

7. Extensão Universitária

O ensino lúdico da História: a UFSM nas escolas

Flain, Guilherme; Mortari, Mônica;

guilherme.flain@gmail.com; mortari.mt@gmail.com

Curso de História - Licenciatura

Universidade Federal de Santa Maria

Resumo

Através do Laboratório de Arqueologia, Sociedades e Culturas das Américas (LASCA), administrado pelo Prof. Dr. André Luís Ramos Soares, no curso de História – Licenciatura da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), desenvolvemos um projeto pedagógico que, através de oficinas e atividades lúdicas, recria o ambiente da pré-História para alunos de escolas locais. Nosso objetivo é tornar o ensino da Pré-História mais material e divertido, gerando uma emoção que acompanha o aprendizado. Essas oficinas contam com uma série de atividades diferentes de que dispomos num “pacote” de educação patrimonial. A escolha das oficinas a serem levadas fica a critério do(a) professor(a) da turma. Levamos três dessas atividades a um colégio da rede privada de Santa Maria: oficina de arco e flecha, oficina de cerâmica guarani e remontagem arqueológica. Pretendemos também levar à rede pública. Além dessas atividades, contamos com um conjunto de 05 maquetes para exposição explicativa, feitas em escala com a bibliografia, que ilustram a Pré-História do Rio Grande do Sul. São intituladas: “Diferença entre arqueologia e paleontologia”, “Sambaquis”, “Cerritos”, “Casa subterrânea kaingang” e “Casa guarani”. No desenvolvimento dessas atividades, percebemos um grande estímulo à sociabilidade das crianças, que trabalham sua curiosidade, criatividade e raciocínio junto de seus colegas. Trazendo essas atividades lúdico-pedagógicas para as aulas de História, ensinamos com uma proposta mais recreativa, que estimula os alunos e enriquece a fixação dos conhecimentos. Os resultados, até agora, são muito positivos: as crianças e adolescentes se mostraram dispostas e participativas, além de um grande respaldo por parte dos(as) profissionais do colégio.

Palavras-chave: Educação patrimonial, Pré-História, Rio Grande do Sul, arqueologia, arqueologia experimental.

1. Introdução

Este artigo tem por objetivo apresentar as primeiras experiências de um trabalho de extensão realizado, entre outros colegas, por Guilherme Flain da Silva e Mônica Tonato Mortari, graduandos(as) do curso de História – Licenciatura, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

Ambos participamos de escavações arqueológicas sistemáticas, em andamento no município de Cruzeiro do Sul - RS, e de projeto de pesquisa dentro da área da Arqueologia, com enfoque nos guaranis da Pré-História do Rio Grande do Sul.

Também desenvolvemos trabalhos de arqueologia experimental que objetivam criar réplicas da cerâmica guarani Pré-Histórica em toda sua cadeia processual: coleta e preparo da argila, modelagem, secagem, queima e uso para cozimento ou fermentação.

Todas as atividades supramencionadas são desenvolvidas através do LASCA (Laboratório de Arqueologia, Sociedades e Culturas das Américas) e são orientadas pelo Prof. Dr. André Luís Ramos Soares.

1.1 História e definição do “pacote” de Educação Patrimonial

A primeira versão deste projeto se deu em 2016: o “ensino de História através de maquetes”. Tais maquetes foram

desenvolvidas e expostas pelo NEP (Núcleo de Estudos de Patrimônio, UFSM). São cinco maquetes, intituladas: *Diferença entre arqueologia e paleontologia*; *Sambaquis*; *Cerritos*; *Casa subterrânea kaingang*; e *Casa guarani*.

Ilustram a Pré-História geral e do Rio Grande do Sul, respaldando a Lei 11.645/08, que prevê a obrigatoriedade da presença do tema “História e cultura afro-brasileira e indígena” no currículo oficial da rede de ensino. Com o sucesso que se seguiu, algumas maquetes foram vendidas a preço de material para museus, o que também causou a suspensão temporária do projeto.

