invadida pelo frevo e as pessoas celebram nas ruas com o "mela mela", que é uma festa em que as pessoas jogam tinta e espuma umas nas outras



Localizada no Litoral Sul de Sergipe, Nossa Senhora do Socorro foi habitada pelos índios da tribo tupinambá no século XVI. A ocupação da região provavelmente ocorreu no mesmo período em que se iniciou a colonização das terras da capitania de Sergipe Del Rey. No século XVIII, a cidade já era um núcleo demográfico com cerca de três mil habitantes, com a plantação de mandioca e cana-de-açúcar como atividades econômicas principais.

Em 1829, Nossa Senhora do Socorro já era uma freguesia, embora ainda houvesse aldeias indígenas na localidade. A condição de vila foi alcançada em 1835, marcando sua emancipação política. Atualmente, é uma cidade da região metropolitana de Aracaju, ligada diretamente por duas pontes. É conhecida por seus festejos juninos e pelo Forró Sirri.

A cidade também possui um importante marco histórico e arquitetônico, a Igreja Matriz de Nossa Senhora do Perpétuo Socorro, que é um exemplo do barroco tardio. A igreja foi tombada pelo patrimônio histórico nacional.



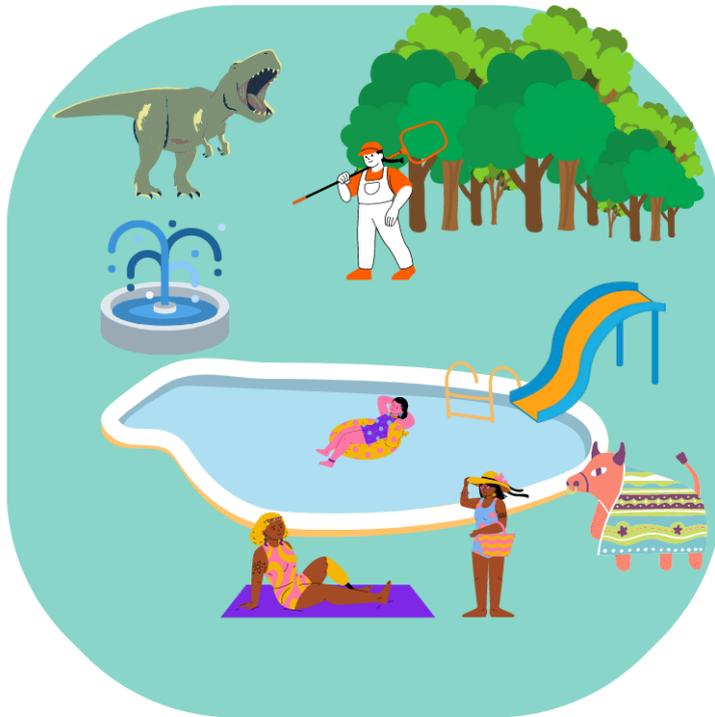
O Município de Porto da Folha teve sua origem no século XVII e passou por várias mudanças de sede antes de se estabelecer na fazenda Curral do Buraco. Em 1821, foi desmembrado da freguesia de Santo Antônio do Urubu de Baixo e denominado São Pedro do Porto da Folha com sede na Ilha de São Pedro. Em 1841, a sede foi restabelecida no povoado do Curral do Buraco e, em 1896, a Lei nº 194 definiu a sede como Porto da Folha, cujos habitantes são conhecidos como buraqueiros.

Lá é onde se encontra a única comunidade indígena do estado de Sergipe Xokós está no povoado da Ilha de São Pedro, que já foi sede do município, após o despovoamento no fim do século XIX, a área foi incorporada a propriedades privadas e os índios foram perseguidos e discriminados. Em 1979, os índios reocuparam a ilha e a FUNAI reconheceu a área como terra indígena.. Além disso, Porto da Folha é conhecida por sediar a maior festa de gibão do Brasil, a vaquejada de pega de boi no mato, realizada em setembro.



Propriá banhado pelo rio São Francisco e ligado a Alagoas pela ponte da integração Sergipe/Alagoas. No início do século XVII, a cidade era lar de uma missão jesuíta que ensinava e catequizava os índios da região. Na época, a cidade era conhecida como "Urubu de Baixo" e era responsável administrativamente por várias outras cidades ao longo do rio São Francisco, o local mudou de nome para Própria e se tornou um importante centro econômico de Sergipe. Durante um período, ela foi a segunda economia mais importante do estado, ficando atrás apenas da capital, Aracaju. Própria era responsável por liderar o comércio atacadista do Baixo São Francisco, vendendo produtos em grandes quantidades para outras regiões.

