

MEDIAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL: JOGOS PARA CONHECER A ALDEIA DE CARAPICUÍBA

Ana Carolina Moliterno
PPG/Mackenzie

ISSN 2316-6479

Resumo

A Aldeia de Carapicuíba, localizada no município de Carapicuíba, próxima à cidade de São Paulo, foi fundada em 1580 pelos jesuítas para catequizar os índios que lá viviam e foi tombada pelo IPHAN em 1941 como Patrimônio Nacional. Imersa em história, arte, cultura é um lugar para se aprender. Como torná-la foco de conhecimento sobre patrimônio cultural para crianças e jovens de uma escola pública da cidade de Carapicuíba? Na busca de respondê-la, utilizamos a ludicidade, a cultura visual e a mediação cultural para elaborar jogos propondo outro olhar para este patrimônio que tem sido pouco lembrado.

Palavras chave: Arte; patrimônio cultural; jogo; educação; mediação cultural.

Abstract

The Carapicuíba's Village, located in the municipality of Carapicuíba, near the city of São Paulo was founded in 1580 by the Jesuits to catechize the Indians who lived there and listed by IPHAN in 1941 as National Heritage. Immersed in history, art, culture is a place to learn. How to make it a focus of knowledge about cultural heritage to children and young people from a public school in Carapicuíba? In seeking to answer it, use playfulness, visual culture and cultural mediation to develop games proposing another look at this heritage that had been almost forgotten.

Keywords: Art; cultural heritage; game; education; cultural mediation.

Introdução

O conceito de ludicidade tem sido uma preocupação constante. Por dez anos ministrei aulas de arte para alunos do Ensino Fundamental II na Escola Estadual Manoel da Conceição Santos localizada na cidade de Carapicuíba. Neste período inseri nas aulas, atividades lúdicas e artísticas tentando firmar a cultura lúdica dentro da escola sem perder o conteúdo de arte, pois percebi ao longo das aulas que os alunos se envolviam mais para os conteúdos de arte tratados ludicamente. Hoje estou na vice direção e, acompanhando os professores, percebo que não há uma abordagem lúdica inserida nos conteúdos em sala; geralmente separam o lúdico para os momentos considerados de ócio. No curso de pós graduação *latu sensu* no Instituto de Artes no curso Fundamentos

da Cultura e das Artes trabalhei sobre a ludicidade e despertei para esse estudo novamente quando ingressei no Programa de pós-graduação *stricto sensu* no Curso de Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie em São Paulo. Durante as aulas da disciplina Arte e Mediação Cultural, ministrada pela Prof^a Dr^a Mirian Celeste Martins que assina este texto comigo, tive um novo olhar para esfera lúdica. Durante aquela disciplina ela sugeriu que nós alunos elaborássemos uma proposta de mediação sobre um local pouco conhecido porém historicamente e artisticamente importantes ao nosso ponto de vista. Envolvida com questão lúdica e pelo que a minha cidade de Carapicuíba tinha a oferecer, resolvi unir os dois: o patrimônio de Carapicuíba, que é um local pouco visitado e trabalhado na escola, e a ludicidade.

Considerando que é importante e necessário inserir o aluno no contexto de sua realidade, de sua cidade e de sua origem durante a vida escolar, procuramos oferecer ao aluno oportunidade de conhecer o que sua cidade tem de importante para que possa enxergar, analisar, valorizar, criticar, utilizar, vivenciar o tanto de conhecimento que um lugar pode lhe proporcionar. É um ponto de partida para iniciá-lo no mundo das memórias do passado de seu povo, de sua cidade, para assim dar continuidade nesta viagem de lembranças e conseguir melhor entender o presente.

Assim, para que esse conteúdo seja abordado em sala, a proposta é inseri-lo nas aulas, mas de maneira lúdica. Pode-se perceber que quando jogamos, brincamos, adentramos a outro universo. Passamos a nos envolver com o assunto do jogo, com o outro que participa e compartilha, com os limites e regras que o mesmo apresenta. No lúdico o conhecimento não fica de fora, pois já está intrínseco. A ludicidade revela grande versatilidade que possibilita atualizar e modificar sempre, mas com o propósito de que a aprendizagem realmente se efetue.