Em 2017, iniciamos nossas jornadas de pesquisas nas áreas de Arqueologia e Arqueologia Experimental, que continuam até o presente. Através delas, desenvolvemos três oficinas, expandindo o “ensino de História através de maquetes” para um verdadeiro “pacote” de Educação Patrimonial. Nomeadamente, as oficinas: “arco e flecha”, “cerâmica guarani”, e “remontagem arqueológica”.

A “oficina de arco e flecha” cria um ambiente onde os alunos e alunas simulam condições de caçadores e caçadoras, uma das principais formas de subsistência das comunidades caçadoras-coletoras do Paleolítico.

A “oficina de cerâmica guarani” é uma oficina de confecção de artefatos cotidianos dos guaranis do passado.

Simboliza a transição Neolítica, com o advento da cerâmica e do cozimento de alimentos. Disparamos de réplicas e de habilidades para confeccionar estes artefatos durante a oficina, expondo as técnicas utilizadas.

A “oficina de remontagem arqueológica” serve como representação do trabalho dos arqueólogos e arqueólogas em laboratório: são levadas réplicas de cerâmica arqueológica quebradas para os alunos e alunas fazerem a remontagem, o desenho da peça remontada e o registro de sua forma e provável função no cotidiano de uma comunidade humana hipotética.

Os conteúdos em questão geralmente são abordados, nacionalmente, no sexto ano do Ensino Fundamental e no primeiro ano do Ensino Médio. As atividades a serem levadas ficam a critério do próprio professor ou professora titular da turma anfitriã.

1.2 Realização e pretensões do projeto

Unindo os conhecimentos obtidos nas disciplinas de Arqueologia, Pré-História e Didática da História, pensamos em maneiras de trabalhar esses conteúdos de forma lúdica, despertando a criatividade, sociabilidade e raciocínio dos alunos e alunas.

Como afirma o educador e historiador Fernando Seffner, “o ensino de história não pode estar preso a um livro didático, e funciona em forte articulação

com as demandas do tempo presente. Este ensino precisa trazer também a marca de intensa autonomia intelectual do professor, que elabora atividades e vai com isso montando seu programa, o que significa que vai expressando seu modo de entender a história”.

Intelectuais e educadores como Seffner questionam de que forma podemos proporcionar aos alunos aprendizagens significativas em História. Preocupados com a situação de ensino do Brasil, pensamos em atividades pedagógicas que estimulem os alunos e despertem um maior interesse na área de História.

O projeto piloto do presente projeto, o “pacote” de Educação Patrimonial, fora colocado em prática num colégio da rede privada de ensino da cidade de Santa Maria. Realizamos, sem custos, as oficinas de arco e flecha e remontagem arqueológica para turmas de sexto ano do Ensino Fundamental e as oficinas de arco e flecha e cerâmica para turmas do primeiro ano do Ensino Médio. A média das idades dos alunos e alunas é de 11 e 15 anos, respectivamente.

A administração do colégio contribuiu com a argila para a oficina de cerâmica, enquanto o LASCA encarregou-se dos materiais específicos que compõem nossos acervos para as demais oficinas.

Neste caso não foram ofertadas as maquetes, uma vez que ainda não dispomos da reconstrução daquelas

vendidas, além deste projeto já ter sido realizado com sucesso no passado, como mencionado.

Em futuras oportunidades, pretendemos ofertar esse “pacote” completo às esferas privadas de ensino, sob uma taxa de inscrição por aluno(a), sem fins lucrativos, na intenção de contribuir com os gastos em transporte e materiais utilizados. Dessa maneira será possível levar as atividades, livres de qualquer custo, às esferas públicas de ensino.

2. Objetivos

Somando a retomada do projeto de maquetes à criação das oficinas, desenvolvemos este projeto de extensão universitária, onde nos dedicamos a levar o conhecimento obtido na academia para escolas e colégios locais, sob a forma de Educação Patrimonial.

Nosso objetivo é procurar novas maneiras de desenvolver o conhecimento histórico, para além de palavras e imagens, trabalhando de forma lúdica e sinestésica.