Hoje em dia, Propriá mantém a tradição de produzir deliciosos doces típicos. Um dos mais famosos é o doce de batata, que é muito popular na região. Além disso, a cidade também é famosa pela festa religiosa de Bom Jesus dos Navegantes, que tem mais de 100 anos de tradição e é celebrada com muita devoção.



No final do século XIX, surgiu a povoação de Pau Ferro ou Salgadinho nas terras do atual município de Salgado. A localização ganhou destaque com a construção da linha férrea em 1911, sendo escolhida como ponto de embarque de trens pelos habitantes de Estância. Em 1927, foi desmembrado de Boquim e elevado à categoria de município, e em 1938 sua sede foi elevada à categoria de cidade.

Salgado possui uma história de abundância de água em seu território, o que tem sido uma fonte de desenvolvimento para o turismo aquático na região. O Balneário Público de Salgado é uma das principais atrações turísticas do município e há também parques aquáticos privados. A água tem sido importante para a agricultura, permitindo o cultivo de diversos produtos, e para o desenvolvimento econômico do município



Sergipe é conhecido como o país do forró devido à sua forte tradição cultural junina, que se estende por vários dias. Os festejos acontecem em diversas cidades do estado, oferecendo uma variedade de estilos musicais que vão desde o famoso forró pé de serra até as variações mais modernas, com apresentações de bandas locais e atrações nacionais. Na capital, Aracaju, existem dois polos principais de forró: a Vila do Forró, localizada no bairro Coroa do Meio, e o Forró Caju, realizado no centro da cidade



O Canindé de São Francisco; Feira Nova; Gararu; Gracho Cardoso; Itabi; Monte Alegre de Sergipe; Nossa Senhora da Glória; Poço Redondo; Porto da Folha; Carira; Frei Paulo; Nossa Senhora Aparecida; Pedra Mole; Pinhão; Ribeirópolis, são os municípios do sertão sergipano, região mais árida do estado encontra-se a caatinga, ocupando grande parte do Sertão sergipano. Caracterizada pela vegetação xerófita, mais resistente à ausência de água.

Caracterizado por terras quentes, e com arbustos curtos e retorcidos, obrigava os vaqueiros da região ficarem cobertos com roupas de couro.

Nesse local de difícil acesso foi uma das rotas do cangaço no Estado



A cidade de Tobias Barreto tem uma história que remonta entre 1599 e 1622, quando as terras de Campos pertenciam ao morgado de Belchior Dias Moréia e se estendiam até o rio Itapicuru, na Bahia. Em 1835, o povoado de Campos foi elevado à categoria de vila, o que gerou desentendimentos com a vila de Itabaianinha por questões de limites. Em 1943, o território e o município de Campos foram renomeados como Tobias Barreto em homenagem a um cidadão ilustre da região. A cidade é conhecida como a capital do bordado. Por outro lado, a povoação de Geru foi um núcleo de índios que se estabeleceram lá possivelmente antes das invasões holandesas em Sergipe. Em 1758, com a Carta Régia, o Rei declarou a liberdade de todos os índios no território de Sergipe e criou uma vila a partir da antiga povoação de Geru, chamada Nova Távora ou Tomar, com a característica única de ter elementos indígenas em cargos públicos. Uma manifestação cultural característica da região é a festa dos carros de boi.



São Cristóvão, é a quarta cidade mais antiga do Brasil e foi a primeira capital do estado de Sergipe. Ela foi fundada por uma pessoa chamada Cristóvão de Barros. Durante um tempo, a cidade foi invadida por holandeses e quase foi completamente destruída. Depois disso, ela foi reconstruída com muitos aspectos religiosos e se tornou rica em cultura e arquitetura. Hoje em dia, a cidade é considerada um patrimônio histórico brasileiro e a Praça São Francisco é reconhecida como um Patrimônio Mundial por causa da forma como foi construída com base nas normas definidas para cidades estabelecidas pela Espanha e pelos padrões de ocupação do solo português.

