

O JOGO PEDAGÓGICO “TRILHA DA CULTURA CEARENSE” COMO MEDIÇÃO EDUCATIVA

Ana Cristina de Sales¹, Maria Arleilma Ferreira de Sousa²

¹Universidade Regional do Cariri – URCA, Crato, Ceará, Brasil, ana.sales@urca.br

²Universidade Regional do Cariri – URCA; arleilma.ferreira@urca.br;

Resumo

O artigo analisa a contribuição do jogo pedagógico “Trilha da Cultura Cearense” para a discussão da memória e do patrimônio cultural no contexto escolar. Elaborado pelo Instituto da Memória do Povo Cearense (IMOPEC), em 2006, o material foi pensado como um recurso didático voltado às escolas, reunindo temas relacionados a personagens, práticas culturais, paisagens e espaços considerados referências da memória social do Ceará. A pesquisa possui abordagem qualitativa e baseia-se na análise documental do material que compõe o jogo, especialmente da cartilha que apresenta os conteúdos e as narrativas utilizadas na proposta pedagógica. A análise dialoga com o conceito de mediação presente nas reflexões de Lev Vygotsky (1994, 2001), compreendendo o jogo como um instrumento cultural capaz de favorecer processos de aprendizagem por meio da interação entre os sujeitos e os conhecimentos historicamente produzidos. Os resultados apontam que o jogo pode atuar como um recurso de aproximação entre os estudantes e o patrimônio cultural cearense, ao mobilizar elementos do cotidiano e da memória coletiva. Ao mesmo tempo, a análise indica que seu potencial educativo depende das formas de mediação realizadas no espaço escolar, pois, quando utilizado de maneira isolada ou sem problematização, o material tende a apresentar os conteúdos de forma fragmentada. Desse modo, o jogo coopera para o ensino sobre memória e patrimônio cultural quando articulado a práticas pedagógicas que estimulem a reflexão crítica e a contextualização histórica.

Palavras-chave: Jogo pedagógico. Patrimônio cultural. Memória. Mediação educativa.

Introdução

A discussão sobre memória e patrimônio cultural tem ocupado espaço significativo no campo da educação e do ensino de História, especialmente quando se considera o papel da escola na mediação entre os estudantes e as referências culturais presentes em seus contextos sociais. Nesse sentido, diferentes recursos pedagógicos têm sido mobilizados com a finalidade de aproximar os sujeitos escolares de práticas, narrativas e símbolos que compõem a memória coletiva e o patrimônio cultural.

Entre esses recursos, destacam-se os jogos pedagógicos, que vêm sendo utilizados como estratégias didáticas capazes de promover a interação, o diálogo e a construção compartilhada de conhecimentos. É nesse contexto que se insere o jogo pedagógico “Trilha da Cultura Cearense”, elaborado pelo Instituto da Memória do Povo Cearense (IMOPEC), no ano de 2006. Concebido como um recurso lúdico destinado às escolas, com a proposta de aproximar estudantes do Ensino Fundamental Anos Finais e do Ensino Médio de referências ligadas ao patrimônio cultural do Ceará.

A discussão está pautada na análise das fontes que compõem o próprio material do jogo, especialmente a cartilha que o acompanha, na qual são apresentados os temas selecionados e as narrativas construídas em torno das representações culturais abordadas. Diante disso, coloca-se a seguinte questão: de que maneira os elementos culturais presentes no jogo dialogam com as experiências e memórias dos sujeitos, e como esse material pode atuar como mediador no processo de aprendizagem sobre o patrimônio cultural do Ceará? A partir desse questionamento, procura-se compreender em que medida o jogo colabora para aproximar os estudantes de referências culturais que integram a memória coletiva, favorecendo processos de reconhecimento e reflexão sobre o patrimônio.

Do ponto de vista metodológico, a pesquisa possui caráter qualitativo (Minayo, 2002) e fundamenta-se na análise documental (Gil, 2002) do material pedagógico produzido pelo IMOPEC. Foram examinados os temas presentes no jogo e as narrativas apresentadas na cartilha, considerando os sentidos atribuídos aos chamados “lugares de memória”, às práticas culturais e aos sujeitos sociais que compõem o patrimônio cultural cearense.