Buscamos abordagens de ensino que permitam uma ampliação conceitual: sociabilidade, práticas culturais, técnicas em ofícios, materialização do conhecimento e participação ativa dos alunos e alunas, tanto individualmente como em grupo.

Essas atividades recreativas geram uma emoção que facilita a fixação do

conhecimento. Tal emoção é a diversão proporcionada pela ludicidade, pela curiosidade nos primeiros contatos com atividades que fogem à rotina contemporânea de grandes centros urbanos.

O objetivo das maquetes, acompanhadas de explicação, é ilustrar processos de longa duração da Pré-História geral e local. Trabalham com a temática indígena e práticas socioculturais prévias ao estabelecimento dos colonizadores europeus.

As oficinas têm por objetivo ilustrar os conceitos de Paleolítico, Neolítico e Arqueologia com os alunos e alunas, associando práticas a esses conceitos, facilitando sua assimilação.

Seffner também nos lembra que a “aula de História não pode ser apenas leitura e cópia. Embora fundamentais, leitura e escrita precisam estar acompanhadas de debates, projeção de filmes, visitas a locais históricos, atividades envolvendo desenho, montagem de jornais, pesquisas de campo, entrevistas, comparecimento a museus e exposições, organização de mostras na escola, elaboração de relatórios, seleção de materiais para compor acervos, etc. O aluno, como qualquer outro ser humano, não é apenas leitor e escritor, mas percebe a realidade e a expressa através de numerosos outros canais.”

3. Materiais e Métodos

3.1 Materiais e Métodos das maquetes

As maquetes foram e são confeccionadas sempre em escala com a bibliografia de apoio. Todos os materiais são acessíveis, de baixo custo, como biscuit e isopor para as formas e papéis, tintas ou plásticos para texturização.

Continuamos não dispendo destas últimas. Serão confeccionadas ao longo do desenvolvimento deste projeto: recriaremos as que faltam e faremos reparos e retoques naquelas que permanecem.

A maquete *Diferença entre Arqueologia e Paleontologia* serve de ilustração para a Pré-História geral, abordando, além das disciplinas titulares da obra, a Geologia.

As maquetes *Sambaquis*, *Cerritos*, *Casa subterrânea kaingang* e *Casa guarani* são alicerçadas no livro *12.000 anos de História: Arqueologia e Pré-história do Rio Grande do Sul*, promovido pelo museu da UFRGS, e apresentam a Pré-História do Rio Grande do Sul, abordando grandes temas característicos à Pré-História geral, como caça, pesca, coleta, enterramentos e arte.



Exemplo maquete Sambaquis

Acervo pessoal, 2018

3.2 Materiais e Métodos das oficinas

Trataremos, aqui, a “oficina de arco e flecha” como *oficina I*, a “oficina de cerâmica” como *oficina II*, e a “oficina de reconstrução arqueológica” como *oficina III*.

3.2.1 Materiais e Métodos da oficina I

A oficina I necessita, em primeiro lugar, da disposição de um espaço físico seguro e bem administrado, preferencialmente em ambiente aberto, mas sendo também passível de ser realizada em quadras esportivas. Essa atividade é potencialmente perigosa, portanto requer atenção e supervisão constante da parte dos adultos e responsáveis. Se bem administrada, como em nosso caso, é uma atividade lúdica que diverte e ensina sem restrição de idade.

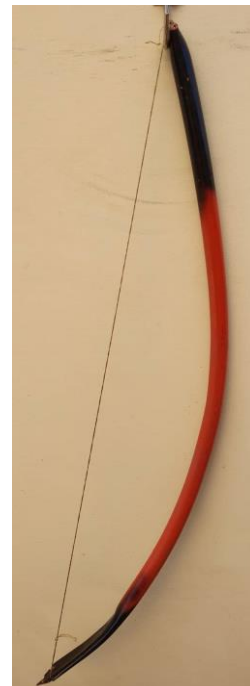
Os materiais necessários para os arcos: canos de PVC e barbantes. Também são necessárias flechas compradas prontas. Para o alvo, garrafas plásticas grandes e vazias, como as de água sanitária, além de cola ou fitas adesivas e papel para textura. Os canos e barbantes servem para a confecção dos arcos, as flechas são compradas prontas em lojas especializadas, e os plásticos e papéis servirão para a confecção do alvo.