Em 1968, foi fundada no município a Universidade Federal de Sergipe, que é uma importante instituição de ensino superior na região. A cidade também é conhecida por seus movimentos culturais, como o samba de coco, a Chegança e as taieiras



O rio São Francisco é um importante curso de água que passa por cinco estados Brasil, com uma nascente geográfica em Medeiros e uma nascente histórica na serra da Canastra. O texto descreve a importância do Rio São Francisco, que tem sido fonte de vida e riqueza por mais de quinhentos anos. O nome do rio é uma homenagem a São Francisco de Assis, e sua descoberta é atribuída ao navegador Américo Vespúcio em 1501. A região da foz era habitada pelos índios, que o chamavam de Opará. Apelidado como Velho Chico, um rio cheio de mistérios e folclore



Aracaju é a segunda capital de Sergipe, fundada em 17 de março de 1855 como a segunda capital planejada do Brasil. Isso significa que as ruas da cidade foram projetadas de forma geométrica, como um tabuleiro de xadrez, pelo engenheiro Sebastião José Basílio Pirro. Aracaju se tornou a capital de Sergipe após Inácio Barbosa idealizar um porto mais próximo ao mar, facilitando o escoamento da cana de açúcar.

Além de seu centro histórico e comercial, a cidade é conhecida por sua bela orla, com praias de águas mornas e cristalinas. Um dos monumentos mais famosos de Aracaju são os arcos da orla, que ficam à beira-mar e são um ponto turístico bastante visitado. A cidade também é conhecida por algumas iguarias, como o caranguejo, o amendoim e o queijo na brasa. As praias de Aracaju são belíssimas e atraem muitos turistas, que aproveitam o sol e as águas refrescantes para se divertir.



O município brasileiro chamado Barra dos Coqueiros na península de Santa Luzia a margem esquerda do rio Sergipe tem praias incríveis, além de um Resort, o que é mais interessante é que eles são super modernos quando o assunto é energia. Eles usam energia eólica isso é uma grande conquista, já que é uma fonte de energia limpa e sustentável.

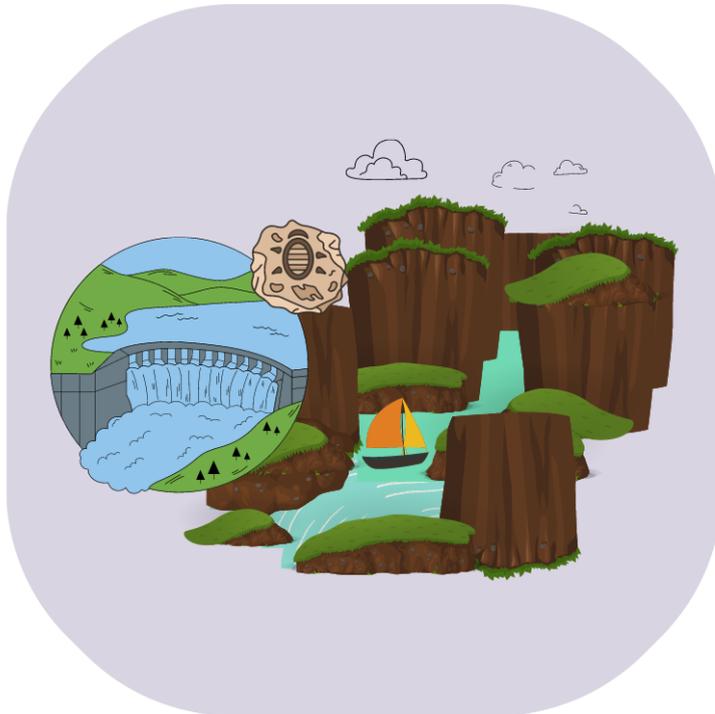
Antigamente, para chegar até lá, as pessoas tinham que usar tototós e balsas para transportar seus carros. Mas agora tem Ponte Aracaju-Barra dos Coqueiros, que foi construída para ligar as duas cidades. O nome oficial é Ponte Construtor João Alves.

Além disso, a cidade também tem um Terminal Marítimo chamado Inácio Barbosa, importantíssimo para o comércio e a economia da região.



Boquim é um município conhecido como a "Terra da Laranja" devido à sua destacada citricultura. A região é responsável pela produção de laranja, tangerina, limão, plantas ornamentais e também de maracujá. Essa atividade teve início na década de 20, quando chegaram as primeiras mudas de laranjeira à região.

