

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

Priscila Reis Vieira

**Trilha da Memória Museu Mariano Procópio:
o uso de jogos pedagógicos no ensino de história**

Juiz de Fora

2022

Priscila Reis Vieira

**Trilha da Memória Museu Mariano Procópio:
o uso de jogos pedagógicos no ensino de história**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof^ª Amanda Sangy Quiossa

Juiz de Fora
2022

Priscila Reis Vieira

**Trilha da Memória Museu Mariano Procópio:
o uso de jogos pedagógicos no ensino de história**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Aprovada em (dia) de (mês) de (ano)

BANCA EXAMINADORA

Titulação Nome e Sobrenome - Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Titulação Nome e Sobrenome
Instituição

Titulação Nome e Sobrenome
Instituição

RESUMO

O objetivo deste trabalho é apresentar a proposição do jogo denominado “Trilha da Memória Museu Mariano Procópio”, elaborado a partir de visitas guiadas e observações no Museu Mariano Procópio em Juiz de Fora, Minas Gerais. Tal jogo visa contribuir para as discussões que envolvem a temática museus, jogos pedagógicos, educação patrimonial e o ensino de história. A metodologia utilizada será a abordagem qualitativa baseada em pesquisa bibliográfica e documental. Espera-se, com este trabalho, contribuir para o ensino de história, estimular o uso de jogos pedagógicos no ambiente escolar e alcançar, por meio destes, conhecimento, valorização e apropriação do patrimônio cultural do município de Juiz de Fora.

Palavras-chave: Patrimônio. Museus. Educação Patrimonial. Jogos Pedagógicos. Ensino de História.

ABSTRACT

The objective of this work is to present the proposition of the game called “Memory Trail Mariano Procópio Museum”, elaborated from guided tours and observations at the Mariano Procópio Museum in Juiz de Fora, Minas Gerais. This game aims to contribute to the debates that involve museums, pedagogical games, heritage education and the teaching of history. The methodology used will be a qualitative approach based on bibliographic and documentary research. It is hoped that this work contributes to the teaching of history, to stimulate the use of pedagogical games in the school environment and to achieve, through them, knowledge, appreciation and appropriation of the cultural heritage of the municipality of Juiz de Fora.

Keywords: Heritage. Museums. Heritage Education. Pedagogical Games. History Teaching.

Keywords: Patrimônio. Museus. Educação Patrimonial. Jogos Pedagógicos. Ensino de História

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	6
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	9
2.1	PATRIMÔNIO HISTÓRICO E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL.....	9
2.2	ENSINO DE HISTÓRIA, MEMÓRIA E HISTÓRIA LOCAL	10
2.3	MUSEU MARIANO PROCÓPIO.....	13
2.4	JOGO TRILHA DA MEMÓRIA MUSEU MARIANO PROCÓPIO.....	15
3	CONCLUSÃO.....	19
	REFERÊNCIAS.....	20
	APÊNDICE A - Jogo Trilha da Memória Museu Mariano Procópio.....	22
	ANEXO A - Tabela Educar para a Compreensão da Memória: relação com lugares e práticas sociais.....	30

1 INTRODUÇÃO

O tema abordado neste trabalho consiste em apresentar a proposta de um jogo pedagógico, desenvolvido para estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental, denominado “Trilha da Memória Museu Mariano Procópio” (APÊNDICE A), idealizado a partir de vivências e observações realizadas durante a realização de estágios e participação em Projetos de Extensão da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), no Museu Mariano Procópio (MMP), localizado em Juiz de Fora/Minas Gerais, instituição representativa para o Patrimônio Cultural da cidade. O material foi elaborado refletindo que mesmo o museu estando situado em Juiz de Fora, muitos alunos do município, principalmente de escolas públicas, não tenham acesso ou nunca tenham visitado o local, principalmente devido ao longo período que tem passado em obras; dessa forma, o jogo seria um meio de aproximação dos estudantes com o espaço, despertando interesse e curiosidade, além de levar estes a conhecerem mais sobre a história local.