Incentivada pela proposta de mediação sobre um local pouco conhecido apresentamos os jogos que foram elaborados abordando a Aldeia de Carapicuíba a fim de estabelecer um contato lúdico com um assunto velho para um público que o receberá como novo.

A Aldeia de Carapicuíba, na escola, no jogo, na vida do Aprendiz.

Propor o estudo do Patrimônio cultural da Cidade de Carapicuíba para os alunos favorece que estejam próximos ao universo artístico, arquitetônico, cultural e material da cidade de Carapicuíba. Inserir o aluno no que a cidade tem e o que representa é estar contribuindo para que o contexto histórico cultural de seu município seja seu objeto de estudo e conhecimento acima de tudo, atrelado ao perceber artístico cultural da cidade.

É um passo para compreender o recorte patrimonial que o município tem, e o início de uma passagem para o outro lado, o lado inovador de trazer para aula a riqueza de produções que estão tão perto e longe da onde se está, mas que em algum lugar certamente pretende chegar. É um despertar para educação patrimonial, onde a criança aprende a preservar a memória da comunidade e se sentir parte dela, concordando com Cerqueira (2005 p.106):

A necessidade do desenvolvimento da educação patrimonial na escola liga-se à formação de cidadania com qualidade, preocupada com o fortalecimento da identidade cultural sustentada na memória das expressões culturais dos diferentes grupos que compõem e compuseram a sociedade.

A educação patrimonial pode ser ampliada quando compreendida como uma ação mediadora. Neste artigo, a ludicidade, as experiências estéticas e visuais e o encontro com o patrimônio cultural focalizam a Aldeia de Carapicuíba.

Caminho obrigatório das bandeiras, Carapicuíba fez parte de nossa história. A história remonta a uma antiga aldeia de índios, marco de momentos importantes dentro da história do Estado de São Paulo. Foi uma das doze Aldeias fundadas pelo Pe. José de Anchieta (que recentemente foi canonizado por seu trabalho com os indígenas), para preservar a educação e a moralização dos indígenas por volta de 1580. A aldeia hoje ainda mantém a configuração de Aldeamento, com a Igreja maior e mais alta do que as moradias ao redor que se fecham formando um pátio com uma cruz central. Este local foi marcado por festas, guerras, religião e muita história, por isso sempre vale ser lembrada e inserida nos conteúdos escolares.



Fig.1. Aldeia de Carapicuíba. Foto: Ana Carolina Moliterno, 2013

Carapicuíba é o início do percurso para se entender sobre Aldeia, Índios, sua Catequização e sua Cultura.

Iniciamos com uma pesquisa sobre o que tem sido falado e publicado sobre ela. Encontramos algumas informações e variadas imagens. Em visita ao local, nos apropriamos de imagens, sensações e ideias para buscar tais informações para os aprendizes.

Consideramos que os conteúdos trabalhados de forma lúdica tendem a envolver mais os alunos de maneira que eles se sintam livres e interessados para aprender já que a informação se mantém na brincadeira. A criança vivencia a brincadeira, se entrega para ela, Martins (2012, p. 80) diz que: “ao brincar, ela pode criar uma situação imaginária e isso é fundamental para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, do próprio pensamento e da linguagem”. E a experiência se amplia quando no coração do brincar está o patrimônio cultural.

Assim, como fio condutor para ludicidade, elaboramos jogos que se aliam aos estudos sobre a Aldeia de Carapicuíba. O objetivo é proporcionar uma proposta de aprendizado interdisciplinar e lúdica, envolvendo diversas áreas do conhecimento: Arte, Cultura, Patrimônio Histórico, além de enriquecimento da cultura visual e artística cultural e artístico dos jogadores, estimulando habilidades interação, comunicação e reconhecimento dos espaços culturais e do patrimônio histórico de Carapicuíba.

Para Huizinga (2010, p.13):

[...] o jogo pode ser considerado um fenômeno cultural, na medida em que, mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória, e pode ser repetido a qualquer momento.