Atualmente, Boquim conta com uma indústria de suco, que aproveita a grande produção de frutas da região. Além disso, a citricultura é responsável por gerar empregos e movimentar a economia do município.



Canindé do São Francisco está localizado no extremo norte do sertão sergipano. Durante o período colonial do Brasil, o território de Canindé despertou grande interesse, porém, devido à seca que sempre castigou a região sertaneja, os primeiros desbravadores acabaram perdendo o interesse pelas terras, apesar da grandeza do Rio São Francisco.

Com a instalação da hidroelétrica e a exploração de suas belezas naturais, como os cânions e o Museu Arqueológico de Xingó, que contém um acervo de arte rupestre, esqueletos humanos e diversos utensílios descobertos durante pesquisas em sítios arqueológicos da região, o município teve um grande desenvolvimento.

Atualmente, a economia de Canindé do São Francisco gira em torno da hidroelétrica e da exploração turística das belezas dos cânions.



A cidade que recebeu seu nome devido à vontade religiosa de um casal de construir uma capela, onde o filho do casal se tornou padre e passou a ministrar missas. Com o tempo, casas foram construídas na região. A agricultura foi a principal atividade econômica do município, com destaque para o cultivo de cana-de-açúcar e algodão. Posteriormente, a cidade foi impulsionada com a chegada de usinas de açúcar e a construção de estradas de ferro.

A cidade comemora a data de São Pedro com uma grande festa, que inclui a guerra de espadas, uma tradição em que pessoas usam fogos de artifícios para fazer uma espécie de "dança" em homenagem ao santo. A festa também inclui a celebração da Festa do Mastro. O coreto na praça da cidade é um dos símbolos da cidade e um lugar de encontro para a comunidade local.



A antiga Rancho, atualmente chamada Carmópolis, surgiu no final do período colonial e início do Império como um simples ponto de parada para feirantes. Eles se reuniam ali para atravessar em grupo a antiga mata do Bonsucesso, que era conhecida por ser perigosa devido aos constantes ataques aos viajantes.

Acredita-se que a denominação posterior de Carmo tenha origem na influência dos Padres Carmelitas da Missão de Japarutuba. Atualmente, a economia de Carmópolis gira em torno da exploração de petróleo na região e da instalação da Petrobras, embora a cultura da cana-de-açúcar ainda seja forte na região.

O Batalhão de Bacamarteiros é a maior manifestação cultural do município de Carmópolis e uma das principais expressões culturais de Sergipe. O Grupo Folclórico Batalhão de Bacamarteiros surgiu por volta de 1780, nos engenhos de cana-de-açúcar do Vale do Cotinguiba, onde os negros brincavam samba-de-roda e atiravam com bacamarte.



No passado foi construído uma capela dedicada a Nossa Senhora de Guadalupe, que é a padroeira do México e muito importante para os mexicanos.

Atualmente, Estância é uma cidade em constante desenvolvimento e considerada o maior polo industrial do estado. A cidade tem muitas fábricas que produzem alimentos, roupas, metais, cervejas e sucos. Na agricultura, destaca-se a cultura do coco e na criação de animais, a pecuária. Há também dois povoados importantes na região, Abais e Praia do Saco.

Durante as festas juninas, Estância é famosa pelas guerras de fogos de artifício e pelo barco de fogo, que é uma tradição muito bonita da região.



Itabaiana foi colonizada no final do século XVI após a conquista do território sergipano por Cristóvão de Barros. A posse das terras ocorreu gradualmente por cartas de doação e alvarás. A primeira sesmaria foi concedida a Ayres da Rocha Peixoto, que deu origem ao sítio Caatinga de Ayres da Rocha. O arraial de Santo Antônio surgiu no século XVII, onde foi construída a primeira igreja, que deu origem à atual Matriz de Santo Antônio e Almas de Itabaiana, tornou-se freguesia em 1675 e finalmente teve seus limites demarcados no século XVIII.

A Serra de Itabaiana é o principal acidente geográfico do município, com 659 metros de altitude, cachoeiras e poços de águas cristalinas, como o Poço das Moças. Foi recentemente nomeada como Parque Nacional da Serra de Itabaiana. Além disso, há o Parque dos Falcões, o município se destaca pelo seu comércio ativo, sendo um dos maiores do estado de Sergipe. Além disso, é conhecida como a "capital do caminhão" devido ao elevado número de caminhões em relação à sua população, sendo uma das principais festa a Festa do caminhoneiro.