Como residente de Juiz de Fora, sempre frequentei o Museu Mariano Procópio, e tenho uma memória afetiva carregada de infinitas lembranças, do parque, da Villa, da Galeria Maria Amália, do bosque, de diferentes espaços e situações, da primeira e única Colônia de Férias que participei no local, enfim, sempre cultivei um encantamento com o Museu e suas relações de memória com a história local e do Brasil.

Durante minha graduação em Turismo, em 2009, realizei estágio no Departamento de Difusão Cultural do Museu Mariano Procópio, atuando no planejamento e execução de atividades educativas e culturais voltadas para o público visitante adulto e infantil, eventos em geral, como de educação ambiental, educação patrimonial e recreação, assim como na contribuição em pesquisas do acervo do Museu Mariano Procópio para desenvolvimento das atividades culturais e educativas. Já no curso de Pedagogia, em 2017, ingressei em um Programa de Extensão da UFJF denominado “As práticas de educação patrimonial para o fortalecimento da democratização cultural, do exercício da cidadania e da preservação da memória no Museu Mariano Procópio” contemplado no edital Programa de Extensão Universitária, do Ministério da Educação (ProExt/MEC), de 2016 a 2018. O objetivo do programa era fortalecer as ações de educação patrimonial, assim como de arte, memória, ecologia e lazer, promovendo o desenvolvimento do exercício da autonomia, da cidadania, da identidade, da diversidade cultural, assim como de promover a difusão artística e a preservação da memória local e do ambiente natural do MMP (FROSSARD, 2016).

Com a finalização do programa, e com o objetivo de dar continuidade às ações de extensão no MMP, em 2018 foi aprovado, a partir da submissão de projeto no edital nº 003/2018 - Programas e Projetos de Extensão de Demanda Espontânea da Pró-Reitoria de Extensão da Universidade Federal de Juiz de Fora (Proex/UFJF), o Programa de Extensão intitulado “O Turismo no Museu” 2018-2020, com a mesma proposta do programa anterior. Dentro desses programas, os projetos de extensão nos quais estive presente foram: “Encontros no Jardim”, “Férias no Museu” e “Ciclo de Palestra Diálogos sobre Memória e Patrimônio”, percorrendo a trajetória de bolsista de extensão de julho de 2017 a fevereiro de 2020.

O projeto “Encontros no Jardim” teve como objetivo apresentar atividades interativas de maneira dialógica, aproximando o visitante ao campo do patrimônio, das artes, do lazer e da ecologia, abordando aspectos históricos, culturais, ecológicos e de lazer por meio de oficinas criativas e lúdicas sobre os temas que envolvem o meio ambiente, propiciando ao público a possibilidade de pensar e propor soluções para os problemas ambientais de seu cotidiano.

O projeto “Férias no Museu” buscou proporcionar ao público infantil brincadeiras lúdicas no período das férias escolares, explorando o espaço do Parque do Museu de forma a valorizar sua história e seu patrimônio. As atividades deste evento são desenvolvidas a partir de elementos do próprio acervo do Museu, brincadeiras livres e interação entre as crianças participantes e seus pais e/ou responsáveis.

O projeto “Ciclo de Palestra Diálogos sobre Memória e Patrimônio” visou promover a discussão de temas como patrimônio, cultura, memória e turismo no âmbito da Universidade Federal de Juiz de Fora, trazendo diversos especialistas para realizar palestras, minicursos e oficinas sobre o tema.

Uma das propostas dos projetos “Encontros no Jardim” e “Férias no Museu” era a elaboração de atividades e jogos, que se relacionassem com o contexto do MMP, envolvendo os conceitos de Educação Ambiental e Educação Patrimonial. Nesse sentido, para a edição do “Férias no Museu” de janeiro de 2019, foi pensado um “Cantinho de Jogos”, onde foram disponibilizados diversos jogos cujo foco era o Museu Mariano Procópio como um todo, o parque e seu acervo e, assim, nasceu o jogo Trilha da Memória Museu Mariano Procópio.