Se comprados de fábrica, o custo dos arcos elevaria muito a demanda por recursos dessa atividade, portanto os arcos são manufacturados previamente à atividade, seguindo a metodologia: com o auxílio de luvas protetoras, os canos PVC são levados a uma distância de um (01) metro acima de uma fogueira ou churrasqueira em brasa. Evita-se a queima tóxica dos canos. Eles são aquecidos somente até atingir o ponto de

maleabilidade suficiente para moldá-los no formato de arcos e achatar as pontas conforme as imagens abaixo. Após esse passo, os barbantes são trançados e dispostos entre as duas pontas dos arcos, finalizando a confecção deste artefato. Podem, também, ser pintados.



Acervo pessoal, 2018



Como o fabrico das flechas é bastante trabalhoso e requer técnica apurada, o custo-benefício nos respalda comprando-as prontas.

Por fim, para o alvo a ser caçado na simulação, foram confeccionadas pacas, animais típicos da América Central e da América do Sul. O corpo é recortado e colado valendo-se das garrafas usadas. Para a finalização, o papel para textura cobre o corpo, dando um tom de coloração característico à pelagem do animal.

Quando da disposição dos artefatos mencionados, pudemos desenvolver a

Universidad Nacional de Cuyo | Mendoza | Argentina

17, 18 y 19 de octubre de 2018

oficina que fora levada a um colégio da rede privada de ensino do município de Santa Maria, através do LASCA e da UFSM.

Essa oficina realizou-se, no colégio, com ambas as turmas de sexto (6º) ano do Ensino Fundamental e do primeiro (1º) ano do Ensino Médio. Inicia-se com uma apresentação prévia sobre as comunidades caçadoras-coletoras da Pré-História.

Após a apresentação, os alunos, alunas e responsáveis deslocam-se até o local a ser realizada a atividade, distribuindo os alunos, alunas e quaisquer outros potenciais participantes em x fileiras paralelas entre si, sendo x o número de arcos disponíveis. As pacas, ou o alvo, são dispostas a uma determinada distância e, então, após demonstração técnica do uso do arco, são dadas y flechas a cada pessoa dos primeiros lugares das filas, sendo y a razão entre o número de flechas de que se dispõe pelo número de fileiras. Após todas as flechas serem projetadas, declara-se a pausa, os e as responsáveis coletam as flechas e as redistribuem, seguindo o ciclo da ordem das fileiras, retomando a atividade e assim sucessivamente.

Desta forma, é garantida a segurança de todos e todas. É importante lembrar que ninguém pode estar ou passar entre a linha de tiro e atrás dos alvos, sob risco de acidente. Excetuam-se os

períodos de pausa para a coleta das flechas.

Abaixo, imagem dos alunos participando da oficina I.



Acervo pessoal, 2018

3.2.2 Materiais e Métodos da oficina II

Essa oficina resulta dos conhecimentos obtidos através das obras de La Salvia e Brochado, e de nossas atividades na área da Arqueologia Experimental. Necessita de materiais menos específicos: barro, água e uma superfície para trabalhá-los. O barro pode ser coletado de alguma fonte conhecida confiável, como pode ser industrial, obtido em olarias locais ou em algumas lojas de materiais. A técnica, no entanto, é a especificidade deste caso.

Nessa oficina, usamos a técnica de cerâmica “roletada”, característica dos guaranis. Essa modelagem de vasilhas se dá a partir da confecção de séries de “roletes”, cilindros moldados pressionando o pedaço de barro com ambas as mãos contra uma superfície plana, em

Universidad Nacional de Cuyo | Mendoza | Argentina
movimento de “vai e vem”, como demonstrado na imagem abaixo.



