

A socialização interativa do conhecimento do património histórico cultural como instrumento na construção de novas competências cognitivas.

Elaine Ignacio¹

Orientadores: Luiz Oosterbeek² / José Julio García Arranz³ / André Luis ramos Soares⁴

¹ Universidade Federal do Piauí, Brasil / GEPAR – Grupo de Educação Patrimonial e Arqueologia / Pesquisadora Associada do Instituto Terra e Memória; cluster de "Quaternário e Adaptações Humanas" do Centro de Geociências (UID00073 da rede da Fundação para a Ciências e Tecnologia) / Doutoranda em Patrimônio na Universidade de Extremadura - Espanha com dupla diplomação em História na Universidade Federal de Santa Maria - RS - Brasil

² Instituto Politécnico de Tomar. Instituto Terra e Memória. Centro de Geociências (UID00073 da rede da Fundação para a Ciências e Tecnologia), Portugal ;

³ Universidade de Extremadura - Cárceres, Espanha;

⁴ Universidade Federal de Santa Maria – Rio Grande do Sul, Brasil.



OBJETIVOS E VISÃO GERAL DO PROJETO

A presente pesquisa tem como principal objetivo comprovar que a socialização do conhecimento do patrimônio Histórico cultural e artístico, através de uma gestão eficiente, transforma a vida do indivíduo e contribui para o desenvolvimento cognitivo e, consequentemente, para a ampliação de suas competências. Com base nesta premissa, analisamos algumas das metodologias de programas de educação patrimonial, com enfoque em patrimônio arqueológico, no Brasil. Ao mesmo tempo que analisamos o conhecimento referente ao patrimônio cultural de alunos, como também o impacto cultural que existe na vida dos profissionais, sejam da educação, da cultura, ou qualquer outra área que se interesse pelo tema. Ao final, por meio de uma reflexão crítica, a partir dos resultados obtidos com a pesquisa, apresentamos e sistematizamos uma metodologia de educação patrimonial cultural a ser aplicada.

MATERIAIS E METODOS

Em um primeiro momento, foram realizados dois levantamentos bibliográficos: o primeiro sobre educação com enfoque no patrimônio cultural e, mais especificamente, no arqueológico; o segundo sobre o desenvolvimento em educação. Em um segundo momento, foram definidos alguns programas de educação patrimonial no Brasil.

Em uma etapa posterior foi executado a parte central do nosso estudo em que utilizamos da técnica de coleta de dados, através do método misto. Este método mostra-se como o mais valioso para o presente estudo, pois em uma pesquisa no âmbito educacional investigam-se formas específicas dos fenômenos educativos, considerando sua dinâmica complexa e sua situação social. Compreende-se que esse método se adequa melhor devido à diversidade das interações e das variáveis presentes nesse campo.

O objetivo geral da pesquisa envolvendo pré-adolescentes e adolescentes consistiu em verificar a noção que os mesmos possuem com respeito ao patrimônio cultural, e se eles conseguem estabelecer uma relação entre "conceito" e "vivência". Isto é, se é constituída uma relação direta entre o que é considerado patrimônio e o que está presente no cotidiano do aluno, ou seja, se existe uma apropriação simbólica entre as duas situações.

Para atingir este objetivo, um dos procedimentos, foi aplicação de um questionário contendo duas partes:

I) Perguntas de identificação pessoal e familiar dos alunos; situação econômica das famílias; as preferências reveladas nas atividades de cultura, diversão e lazer.

II) Conhecimentos gerais a respeito de patrimônio cultural.

Numa amostra de 1.062 alunos que frequentam 37 escolas municipais e unidades de ensino. Cursando o ensino fundamental até o 9º ano foram identificados 80,9% dos alunos (que informaram o ano/série de estudo).

TABELA 1 – DISTRIBUIÇÃO DOS RESPONDENTES, POR FAIXAS DE IDADE.