Nesse sentido, este trabalho possui como justificativa contribuir para as discussões que envolvem a temática museus, jogos pedagógicos, educação patrimonial e o ensino de história, buscando propor práticas de ensino que sejam significativas e dialoguem com a realidade dos estudantes. A metodologia utilizada para elaboração deste trabalho consiste em uma abordagem qualitativa baseada em pesquisa bibliográfica e documental.

Ademais, a presente reflexão torna-se pertinente diante do número reduzido de artigos que abordam os temas Museus, Jogos Pedagógicos e Ensino de História. Em agosto de 2022 foi realizada ampla busca abrangendo periódicos, lançados no período de 10 anos, na base de dados do Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Através dos termos “Museus” e “Jogos Pedagógicos”, utilizando-se o filtro “todos os campos”, foram encontrados 11 artigos; destes, apenas quatro abordavam experiências e reflexões sobre as palavras-chaves pesquisadas. Quando a busca foi realizada através das palavras “Ensino de História” e “Jogos Pedagógicos”, dos 65 artigos encontrados, apenas sete abordavam a temática. Neste sentido, a importância do presente trabalho justifica-se por contribuir com a reflexão e com o intercâmbio de experiências, agregando conhecimento às discussões sobre Museus, Jogos Pedagógicos e Ensino de História.

O trabalho foi organizado em quatro seções principais. Na primeira parte é abordada a temática referente a Patrimônio Cultural e Educação Patrimonial, utilizando como base as discussões realizadas por Gonçalves (2003), Horta, Grunberg e Monteiro (1999) e outros. Na segunda seção são explanadas, com base em documentos direcionadores e normativos, questões relacionadas ao Ensino de História, Memória e História Local; para isso, utilizou-se como referencial teórico os trabalhos de Fonseca (2009), os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997), o Referencial Curricular da Rede Municipal de Juiz de Fora (JUIZ DE FORA, 2020); a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017); Pollak (1992) e Otto (2015). Na seção seguinte, é apresentado um breve histórico do tema gerador do material didático, o Museu Mariano Procópio, para contextualizar o leitor. Por fim, é apresentado o jogo trilha da Memória Museu Mariano Procópio, seus objetivos, regras e demais particularidades que envolvem o material.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Tendo como foco questões que envolvem o Patrimônio Histórico, esse capítulo aborda temas referentes à Educação Patrimonial, Ensino de História, Memória e História Local, estabelecendo bases para definir a estreita relação existente entre esses conceitos e suas relações com a elaboração do jogo pedagógico proposto.

2.1 PATRIMÔNIO HISTÓRICO E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

A Constituição Federal (BRASIL, 1988), em seu artigo 216, destaca que o patrimônio cultural se constitui como um conjunto de “bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira”, na qual se incluem as formas de expressão; os modos de criar, fazer e viver; as criações científicas, artísticas e tecnológicas; as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais; os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

Gonçalves (2003, p. 27) destaca que o patrimônio “não existe apenas para representar ideias e valores abstratos e para ser contemplado. O patrimônio, de certo modo, constrói, forma as pessoas”. Com isso, entende-se o patrimônio não apenas como algo estático, mas como algo que influencia as pessoas na construção de uma identidade, seja ela individual ou coletiva; reforça também os laços de memória, para que traços dessa identidade possam prevalecer e ser herdados por outras gerações.

De acordo com Horta, Grunberg e Monteiro (1999), a Educação Patrimonial se configura em um processo contínuo e ordenado, com foco no Patrimônio Cultural como fonte primária de conhecimento individual e coletivo, no qual os processos metodológicos se aplicam a

[...] qualquer evidência material ou manifestação cultural, seja um objeto ou conjunto de bens, um monumento ou um sítio histórico ou arqueológico, uma paisagem natural, um parque ou uma área de proteção ambiental, um centro histórico urbano ou uma comunidade da área rural, uma manifestação popular de caráter folclórico ou ritual, um processo de produção industrial ou artesanal, tecnologias e saberes populares, e qualquer outra expressão resultante da relação entre indivíduos e seu meio ambiente (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 1999, p. 4).