No campo teórico, o estudo dialoga com a perspectiva da mediação no processo de aprendizagem, inspirada nas reflexões de Lev Vygotsky (1994, 2001). Para o autor, o conhecimento se constrói por meio das interações sociais mediadas por instrumentos culturais, como a linguagem, os símbolos e os diferentes artefatos produzidos historicamente pelas sociedades.

A partir dessa perspectiva, o jogo pedagógico pode ser compreendido como um instrumento de mediação, capaz de aproximar os estudantes de conhecimentos relacionados à memória e ao patrimônio cultural. Ao mobilizar narrativas, imagens e referências culturais, o jogo cria situações de interação que favorecem a construção de significados compartilhados, possibilitando que os participantes interpretem e ressignifiquem elementos de sua própria realidade cultural.

Partindo dessa compreensão, considera-se que abordar o patrimônio no espaço escolar implica reconhecer os sentidos atribuídos pelos sujeitos às suas experiências culturais,

especialmente em contextos marcados pela presença de tradições, práticas cotidianas e memórias coletivas. Nesse cenário, o jogo é analisado como um recurso didático que pode contribuir para a mediação entre conhecimento histórico, experiência social e construção de identidades.

Assim, o presente estudo tem como objetivo analisar de que maneira o jogo pedagógico “Trilha da Cultura Cearense” contribui para a discussão da memória e do patrimônio cultural no contexto escolar, investigando os sentidos atribuídos às referências culturais presentes no material e suas possibilidades de mediação no processo de aprendizagem.

O jogo pedagógico como mediação entre memória, patrimônio e aprendizagem

O uso de jogos com objetivos pedagógicos em sala de aula tem se tornado cada vez mais comum. Essa estratégia tem sido adotada por docentes como uma ferramenta didática capaz de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e significativo. Nesse sentido, o/a professor/a busca despertar o interesse dos estudantes pelo conteúdo trabalhado, favorecendo a participação, o diálogo e a construção do conhecimento de forma mais interativa.

Giacomoni e Silva (2021, p. 279) salientam que “o jogo, enquanto é emulado em ato concreto e imaginativo ao mesmo tempo, dá origem a uma narrativa, potencialmente viva, dinâmica e imprevisível, que tem a duração do ato de jogar, quando não extrapola a ação virando memória e história”. A partir dessa compreensão, o jogo deixa de ser entendido como uma atividade recreativa e passa a ser concebido como um espaço de produção de sentidos, no qual os sujeitos se envolvem ativamente na construção de experiências significativas.

Durante a partida, os jogadores interagem com regras e desafios que exigem tomada de decisão e elaboração de estratégias. Esse processo envolve participação ativa, interpretação e negociação entre os participantes. Assim, cada jogo constrói uma narrativa própria, marcada pelas escolhas e experiências vividas ao longo da partida.

A narrativa do jogo não se encerra no momento da partida, prolongando-se nas memórias e nas conversas dos participantes. “Ao ser evocada posteriormente, a vivência lúdica passa a integrar o repertório de memórias individuais e coletivas, aproximando-se do campo da história, na medida em que ganha significado e permanência” (Giacomoni e Silva, 2021, p. 279). O jogo articula experiência, memória e narrativa, favorecendo a construção de sentidos sobre o vivido.

Nessa direção, é possível pensar o jogo como um espaço de mediação entre o sujeito e os referenciais culturais que o cercam. Ao incorporar elementos do patrimônio cultural como

narrativas, símbolos, práticas e personagens o jogo amplia seu alcance, permitindo que os participantes joguem, se reconheçam e ressignifiquem aspectos de sua própria realidade. Assim, o ato de jogar favorece a aproximação com saberes historicamente construídos, muitas vezes marginalizados no currículo escolar, contribuindo para a valorização da memória coletiva e para o fortalecimento de vínculos identitários.

O jogo pedagógico, quando pensado de maneira contextualizada, se insere como uma prática que articula ludicidade e reflexão, possibilitando experiências que ultrapassam o momento imediato da brincadeira e se projetam na forma como os sujeitos compreendem e se relacionam com o mundo ao seu redor.