C al sua idade	n	%	% válido	% acumulado
Menos de 10 anos	24	2,3	2,5	2,5
De 10 a 15 anos	648	61,0	67,2	69,6
Mais de 15 anos	293	27,6	30,4	100,0
Total válido	965	90,9	100,0	
Sem resposta	97	9,1		
Total geral	1062	100,0		

LIVRO _ JOGO



Capa do Livro



Tabuleiro do Jogo

Personagens

Sacerdotisa
Yebajaci e
Nanbiaguara



Personagens

Turma do GEPAR
(Xande, Caraguá,
Rick e Romão) e
Mestre Salomão



Apresentação de trabalho na II semana de extensão e cultura da UFPI .

Professores de Pedro II – Piauí, participantes do curso de Educação Patrimonial, formação de multiplicadores .



Visita técnica: Centro histórico de Buriti dos Lopes II – Piauí – Brasil.



I Jornada de Educação para o Patrimônio, Buriti dos Lopes – Piauí – Brasil. Equipe GEPAR/EPA e convidados.



Ações educativas em Itapipoca – Ceará –Brasil.

Oficina: Processo de produção de cerâmica.



RESULTADOS E ESTADO ATUAL DE PESQUISA

A presente pesquisa investiga as transformações resultantes das diversas metodologias de educação patrimonial junto a projetos e suas respectivas comunidades. Sendo seu principal objetivo, avaliar qual a melhoria que a educação com enfoque no patrimônio histórico cultural proporcionou aos indivíduos, e consequentemente, as comunidades onde se fez presente, Detentores deste conhecimento, construir uma nova metodologia a ser utilizada em ações educativas patrimoniais.

Para este propósito, estamos levantando e avaliando dados sob duas abordagens: a primeira visa determinar metodologias de programas de educação patrimonial histórico cultural, onde a arqueologia esteja inserida. A segunda baseia-se na coleta e análise de dados a partir das informações recolhidas com pessoas no Brasil como um todo, além de professores e alunos destes programas. Ambas conferem importância na validação da hipótese sobre o impacto da aprendizagem e a utilização dos conhecimentos adquiridos, caso estes elementos tenham contribuído para o desenvolvimento do indivíduo. Consequentemente, assume-se que a ampliação de suas competências engendra a criação de novas respostas.

As pesquisas que buscam levantar a abrangência do conhecimento sobre patrimônio cultural já foram reformulados em uma primeira fase de aplicação e estão foram utilizadas para diagnóstico junto aos alunos, e os profissionais, sejam da educação, da cultura, ou qualquer outra área que se interesse pelo tema, e assim, poder capacitá-los de uma maneira mais efetiva e sistemática. E a partir dos resultados obtidos com a pesquisa, sistematizamos uma nova metodologia a ser aplicada através de um livro/jogo.

O livro, narrado por Arquezinho, traz a história de Nanbiaguara, uma onça suçuarana mítica criada - a distância e de forma sobrenatural - pela sacerdotisa YEBAJACI no sul do Piauí. O objetivo de Nanbiaguara é ajudar a sacerdotisa a proteger os patrimônios histórico-culturais, percorrendo os quatro cantos do estado em uma caminhada repleta de aventuras e surpresas. Em sua jornada, Nanbiaguara explora sítios arqueológicos, centros históricos, rios e biomas que constituem o rico território e, através da viagem fascinante, adquire vivência e conhecimento por meio da experiência contada por personagens encantadores que são encontrados no caminho. Durante todo o percurso para encontrar-se com sua criadora no norte piauiense, a onça é acompanhada por Arquezinho e sua turma do GEPAR (Grupo de Educação Patrimonial e Arqueologia). Uma história que vai além do livro e se transporta para o tabuleiro do jogo, construída com a interação do leitor.

Bibliografia

Ignacio, Elaine. Insignia rupestre: uma história que conta histórias / Elaine Ignacio ; ilustrações Elaine Ignacio, Felipe Leão, Pedro Roscio. -- 1. ed. -- Rio de Janeiro : Ed. da Autora, 2020.