Ainda segundo as autoras, a Educação Patrimonial se configura como um “[...] processo ativo de conhecimento, apropriação e valorização [...]” (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 1999, p. 4). Em complemento, Nunes discorre que a Educação Patrimonial funciona como um meio de comunicação e compreensão do patrimônio, que é mediada por diferentes instituições como museus, escolas e espaços culturais, tendo como principal objetivo “[...] ampliar a conscientização acerca da importância de preservar e valorizar os patrimônios e resgatar o sentimento de pertencimento, identidade e a construção da história coletiva de determinada região, cidade ou país” (NUNES, 2020, p. 13).

Em uma perspectiva complementar e mais abrangente ao Guia básico da Educação Patrimonial de Horta, Grunberg e Monteiro (1999), Florêncio et al (2014) destacam que a Educação Patrimonial:

[...] constitui-se de todos os processos educativos formais e não formais que têm como foco o Patrimônio Cultural, apropriado socialmente como recurso para a compreensão sócio-histórica das referências culturais em todas as suas manifestações, a fim de colaborar para seu reconhecimento, sua valorização e preservação. Considera ainda que os processos educativos devem primar pela construção coletiva e democrática do conhecimento, por meio do diálogo permanente entre os agentes culturais e sociais e pela participação efetiva das comunidades detentoras e produtoras das referências culturais, onde convivem diversas noções de Patrimônio Cultural (FLORÊNCIO et al, 2014, p. 19).

Dessa forma, os autores destacam a Educação Patrimonial como um processo que ocorre de maneira mediada entre diferentes sujeitos e contextos culturais, sendo um “[...] movimento de recuperar, valorizar e ressignificar a trajetória seguida por outros [...]” (FLORÊNCIO et al, 2014, p. 27), o documento organizado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) traz, ainda, os eixos de atuação da política de Educação Patrimonial do IPHAN dentre os quais está a inserção da temática Patrimônio Cultural na educação formal, fortalecendo a importância de reflexões sobre a preservação do patrimônio à rede formal de ensino.

2.2 ENSINO DE HISTÓRIA, MEMÓRIA E HISTÓRIA LOCAL

De acordo com Fonseca (2009), o ensino de História nos anos iniciais é fundamental para que os indivíduos possam compreender a si próprios e a outros grupos, percebendo suas diversidades em diferentes tempos e espaços. Segundo a autora, “O ensino e aprendizagem da História nos permite ver as experiências sociais em movimento, as transformações e

permanências, um processo que assume formas muito diferenciadas, produto das ações e relações dos próprios homens.” (FONSECA, 2009, p. 91).

É importante destacar que se faz necessário, antes de trabalhar o tema patrimônio histórico, partir da noção de onde estamos localizados e do tempo transcorrido. Entendemos que a conservação dos bens históricos e culturais carrega consigo parte da memória identitária de uma sociedade. Dessa forma, abre possibilidades para se compreender o presente. O professor deve mediar o ensino de História de modo que os alunos, enquanto sujeitos protagonistas no processo ensino aprendizagem, percebam que para entender o passado é preciso compreender o presente.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), para o ensino de História, durante o Ensino Fundamental, deve ser trabalhado o conteúdo de modo que os alunos sejam capazes de ler e compreender sua realidade, posicionar-se, fazer escolhas e agir criteriosamente (BRASIL, 1997). A leitura sobre tempos diferentes no tempo presente, em um determinado espaço, e a leitura desse mesmo espaço em tempos passados devem ser exploradas.

Para o primeiro ciclo, segundo os PCN (BRASIL, 1997), o eixo temático é a História Local e do cotidiano. Os estudos da História Local conduzem aos estudos dos diferentes modos de viver no presente e em outros tempos, que existem ou que existiriam no mesmo espaço.