No que se refere ao jogo, Vygotsky destaca sua relevância como instrumento mediador no processo de desenvolvimento humano. Para o autor, é por meio da mediação que se torna possível compreender que o ser humano, embora pertença biologicamente à espécie humana, constitui-se efetivamente como sujeito nas relações sociais que estabelece com outros indivíduos e com a cultura em que está inserido (Vygotsky, 1994).

Nesse contexto, a escola, especialmente através da atuação de seus professores atua na mediação da formação dos estudantes. É com o apoio e a orientação docente que os alunos ampliam seus conhecimentos, apropriam-se de elementos culturais que constituem sua humanidade e desenvolvem, gradualmente, modos próprios de pensar, sentir e agir (Idem).

Pensar o jogo a partir das contribuições de Lev Vygotsky implica considerar a interação entre os participantes, a faixa etária e as regras que orientam a atividade. Nesse contexto, o estudante deixa de ser receptor de informações e assume um papel ativo, mobilizando raciocínio e tomada de decisões. Além disso, o jogo permite ao professor observar o processo de aprendizagem, identificando o que o aluno já realiza de forma autônoma e as dificuldades que podem ser superadas com apoio.

Nesse processo, emerge aquilo que Vygotsky denomina de “zona de desenvolvimento proximal”, entendida como a distância entre aquilo que o estudante já consegue realizar sozinho e aquilo que pode alcançar com auxílio. Ao criar essa zona de desenvolvimento, o jogo favorece a intervenção intencional de outros sujeitos, possibilitando que o aprendiz internalize, no plano individual, aquilo que inicialmente ocorre no plano social, transformando o desenvolvimento potencial em desenvolvimento real e contribuindo para o avanço da aprendizagem e para a consolidação de funções psicológicas em formação (Idem).

O professor atua como mediador, orientando as interações, incentivando questionamentos e promovendo reflexões sobre os conteúdos mobilizados durante a atividade. A mediação docente coopera para que o jogo ultrapasse a dimensão lúdica e se converta em

uma experiência formativa, na qual os estudantes podem estabelecer relações entre o conhecimento escolar e as referências culturais presentes em seu contexto social.

É necessário reconhecer os limites do uso de jogos educativos em sala de aula. Embora possam mobilizar narrativas e aproximar os estudantes de referências culturais, sua eficácia depende da mediação pedagógica e do contexto em que são utilizados. Assim, o jogo deve ser articulado a outras práticas educativas, ampliando o debate e favorecendo a compreensão crítica da memória e do patrimônio.

Nesse sentido, discutir os elementos culturais presentes no jogo implica compreender o patrimônio cultural e a memória como construções sociais e históricas, marcadas por disputas de sentidos e processos de seleção sobre o que preservar e lembrar, revelando tensões e relações sociais em constante transformação, permeadas por dinâmicas de dominação e resistência entre grupos e indivíduos (Gomes; Vieira, 2014).

François Hartog (2006) corrobora para essa discussão ao afirmar que o “patrimônio é uma maneira de viver as rupturas, de reconhecê-las e reduzi-las, referindo-se a elas, elegendo-as, produzindo semióforos”. Nessa perspectiva, o patrimônio desenvolve um papel importante ao selecionar e produzir elementos simbólicos que tornam visíveis determinadas rupturas históricas e sociais. Por meio desses símbolos, torna-se possível estabelecer conexões com o passado, uma vez que tais processos estão “sempre correlatos com tempos fortes de questionamento da ordem do tempo” (Hartog, 2006, p. 272). Assim, o patrimônio contribui para que as sociedades interpretem as transformações ocorridas ao longo do tempo, atribuindo sentidos à sua própria história e à construção de identidades coletivas. Nesse sentido, tanto o patrimônio quanto a memória se fazem necessários através do jogo para se perceber a construção das “maneiras de ser no tempo” de uma sociedade, permitindo a conexão com o passado.

O Instituto da Memória do Povo Cearense e a promoção de jogos pedagógicos

O Instituto da Memória do Povo Cearense foi uma instituição cujas atividades tiveram início no estado do Ceará em 1988, estendendo-se até o ano de 2015. Sua atuação esteve voltada à articulação de esforços de intervenção em apoio a setores da sociedade cearense impactados pelas políticas neoliberais implementadas nas décadas de 1990 e 2000.