Acervo pessoal, 2017

Esses “roletes” são sobrepostos, seguindo angulações de abertura e fechamento, dando forma à vasilha que se almeja. A imagem a seguir mostra nosso trabalho enquanto arqueologia experimental.



Acervo pessoal, 2017

O desenvolvimento das práticas de cozinhar e fermentar, ainda podendo, no caso de grandes vasilhas, serem ressignificadas na forma de urnas funerárias, a exemplo dos conhecidos enterramentos guaranis.

17, 18 y 19 de octubre de 2018
Abaixo, imagem dos alunos participando da oficina II.



Acervo pessoal, 2018

3.2.3 Materiais e Métodos da oficina III

Essa oficina tangencia um pouco a “simulação de um ambiente Pré-Histórico” característica às duas primeiras. Nela, em vez disso, damos ênfase à interpretação das fontes, metodologias e teorias da Arqueologia e o trabalho dos arqueólogos e arqueólogas em laboratório.

Os materiais e técnicas necessárias à sua realização também cruzam-se positivamente com a arqueologia experimental. Neste caso, levamos réplicas cerâmicas quebradas, confeccionadas previamente em laboratório pela equipe do LASCA. Essas réplicas são modeladas em barro, devidamente queimadas na forma de cerâmica, e, então, intencionalmente quebradas em poucos pedaços, a fim de simular, no ambiente escolar, um laboratório de arqueologia. Alunos e alunas dispõem de um “acervo” a ser remontado e interpretado. Eles e elas, após a

Universidad Nacional de Cuyo | Mendoza | Argentina
remontagem, finalizam a atividade retratando a peça remontada em desenho, indicando também suas possíveis ou prováveis funcionalidades no cotidiano de uma comunidade humana hipotética.

Na ausência de técnica para a confecção de réplicas cerâmicas específicas para essa atividade, tal material pode ser facilmente substituído adquirindo-se quaisquer outros objetos cotidianos, quebrados, de cerâmica, porcelana, gesso, entre outros. Os diferentes materiais podem abranger tanto a Arqueologia Histórica quanto a Arqueologia Pré-Histórica. Atenta-se, neste último caso, à potencialidade cortante e/ou perfurante de alguns desses materiais quebrados, como a porcelana.

Abaixo, imagem dos alunos participando da oficina III.



Acervo pessoal, 2018

4. Resultados e Discussão

As atividades foram de resultados, até então, muito positivos: as crianças e

adolescentes se mostraram bastante dispostas e participativas, além de termos recebido grande respaldo por parte dos e das profissionais do colégio.

Os alunos e alunas, durante as atividades, buscavam ajudar uns aos outros e aqueles que apresentavam mais dificuldades. Assim, é possível trabalhar em favor da sociabilidade das crianças e adolescentes.

4.1 Resultados da oficina I

Sem dúvidas, a oficina mais famosa do “pacote”. Já fora desenvolvida pelo professor orientador, na UFSM, tanto com discentes de diferentes turmas do curso de História, como com os próprios docentes. Quando de suas realizações, sempre divertiu a todos.

Foi, também, a única oficina realizada por ambas as séries com as quais trabalhamos no colégio. Ao momento de sua apresentação, uma vez que a atividade se deu no período da manhã, foi feita uma brincadeira com os alunos e alunas: “vamos ver quem terá almoço hoje!”. Em primeiro momento, as crianças e adolescentes expressaram dúvida, inclusive ouvimos algumas balbuciando “não teremos almoço hoje?”. Porém, ao longo da explicação, conseguem compreender que caçadores-coletores precisavam dispor de técnicas de caça e coleta para obter alimentos. Sem sair do papel que lhes fora estipulado na

brincadeira, entendem que se não acertarem a caça, “não terão almoço”.

Foi durante a realização dessa atividade que notamos, também, um momento especial. Enquanto um colega observava o outro acertando a flecha na paca, veio a comemoração: “nós vamos ter almoço por causa do Joãozinho (nome fictício)!!”

