

APRENDER BRINCANDO: JOGOS DE IMAGEM E AÇÃO NO ENSINO DO PATRIMÔNIO CULTURAL ODS (4)

Gabriel Kauã da Costa (Universidade de Taubaté)
Lucas Fernandes Martins Silva (Universidade de Taubaté)
Rodrigo de Oliveira Santos (Universidade de Taubaté)
Nicolas Moreira da Mota (Universidade de Taubaté)
Prof. Dr. André Luiz da Silva (Universidade de Taubaté)
Profa. Dra. Rachel Duarte Abdala (Universidade de Taubaté)

O projeto de extensão Educação Patrimonial: conhecendo o patrimônio de Taubaté é realizado em parceria entre a Universidade de Taubaté, a FUNCABES e a Secretaria Municipal de Educação da cidade. Para promover a valorização e ampliação do conhecimento dos alunos da rede municipal de ensino, o projeto está estruturado em torno de oficinas realizadas com estudantes do ensino fundamental, sendo uma iniciativa interdisciplinar que envolve docentes de História e de Antropologia e discentes dos cursos de História e Letras. Neste contexto, o presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência da aplicação de um jogo do tipo Imagem e Ação, adaptado com cartas temáticas sobre patrimônios materiais e imateriais da cidade, analisando como a gamificação pode favorecer o entendimento e a valorização da cultura local por crianças e adolescentes. O método utilizado foi a realização de oficinas pedagógicas em turmas do Ensino Fundamental (I e II), nas quais os alunos, organizados em grupos, deveriam desenhar ou representar elementos como o Pavão Azul, as figureiras, o Sítio do Pica-Pau Amarelo, o Mazzaropi e outros bens culturais, a fim de que seus colegas os identificassem. A experiência foi acompanhada por observação participante e registros qualitativos, como falas espontâneas dos estudantes e produções gráficas. Os resultados indicam que a dinâmica gamificada promoveu engajamento, cooperação entre os grupos, desenvolvimento da oralidade e da criatividade, além de despertar o interesse dos alunos em conhecer e valorizar a história e os símbolos culturais de Taubaté. O jogo mostrou-se eficaz na promoção de aprendizagens significativas, ao permitir que o patrimônio fosse apropriado pelos estudantes de forma divertida e interativa, conectando vivências cotidianas à identidade cultural local. Conclui-se que o trabalho com “jogos” constitui uma estratégia importante para a aprendizagem e para a educação patrimonial, contribuindo não apenas para a compreensão de conceitos históricos, mas também para a formação cidadã e para o fortalecimento do sentimento de pertencimento. Com isto, a experiência extensionista também reforçou o papel da universidade na criação de materiais pedagógicos acessíveis e replicáveis, que podem ser incorporados por professores em diferentes realidades escolares.

Palavras-chave: Educação Patrimonial; Gamificação; Ensino Fundamental; Aprendizagem; Cultura Local