Esse coletivo desenvolveu e organizou uma diversidade de ações educativas, políticas, sociais e culturais direcionadas, sobretudo, às populações em situação de maior vulnerabilidade no estado. Entre suas iniciativas, destacam-se a produção de materiais impressos, como revistas

e boletins, a criação de três Casas da Memória, a oferta de cursos à distância e a elaboração de jogos pedagógicos, além de outras ações voltadas à valorização da memória, do patrimônio cultural e do meio ambiente.

Pensando em espaços para a construção do conhecimento nas escolas, o IMOPEC elaborou uma proposta de levar a essas instituições, através de jogos pedagógicos, dados e informações sobre a memória e o patrimônio cultural cearense. A proposição era de que o jogo funcionasse prazerosamente, em que educandos e educadores fossem “convidados a fazer um passeio instigante pelos lugares da memória do Ceará, descobrindo estratégias para enfrentar o desafio de caminhar com as próprias pernas, de pensar com a própria cabeça, buscando, assim, sua própria identidade” (Raízes, 2006, n. 54, p. 05).

A elaboração dos jogos se deu em dois momentos, o primeiro em 2005 e o segundo em 2006, nos encontros estaduais do curso de formação à distância também promovido pelo IMOPEC. O Instituto lançou a proposta aos cursistas e após os debates chegaram à definição dos jogos, são eles: Bingo Cultural do Ceará; Trilha da Cultura Cearense e Descobrindo o Ceará¹.

No processo de criação, os participantes do curso a distância discutiram aspectos para aprimorar a experiência educativa do jogo. Entre eles, destacam-se a escolha de personagens históricos, a seleção de temas que representassem a diversidade cearense e a definição dos objetivos pedagógicos. Também foram pensadas estratégias para tornar o jogo atrativo e significativo para os participantes.

Figura 1: A Cartilha dos três jogos



Fonte: acervo pessoal, 2023.

¹ Os jogos produzidos pelo IMOPEC podem ser encontrados na Biblioteca Célia Guabiraba, que integra a Casa da Memória de Porteiras. O espaço está localizado na Rodovia Padre Cícero, nº 942, bairro Imaculada Conceição, no município de Porteiras/CE.

Cada jogo é acompanhado de um catálogo com informações destinadas a aprofundar os conteúdos trabalhados. Inicialmente, apresenta-se um sumário com a indicação dos temas abordados. O catálogo do jogo 3, “Trilha da Cultura Cearense”, foi elaborado tendo como público principal estudantes a partir dos 12 anos. A proposta reúne um conjunto de 40 conteúdos, organizados a partir das noções de “lugares de memória” e patrimônio cultural. “Os “lugares de memória” seguindo as prerrogativas do IMOPEC estavam apoiados em pontos de referência, consoante as tradições, os costumes, lendas e mitos, as paisagens, as datas, os personagens, a música, a culinária, a arquitetura, os odores, o folclore, etc.” (Raízes, 2006, n. 54, p. 05).

A dinâmica do jogo, segundo o IMOPEC, busca articular brincadeira e aprendizagem por meio do sorteio de pedras numeradas, cada uma correspondente a um dos conteúdos listados no catálogo. Dessa forma, a numeração indicada remete diretamente ao tema a ser explorado durante a partida. Por exemplo, na cartela do jogo “Trilha da Cultura Cearense”, o número 43 corresponde ao tema Patativa do Assaré. Nessa situação, os jogadores, juntamente com o(a) docente, são orientados a consultar o catálogo que acompanha o material. Nele encontram-se o sumário e a descrição dos temas apresentados no jogo, permitindo que os participantes tenham acesso às informações relacionadas ao conteúdo sorteado e ampliem a compreensão sobre os elementos da cultura cearense mobilizados durante a atividade.

Os jogos foram produzidos pelo IMOPEC com o objetivo de despertar o interesse dos participantes pelo patrimônio cultural do Ceará. Por meio de desafios, perguntas, enigmas e outras atividades interativas os jogadores eram/são estimulados a conhecer aspectos da história e da cultura local, favorecendo processos de conscientização e valorização do patrimônio. Nesse percurso, o jogo pode favorecer o fortalecimento do sentimento de pertencimento e da responsabilidade em relação aos espaços e às pessoas que os constituem.