Os jogos foram criados acreditando que com eles estabelecemos momentos para que se jogue, e jogue novamente e outra vez. O jogo poderá ser descartado por horas, dias meses e ano, depois que se jogou muito. Mas em algum momento ele retorna para mais algumas jogadas. O jogo passa ser um fenômeno também cultural nesta esfera de Patrimônio Cultural.

Assim, foi criada a “Caixa da Aldeia” contendo um livro, um jogo da memória e um jogo de tabuleiro. Foram pensados como dispositivos capazes de mediar os conteúdos artísticos, históricos, culturais existentes no Patrimônio Cultural da Aldeia, inseridos no conceito de objetos propositores. Este conceito foi introduzido no capítulo *Objetos propositores: a mediação provocada*, organizado por Martins (2012, p.77-113), publicado inicialmente em 2005.

O termo nasce a partir de Ligia Clark “que nos fez pensar no diálogo, no acaso, no meio ambiente, nas oportunidades de experimentar situações imprevisíveis, no

tornar o pensamento vivo por meio de ações”, diz Martins (2012, p. 78). A artista se considerava propositora provocando o diálogo, o mergulho nas obras e momento do “agora”. Os objetos propositores são dispositivos de mediação cultural e tem sua importância fundamental quando observados pela ótica do lúdico, da interação, do contato com o patrimônio cultural.

A “Caixa da Aldeia” foi criada para alunos a partir de 11 anos com informações e imagens da Aldeia de Carapicuíba, proporcionando o reconhecimento da Aldeia, do Patrimônio, sua importância na história e arte e o fortalecimento do vínculo das crianças com o seu patrimônio cultural, potencializando a articulação de ações educativas de valorização do mesmo.

Será através desse material aqui apresentado que se pretende recriar os jogos a partir da experiência dos próprios alunos com ele e discutir sobre o quão é imprescindível à formação cultural do professor para abordar tais assuntos pois não será um jogar por jogar, e sim o jogar e se envolver, participar, unir o jogo à aula, à escola, ao conhecimento, à brincadeira no mesmo tempo, espaço, sem dicotomizar cada um deles. São estes os focos que serão desenvolvidos posteriormente em uma dissertação de mestrado.

A “Caixa da Aldeia”



Fig. 2. A “Caixa da Aldeia”. Foto: Ana Carolina Moliterno, 2013.

Como já foi dito, a “Caixa da Aldeia” que leva o título “Conhecendo a Aldeia de Carapicuíba” contém um livro, um jogo da memória e um jogo de

tabuleiro, com finalidades semelhantes: mediar o conteúdo artístico e cultural da aldeia de Carapicuíba através do lúdico. Busca-se conduzir o aluno a vivenciar a Aldeia, entendendo sua história, sua formação desde primórdios, para assim valorizar sua existência, sua cidade, seu patrimônio, que a partir daí também passa a ser seu. Apropria-se de conhecimentos antes não trabalhados para começar entender o patrimônio cultural de uma cidade, seja a cidade onde reside ou outra que vierem a conhecer.

A Caixa foi criada com o objetivo de ser de fácil transporte e organização dos objetos propositores. Os materiais utilizados foram: papéis diversos, fotografias, tintas, impressoras, caixa e tabuleiro de MDF. Os desenhos foram criados pela autora.



Fig. 3. O livro: *Conhecendo a Aldeia de Carapicuíba*. Foto: Ana Carolina Moliterno, 2013.

O livro traz a história da Aldeia apresentada pelo Índiozinho Apurã que começa convidando o leitor a conhecer a Aldeia junto a ele. Em cada página ele apresenta um pouquinho de história, arquitetura, festividades e cultura. O passeio proposto pelo Índio é para informar as crianças sobre o patrimônio cultural. As imagens contidas no livro são uma mistura de fotos e desenhos elaborados pela autora. O livro contém mais imagens do que textos, pois é uma busca para apreciação da imagem e do que elas representarão para o leitor. A apreciação das imagens contidas neste livro revela ao leitor o reconhecimento de como a Aldeia foi formada e como se apresenta depois de tempos. Padre Anchieta também acompanha esse



Fig. 4. O jogo de memória. Foto: Ana Carolina Moliterno, 2013.

passeio, demonstrando a igreja e a catequização dos índios. A finalização do livro é um convite para visita-la com o mapa de localização da Aldeia.