No caso do primeiro ciclo, considerando-se que as crianças estão no início da alfabetização, deve-se dar preferência aos trabalhos com fontes orais e iconográficas e, a partir delas, desenvolver trabalhos com a linguagem escrita. De modo geral, no trabalho com fontes documentais — fotografias, mapas, filmes, depoimentos, edificações, objetos de uso cotidiano —, é necessário desenvolver trabalhos específicos de levantamento e organização de informações, leitura e formas de registros.

[...]

Como se trata de estudos, em parte, sobre a História Local, as informações propiciam pesquisas com depoimentos e relatos de pessoas da escola, da família e de outros grupos de convívio, fotografias e gravuras, observações e análises de comportamentos sociais e de *obras humanas: habitações, utensílios caseiros, ferramentas de trabalho, vestimentas, produção de alimentos, brincadeiras, músicas, jogos, entre outros.* (BRASIL, 1997, p. 39-40, grifo do autor).

Diante do exposto é possível observar que os PCN, para o ensino de História, reforçam a ideia de que o ensino e a aprendizagem nessa área devem abranger “[...] as semelhanças e as diferenças, as permanências e as transformações no modo de vida social, cultural e econômico de sua localidade, no presente e no passado, mediante a leitura de diferentes obras humanas.” (BRASIL, 1997, p. 49).

Sem delongas, no que se refere à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), cabe destacar que para o 3º e 4º anos do Ensino Fundamental deve ser contemplada:

[...] a noção de lugar em que se vive e as dinâmicas em torno da cidade, com ênfase nas diferenciações entre vida privada e a vida pública, a urbana e a rural. Nesse momento, também são analisados processos mais longínquos na escala temporal, como a circulação dos primeiros grupos humanos. (BRASIL, 2017, p. 404).

A BNCC é clara ao pontuar que para evitar uma visão homogênea é necessário observar que

[...] no interior de uma sociedade, há formas de registros variados, e que cada grupo produz suas memórias como elemento que impulsiona o estabelecimento de identidades e o reconhecimento de pertencimento a um grupo social determinado. As memórias podem ser individuais ou coletivas e podem ter significações variadas, inserindo-se em uma lógica de produção de patrimônios (materiais ou imateriais) que dizem respeito a grupos ou povos específicos. (BRASIL, 2017, p. 404).

Cumpra-se destacar que, partindo para um nível microestrutural, o Referencial Curricular da Rede Municipal de Juiz de Fora aponta que as atividades que envolvem o conceito de Memória “[...] torna[m]-se um elemento fundamental para a formação da consciência histórica do(a) estudante, visto que tal dinâmica diz respeito a toda vida humana e lhe confere sentido.” (JUIZ DE FORA, 2020, p. 569). Nesse sentido, entende-se que trabalhar atividades que envolvem o tema Memória nos anos iniciais proporciona ao aluno a noção de sentido, identidade e pertencimento.

O Referencial Curricular da Rede Municipal de Juiz de Fora (JUIZ DE FORA, 2020) traz o estudo do meio em que o aluno vive como uma importante fonte didática para ser utilizada para o ensino de História nos anos iniciais e destaca as habilidades inerentes que envolvem essa prática, como: observação, identificação e análise de detalhes, características físicas dos locais, a presença ou não de habitantes nos dias atuais, atividades desenvolvidas nesses locais no passado e no presente. Ainda segundo a Proposta, o estudo do meio possibilita trabalhar de maneira interdisciplinar e estabelecer diversas relações entre passado e presente com estes espaços, permitindo

[...] construir e sistematizar o conhecimento, mostrando por meio da interação direta com o contexto e o seu passado, as intersecções entre memória, patrimônio e história. Estudantes e professores(as), ao entrarem em contato direto com elementos que formam um patrimônio cultural regional ou local (fazendas, monumentos, prédios históricos, recursos ambientais ou mesmo o bairro e o entorno escolar), estarão destacando e ressignificando um espaço e tempo específicos e suas formas de sociabilidade – além dos significados atribuídos a eles pelas pessoas no presente. (JUIZ DE FORA, 2020, p. 539).