Além disso, esses jogos procuravam incentivar os participantes a reconhecerem e estabelecerem conexões entre os lugares históricos e os seus municípios correspondentes. Apoiando assim, para a compreensão dos conteúdos de geografia histórica da região, da formação dos espaços urbanos e rurais, e da relação entre patrimônio cultural e localidades específicas, ou seja, de um conhecimento aprofundado da história local e preservação da memória social do Ceará, conteúdos ainda poucos trabalhados no cotidiano da educação básica.



O jogo pedagógico “Trilha da Cultura Cearense” e sua proposta educativa

O jogo “Trilha da Cultura Cearense” é um recurso didático que funciona como uma mediação que dialoga diretamente com os referenciais da memória coletiva, que não se sustenta de forma abstrata, mas se ancora em elementos concretos do cotidiano e da experiência social. Como aponta o material do IMOPEC, “a memória de um grupo social, de um povo, assim como a memória individual, possui pontos de referência nos quais ela está apoiada”, sendo estes expressos nas tradições, costumes, lendas, paisagens, personagens e demais manifestações culturais (IMOPEC, Jogos Pedagógicos 03, p. 05).

É justamente nessa perspectiva que o jogo se insere: ao mobilizar elementos da cultura cearense, ele aciona esses pontos de referência, permitindo que os estudantes reconheçam, revisitem e ressignifiquem saberes que fazem parte de seu próprio universo cultural, mas que nem sempre são valorizados no espaço escolar. Assim, ao percorrer as trilhas propostas pelo jogo, o/a aluno/a aprende conteúdos e estabelece vínculos com memórias coletivas que atravessam gerações, fortalecendo o sentimento de pertencimento e identidade. Dessa forma, o jogo configura-se como um espaço de encontro entre experiência, narrativa e conhecimento, no qual o ato de brincar se articula à preservação e à valorização do patrimônio cultural.

O funcionamento do jogo ocorre de forma semelhante ao bingo: as “pedras” são sorteadas e, a cada elemento apresentado, os professores e professoras realizam a explicação do tema correspondente. Dessa maneira, cada referência cultural sorteada torna-se ponto de partida para a discussão sobre aspectos da memória e do patrimônio cultural cearense.

No quadro a seguir, apresentam-se os temas mobilizados no jogo “Trilha da Cultura Cearense”. Ao todo, são 40 tópicos, distribuídos ao longo da cartilha que acompanha o material. Cada página traz a contextualização da imagem representada, desenvolvendo narrativas que articulam história, memória, meio ambiente e diferentes dimensões do patrimônio cultural.

Quadro 1 - Temas presentes no Jogo Pedagógico “Trilha da Cultura Cearense”.

Cultura Cearense (p. 07)	Oiticica (p. 27)
Patrimônio Cultural (p. 08)	Basílica de Juazeiro do Norte (p. 28)
Praia do Batoque (p. 09)	Real hospício dos Jesuítas (p. 29)
Coqueiros (p. 10)	Tito de Alencar Lima (p. 30)
Fundação Casa Grande (p. 11)	Cruzeiro de Jaguaribe (p. 31)
Fósseis do Cariri (p. 12)	Fósseis de Tauá (p. 32)
Açude do Cedro (p. 13)	Carnaúbas (p. 33)

Câmara Municipal de Aracati (p. 14)	Índios Tapeba (p. 34)
Romarias de Juazeiro do Norte (p. 15)	Barragem Castanhão (p. 35)
Cego Oliveira (p. 16)	Conjuntos dos Serrotes de Quixadá (p. 36)
Manguezal (p. 17)	Jogos de Terreiro (p. 37)
Penitentes (p. 18)	Lapinha (p. 38)
Repentistas (p. 19)	Patativa do Assaré (p. 39)
Índios Tremembé (p. 20)	Literatura de cordel (p. 40)
Marisqueiras (p. 21)	Igreja de Almofala (p. 41)
Quadrilha (p. 22)	Bárbara de Alencar (p. 42)
Pequi (p. 23)	Igreja Matriz de Icó (p. 43)
Caldeirão (p. 24)	Rio Cariús (p. 44)
Antigo Cruzeiro – Porteiras (p. 25)	Desmatamento (p. 45)
Festa dos Caretas (p. 26)	

Fonte: elaborado pelas autoras, 2026.