Lembramos que em momento algum identificamos as fileiras de alunos e alunas como “grupos”, “famílias”, “comunidades” ou assemelhados. Mas, afinal, se cada fileira contava com três ou quatro alunos e alunas, a paca não poderia ser dividida? Por isso a criança comemora por seu colega. Apoiados nisso, lembramos que o aprendizado é um processo contínuo e incessante: nenhum professor ou professora deixa de aprender, como aprendemos com essa experiência.

Segundo Fernando Seffner, “dinâmicas de grupo são importantes e devem ser valorizadas, auxiliando o aluno a trabalhar com colegas, eis que saber trabalhar em grupo é um aprendizado importante para a vida.”

Tanto as turmas mais novas quanto as mais velhas demonstraram igual grau de emoção desde que ouviram a respeito da atividade. Na quadra esportiva, onde foi realizada, a diversão e sociabilidade geradas entre os alunos certamente excedeu nossas expectativas.

4.2 Resultados da oficina II

A *oficina II*, de confecção cerâmica, fora realizada com apenas uma turma de primeiro ano do Ensino Médio. Os alunos e alunas são livres para fazerem os artefatos que quiserem, podendo variar desde artefatos de funcionalidade cotidiana, como vasilhas, copos e panelas, até artefatos de função simbólica e/ou artística.

Os e as adolescentes, em primeiro lugar, motivam-se criativa e artisticamente, confeccionando as mais variadas formas, mas atentam às técnicas por nós expostas. Em alguns casos, tentam reproduzi-las com fidelidade, em outros, as reinventam e ressignificam.

4.3 Resultados da oficina III

Visto que o conhecimento básico sobre arqueologia está inserido no plano de ensino do 6º ano do ensino fundamental, a oficina III visa trazer para os alunos uma forma de conhecer um pouco mais do trabalho laboratorial dos arqueólogos. Após uma escavação arqueológica, todo o material recolhido é analisado em laboratório. No caso da cerâmica guarani, nosso foco de pesquisa, muitos “caquinhos” são encontrados quebrados, e precisam ser remontados. Quando propomos essa atividade para os alunos, além de descobrir mais sobre o trabalho do arqueólogo, puderam tocar, olhar e remontar pedaços de cerâmica

quebradas. Essa atividade é interessante pois as crianças podem participar do processo, não apenas estudar na teoria. Elas se mostraram emocionadas ao conseguir remontar a vasilha e impressionadas ao descobrirem que a partir da cerâmica, algo tão simples, o cozimento dos alimentos se torna possível. Unindo a explicação com a atividade, as crianças puderam compreender melhor a utilidade da cerâmica e o trabalho laboratorial de um arqueólogo.

5. Conclusões

Ter a oportunidade de iniciar esse projeto foi muito gratificante para os graduandos que fazem parte deste. Não esperávamos tanta receptividade, tanto dos alunos, quanto dos professores. Através dessa experiência aprendemos muitas coisas, que certamente serão inseridas nas idas a outras escolas.

É possível concluir, através da nossa primeira experiência, que essas atividades incentivam a criatividade, coletividade e raciocínio dos alunos. Despertam sentimentos de felicidade nos alunos, o que torna a aula agradável e a obtenção do conhecimento divertido. São atividades possíveis de fazer e devem ser incentivadas, pois aulas monótonas e apenas com o livro didático como apoio acaba por matar, muitas vezes, a criatividade dos alunos.

Buscamos com esse projeto incentivar os estudantes, através de atividades pedagógicas que estimulem os alunos e despertem um maior interesse na área de História. Ficamos felizes com os resultados positivos, com o comprometimento e participação dos alunos.

6. Bibliografía

Jogos e ensino de história (2013). (1 ed.). Porto Alegre, RS.: Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

12.000 anos de História: Arqueologia e Pré-história do Rio Grande do Sul (2013). Porto Alegre, RS.: Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

7. Financiamento

Guilherme Flain da Silva, bolsista PROBIC/UFSM.

Monica Tonato Mortari, bolsista FIEN/UFSM.