Pollak (1992) discorre que a Memória é uma construção social e que seus elementos são constituídos por acontecimentos vivenciados de maneira individual e coletiva, mesmo o indivíduo não tendo participação efetiva nos acontecimentos. Complementando, a BNCC (BRASIL, 2017), como exposto na seção introdutória, destaca que “as memórias podem ser individuais ou coletivas e podem ter significações variadas.” (BRASIL, 2017, p. 404).

Ainda no que se refere a História e Memória, Otto destaca que se faz necessário entrelaçar as questões trabalhadas ao cotidiano dos estudantes e à experiência da comunidade, como forma de gerar o sentido de pertencimento nos indivíduos, “[...] à medida que os estudantes forem reconhecendo um passado construído pelas pessoas que chegaram naquele espaço antes deles – o patrimônio histórico-cultural local.” (OTTO, 2015, p. 3).

Para uma reflexão a respeito das práticas de memória em sala de aula, o Referencial Curricular da Rede Municipal de Juiz de Fora (JUIZ DE FORA, 2020), traz em sua proposta o trabalho a partir de três eixos: Memória e narrativa; Memória e objetos; e Memória e identidade. Nessa perspectiva, o documento apresenta um conjunto de tabelas com habilidades e pensamentos a serem desenvolvidos desde a Educação Infantil até os Anos Finais do Ensino Fundamental.

No que concerne à área do conhecimento “Educar para Compreensão da Memória: relação com lugares e práticas sociais” (Anexo A), o Referencial Curricular aponta que os conteúdos relativo à memória, patrimônio e história local devem ser introduzidos ao longo dos Anos Iniciais, com aprofundamento ao final dessa etapa em algumas áreas como: Seleção de lugares significativos da região onde se vive; Identificar sujeitos e grupos sociais aos quais os objetos alocados em museus pertencem; Identificar práticas sociais significativas e comparar com outros grupos e gerações.

Nesse sentido, compreende-se que a proposta apresentada por meio do material didático “Trilha da Memória Museu Mariano Procópio” desponta como uma maneira de introduzir, nos Anos Iniciais, alguns aspectos de temas referentes às discussões que envolvem a compreensão da Memória, para que, posteriormente, possam ser aprofundados e consolidados nos Anos Finais.

2.3 MUSEU MARIANO PROCÓPIO

Segundo Costa (2005, p. 23), o Museu Mariano Procópio representa uma instituição de “orgulho e de reconhecimento para os juizforanos. Na verdade, o museu se constitui em uma referência simbólica importante para a cidade”; dessa maneira, entende-se que a instituição se

configura, de maneira simbólica, como importante patrimônio cultural para o município de Juiz de Fora. Ainda em seus estudos, Costa (2011) discorre uma linha do tempo da instituição que destaca as relações políticas, econômicas, culturais e de poder que permearam a família Lage, principalmente devido aos laços sociais com a família imperial. Nesse processo, pode-se observar desde o pioneirismo de Mariano Procópio Ferreira Lage em diversos empreendimentos, como o projeto da Estrada de Rodagem União e Indústria, a doação do museu-casa ao município de Juiz de Fora por Alfredo Ferreira Lage, como forma de perpetuar o legado da família, e a continuidade dos trabalhos desenvolvidos durante a gestão da diretora e prima de Alfredo, Geralda Armond, até 1980, o que segundo Costa (2005, p. 18) representou “uma mistura entre o privado e o público que seria marca da história da instituição”.