Os títulos reúnem elementos que articulam paisagens, práticas culturais, personagens e espaços de memória, ou seja, o jogo apresenta um conjunto de referências que se conectam ao cotidiano dos sujeitos. Nesse conjunto, temas como manguezal, fósseis, carnaúbas, açudes e desmatamento indicam a relação entre natureza e cultura, ao mesmo tempo em que abrem espaço para reflexões sobre questões ambientais e as transformações provocadas pela ação humana.

Também se destacam manifestações ligadas à religiosidade, à oralidade e às tradições populares, como as romarias de Juazeiro do Norte, os penitentes, os repentistas, a quadrilha, a lapinha e os jogos de terreiro. Esses elementos apontam para práticas culturais que permanecem vivas e que desempenham papel importante na constituição de identidades. A presença de figuras como Patativa do Assaré, Bárbara de Alencar e Tito de Alencar Lima amplia o olhar para diferentes momentos históricos, permitindo o contato com experiências marcadas por produção cultural e formas de resistência.

Além disso, ao incluir povos indígenas, como Tremembé e Tapeba, e trabalhadores como as marisqueiras, o jogo incorpora diferentes sujeitos sociais, evidenciando a pluralidade que compõe o patrimônio cultural. Da mesma forma, espaços como igrejas, monumentos e instituições de memória aparecem como referências importantes na preservação e transmissão de saberes.

Entre os temas apresentados no jogo, destaca-se o item 43, que trata de Patativa do Assaré, descrito na página 39 da cartilha. O material apresenta o poeta como uma das principais referências da cultura popular do Ceará, ressaltando aspectos centrais de sua trajetória. A narrativa enfatiza sua origem no meio rural, as dificuldades enfrentadas desde a infância e sua relação com o trabalho na roça, elementos que ajudam a situar o jogador no contexto social em que sua produção poética foi construída, como se observa no trecho a seguir:

43- Patativa do Assaré

Grande poeta cearense, nascido em Assaré, na Serra de Santana, em 05 de março de 1909. Seu nome verdadeiro é Antônio Gonçalves da Silva. Aos 8 anos de idade perdeu seu pai e precisou trabalhar para sustentar seus irmãos mais novos. Frequentou escola, aos 12 anos, por apenas 4 meses e a partir daí nunca mais foi à escola. É considerado um dos mais importantes poetas brasileiros. Fazia versos desde os 13 ou 14 anos e costumava criar suas poesias enquanto trabalhava na roça. Aos 16 anos comprou uma viola. Publicou vários livros, destacando-se “Inspiração Nordestina”, “Cante lá que eu canto cá”, “Ispinho e fulô”. Patativa foi um crítico das injustiças praticadas pelos governantes e pelo sistema no qual vivemos. Faleceu aos 8 de julho de 2002. Afirma em uma de suas poesias: “Sou matuto do Nordeste...” (IMOPEC, Jogos Pedagógicos 03, p. 39).

Ao destacar a breve escolarização de Patativa do Assaré e o caráter autônomo de sua formação poética, o jogo evidencia formas de produção de conhecimento construídas para além do espaço escolar, valorizando a oralidade e as experiências do cotidiano sertanejo. O material apresenta sua trajetória e menciona obras como “Inspiração Nordestina”, “Cante lá que eu canto cá” e “Ispinho e fulô”, aproximando o participante de uma produção artística vinculada às vivências do sertão, marcada pela criação de versos durante o trabalho na roça e pelo uso da viola como instrumento de expressão. Ao mesmo tempo, ressalta o caráter crítico de sua poesia, que denuncia injustiças sociais e desigualdades, evidenciando a dimensão política da cultura popular. A inclusão do verso “Sou matuto do Nordeste...” reforça a valorização da identidade regional e da linguagem popular, contribuindo para reconhecer a poesia de Patativa e a literatura de cordel como importantes expressões do patrimônio cultural. Dessa forma, o jogador passa a conhecer elementos da vida e da produção do poeta, reconhecendo-o como uma importante referência da cultura popular do Ceará e da literatura nordestina.