Para o jogo de memória foram utilizadas fotos da Aldeia apresentando e detalhes. Neste jogo o aprendiz observará as imagens contidas na Aldeia, assim vai se apropriando das cores, da arquitetura, do que tem na Aldeia e de como ela é distribuída, como foi formada e constituída. A propriedade do jogo de memória é de memorizar as cartas em pares. O jogo consiste em embaralhar os pares e distribuir na mesa, viradas, com as imagens escondidas. Podem participar vários jogadores, e cada um deverá escolher uma carta para iniciar e em seguida encontrar o par da mesma. Necessita-se observar, memorizar cada jogada. Ganha quem conseguir mais pares de imagens.

Com imagens da Aldeia, o jogo da memória é uma forma de brincar, conhecer e ao mesmo tempo memorizar e se concentrar as informações e imagens contidas nas cartas. Além de ser um jogo que socializa as crianças.

O jogo de Percurso consiste primeiro escolher a peça, no caso um índio, que foi figura marcante na Aldeia. Podem participar quatro jogadores e depois que cada um escolher seu indiozinho, é momento de jogar o dado e quem tirar o número

maior inicia o jogo. O objetivo é levar o índio até a Aldeia. Durante o percurso cada casa possui informações que nas jogadas estas são repetidas várias vezes, pois o jogador de vez em vez acaba voltando nas mesmas informações. Com esta estratégia logicamente a criança acaba brincando, informando-se sobre a Aldeia e possivelmente memorizando informações como história, manifestação cultural, festividades, cores da arquitetura, localização, entre outras.



Fig. 5. O jogo de percurso. Foto: Ana Carolina Moliterno, 2013.

Potencialidades mediadoras

Sabemos que as escolas e os professores têm o papel fundamental na ampliação cultural dos alunos. Lavelberg (2003, p.22) fundamenta que: “A escola não deve isolar-se das culturas de suas comunidades.”

Sendo assim, a mediação cultural do Patrimônio Cultural se faz necessária uma vez que além de contribuir com a formação crítica do cidadão, o torna informado e sensibilizado para sua preservação. A criação de jogos visou proporcionar a socialização para além da sala de aula e em um contexto externo que faz parte do município onde os participantes residem, objetivando sensibilizá-los artística, lúdica e historicamente num projeto de valorização ao patrimônio cultural. É outro olhar para arte, para o patrimônio cultural e para a Aldeia de Carapicuíba, fazendo relações com sua vida na escola e sua existência.

Consideramos a apresentação deste trabalho um momento importante para a construção da pesquisa que compõe a dissertação de mestrado, pois observar, estudar e acompanhar a recepção e utilização desse material elaborado será primordial para a sua continuidade, transformações e aprofundamento.

Referências:

CERQUEIRA, Fábio Vergara. Patrimônio Cultural, Escola, Cidadania e Desenvolvimento Sustentável. *Diálogos*, Marília, v. 9, n. 1, p. 91-109, 2005, Disponível em < <http://www.fundacaobunge.org.br>>. Acesso em 03/abr/2014.

HUZINGA, Johan, *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

IAVELBERG, Rosa. *Para gostar de Aprender. Sala de aula e formação de professores*. Porto Alegre: Artmed, 2003.

MARTINS, Mirian Celeste (org.) objetos propositores: a mediação provocada. In: ____ e PICOSQUE, Gisa. *Mediação cultural para professores andarilhos na cultural*. São Paulo: Intermeios, 2012, p. 77-113.

Minicurrículo

Ana Carolina Moliterno possui graduação em Educação Artística licenciatura em Artes Plásticas pela Faculdade Mozarteum de São Paulo (2002), pós graduada pela UNESP- SP em Fundamentos das Artes (2006) e Pedagogia pela Uninove (2008). Tem experiência na área de Educação, como professor de Arte, Vice Direção de Escola e Coordenação Pedagógica da rede pública e privada. Atualmente está cursando Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura na Instituição Presbiteriana Mackenzie.