De acordo com a apresentação da Prefeitura de Juiz de Fora (JUIZ DE FORA, [2020]), o MMP se configura como um relevante complexo cultural que abriga acervos artísticos, históricos e de ciências naturais, provenientes da coleção de Alfredo Ferreira Lage. O Museu foi aberto à visitação como museu particular em 1915 e oficialmente inaugurado e doado ao município de Juiz de Fora no dia 23 de junho de 1921, data que simboliza as comemorações do centenário de seu pai, o comendador Mariano Procópio Ferreira Lage.

Inicialmente o funcionamento do Museu se deu na sede da chácara da família, erguida por Mariano Procópio, uma edificação no estilo renascentista, com projeto arquitetônico de autoria do arquiteto alemão Carlos Augusto Gambs, hoje conhecida como Villa Ferreira Lage. O Jardim Histórico, composto por uma área verde de quase 80.000m², conhecido pela população como Parque do Museu, se localiza no entorno das edificações e abriga uma gama de plantas exóticas e nativas da flora brasileira organizadas por um projeto paisagístico assinado pelo francês Auguste François Marie Glaziou.

O museu possui um acervo de aproximadamente 53 mil objetos de valor histórico, artístico e científico que inclui: esculturas, gravuras, desenhos, pinturas, fotografias, mobiliário, prataria, livros raros, documentos, armaria, numismática, cartofilia, indumentária, cristais, porcelanas e peças de História Natural. Em 1922, com a ampliação do acervo de Alfredo Ferreira Lage, houve a necessidade de construção de um espaço anexo à chácara da família; com a finalidade de ser um museu, a edificação ganhou o nome de galeria de Belas-Artes, conhecida hoje como galeria “Maria Amália”, o espaço foi a primeira construção brasileira com essa finalidade.

Apesar do importante papel desempenhado para a história local e para a história do Brasil, o MMP vem passando por uma série de reformas, que de certa forma vêm causando

um apagamento da instituição frente à população. Em 2006, o Parque do Museu foi fechado para reformas, sendo reaberto ao público dois anos mais tarde. Desde 2008, os prédios históricos passaram por obras de revitalização e restauro, o que ocasionou o fechamento parcial dos prédios. Em 2016, a Galeria Maria Amália foi reaberta ao público e apenas em janeiro de 2019 a Villa Ferreira Lage foi reaberta para visitação, o que causou um distanciamento com o público.

De acordo com pesquisa realizada com 392 entrevistados, através do Mapeamento da Demanda Turística do Museu Mariano Procópio: Juiz de Fora – MG (2018/2019), realizada pelo docente Marcelo Ferreira Trezza Knop, presente no Relatório de Programa de Extensão: As práticas de educação patrimonial para o fortalecimento da democratização cultural, do exercício da cidadania e da preservação da memória no Museu Mariano Procópio (UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA, 2020), observou-se que os entrevistados conhecem pouco ou não conhecem a história do museu, sendo 16,4% pessoas que moram em Juiz de Fora e não conhecem a história e 36,3% pessoas que também moram em Juiz de fora e conhecem pouco a história do local, o que totaliza 52,7% dos entrevistados.

A pesquisa apontou ainda que a maioria dos entrevistados: não frequenta o museu por desinteresse e ou falta de tempo; tem como principal motivação para visita as riquezas históricas e naturais do museu; desconhecem e não frequentam as atividades que o museu oferece; consideram necessárias ações de divulgação do museu e suas atividades culturais pelos diversos meios de informação e comunicação. Nesse sentido, cabe-se pensar estratégias de aproximação do MMP com esse público, tendo como foco a efetivação de laços identitários e de pertencimento da população com esse patrimônio.