Cabe aos docentes realizar o processo de mediação quando as informações apresentadas pelo jogo passam a ser discutidas e problematizadas coletivamente em sala de aula. A partir do trecho sobre Patativa do Assaré, o professor pode estimular reflexões que ampliem a compreensão dos estudantes acerca do contexto social e cultural em que sua poesia foi produzida.

Nesse movimento, questões relacionadas à vida no sertão, ao trabalho no campo, à oralidade e às desigualdades sociais presentes em seus versos podem ser mobilizadas,

possibilitando relacionar o conteúdo do jogo às experiências e aos conhecimentos prévios dos alunos, favorecendo a compreensão da cultura popular e de seus significados históricos. Ou seja, a aprendizagem se constrói nas interações sociais e na relação com instrumentos culturais. O jogo, nesse contexto, funciona como um recurso que introduz o tema, enquanto o professor orienta o diálogo, amplia os significados e conduz os estudantes à construção de interpretações críticas sobre a poesia popular e seu lugar no patrimônio cultural.

Considerações Finais

Ao propor um jogo que explora os lugares de memória do Ceará, o IMOPEC buscou aproximar os sujeitos do passado por meio de experiências imersivas e significativas. A proposta incentiva a participação ativa na construção do conhecimento histórico. Estimula o pensamento crítico e a compreensão da história como um processo dinâmico de interpretações e narrativas.

A partir das considerações de Lev Vygotsky (1994), compreende-se que o jogo pode atuar como um importante instrumento mediador no processo de aprendizagem, uma vez que possibilita a criação de situações de interação nas quais os estudantes mobilizam conhecimentos prévios, elaboram estratégias e constroem novos significados coletivamente. No entanto, é fundamental destacar que o potencial formativo do jogo não se realiza de forma automática. Ele depende, sobretudo, da intervenção pedagógica do professor, que assume o papel de mediador ao orientar as discussões, problematizar as informações apresentadas e relacionar os conteúdos às experiências sociais e culturais dos alunos.

Conclui-se que a utilização de jogos educativos, a exemplo do “Trilha da Cultura Cearense”, quando articulada a práticas de mediação pedagógica e à valorização da cultura local, apoia o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo. Ao mesmo tempo, reforça-se a necessidade de que tais recursos sejam utilizados de maneira crítica e planejada, de modo que o caráter lúdico esteja sempre articulado à intencionalidade pedagógica e aos objetivos formativos da escola.

No caso específico do jogo analisado, que aborda elementos da cultura cearense observa-se que a atividade lúdica aproxima os estudantes de referências culturais importantes para a compreensão da história e das identidades locais. Ao discutir aspectos como a vida no sertão, o trabalho no campo e as experiências sociais o jogo cria oportunidades para que os alunos estabeleçam relações entre o conteúdo apresentado e suas próprias vivências.

Referências bibliográficas

GIACOMONI, Marcello Paniz; SILVA, Lucas Victor. O jogo como fonte e objeto de pesquisa: possibilidades da pesquisa sobre o uso de jogos no ensino de História In: ANDRADE, Juliana Alves de; PEREIRA, Andrade e Nilton Mullet (Org.). **Ensino de História e suas práticas de pesquisa**. 2. ed. [e-book]. / São Leopoldo: Oikos, 2021.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, Alexandre; VIEIRA, João Paulo. A rede cearense de museus comunitários: processos e desafios para a organização de um campo museológico autônomo. In: Cadernos do CEOM - Ano 27, n. 41 - **Museologia Social**, 2014, Chapecó/Santa Catarina.

HARTOG, François. **Regimes de Historicidade**: presentismo e experiências do tempo. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2006.

Instituto da Memória do Povo Cearense. **Jogo Pedagógico: Trilhas da Cultura Cearense**/Fortaleza, 2006. 46 p.

Instituto da Memória do Povo Cearense. **Raízes: Boletim do Instituto da Memória do Povo Cearense**. Fortaleza, n. 54, abril/jun. 2006.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.); DESLANDES, Suely Ferreira.; NETO, Otávio Cruz.; GOMES, Romeu. **Teoria, método e criatividade**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2002, p. (9-29).

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A Formação social da mente**. 5.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A Construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