2.4 JOGO TRILHA DA MEMÓRIA MUSEU MARIANO PROCÓPIO

Os jogos são caminhos lúdicos nos quais os mais diversos temas podem ser explorados no cotidiano escolar; por meio deles, é possível que a criança trabalhe de forma integral os aspectos físicos, psicológicos, cognitivos e sociais. Fonseca e Faria relatam que, ao identificar a cultura lúdica na infância, reconhece-se a existência “[...] de um processo social de expressão e consciência na sociedade dado a partir de um universo simbólico” (FONSECA; FARIA, 2012, p. 286). Este universo constitui-se na construção da ação e reflexão do brincar, o qual vai exigir e proporcionar uma aprendizagem significativa, ainda que ela não seja de forma intencional. Almeida (1978) afirma que os jogos não devem ser fins, mas meios para atingir objetivos. Estes devem ser aplicados para o benefício

educativo, uma vez que a criança vai adquirir e vai construir sua cultura lúdica brincando.

Nascimento e Iurk discorrem a respeito da importância dos estímulos advindos dos jogos e das brincadeiras para a formação integral da criança. Segundo as autoras:

É evidente que tanto os jogos quanto as brincadeiras inseridas no contexto escolar auxiliam na formação integral do educando, que se desenvolve de acordo com os estímulos vindos da realidade vivenciada. Sendo assim, brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual de qualquer criança e, se utilizados corretamente, [os jogos] são excelentes instrumentos de aprendizagem. (NASCIMENTO; IURK, 2008, p. 5).

Destaca-se que o material didático “Trilha da Memória Museu Mariano Procópio” está alinhado ao que é proposto na BNCC (BRASIL, 2017), respeitando os seguintes pressupostos: o trabalho em sala de aula com os patrimônios históricos e culturais da cidade e/ou do município em que vive (no eixo temático “as pessoas e os grupos que compõem a cidade e o município”); a produção dos marcos da memória: os lugares de memória (ruas, praças, escolas, monumentos, museus etc. (no eixo temático “O lugar em que vive”); a cidade, seus espaços públicos e privados (no eixo temático: a noção de espaço público e privado). Especificamente, os objetos de aprendizagem e habilidades elencados nas atividades são:

1. Os patrimônios históricos e culturais da cidade e/ou do município em que vive - (EF03HI04) Identificar os patrimônios históricos e culturais de sua cidade ou região e discutir as razões culturais, sociais e políticas para que assim sejam considerados.
2. A produção dos marcos da memória: os lugares de memória (ruas, praças, escolas, monumentos, museus etc.) - (EF03HI05) Identificar os marcos históricos do lugar em que vive e compreender seus significados.

Tais objetos de conhecimento e habilidades dispostos na BNCC (BRASIL, 2017) visam contemplar a noção de lugar e as dinâmicas em torno da cidade onde se vive, bem como formas de registro, memória, identidade e pertencimento a grupos sociais.

A finalidade pedagógica do jogo Trilha da Memória Museu Mariano Procópio consiste em apresentar aos estudantes um pouco da história do MMP, com base nas visitas guiadas oferecidas pela instituição e outras fontes bibliográficas. A partir do material pedagógico, o professor poderá explorar com seus alunos questionamentos sobre o Museu Mariano Procópio e sua história. O jogo visa auxiliar a apropriação e sistematização de conteúdos de forma lúdica, tendo como objetivos levar os alunos a: reconhecer elementos que compõem a história do Museu Mariano Procópio; conhecer e reconhecer diferentes personagens que fazem parte da história do museu; perceber a importância do Museu Mariano Procópio para a história local e para a história do Brasil; introduzir questões referentes a lugares de memória e grupos

sociais da região; desenvolver atitudes de interação, de colaboração e de troca de experiências em grupos.

O jogo é composto pelos seguintes materiais: um dado; quatro pinos coloridos; nove cartas principais com perguntas e respostas; seis cartas com curiosidades sobre o Museu Mariano Procópio e o Parque Mariano Procópio; um tabuleiro; um gabarito para o educador; imagens de apoio em tamanho maior, para melhor visualização; e regras (como jogar). A sugestão é que o jogo seja jogado em duplas, para que os alunos estabeleçam um diálogo entre si; dessa forma, optou-se pela quantidade máxima de seis jogadores por tabuleiro, divididos em duplas, compondo até três duplas; caso o professor julgue mais interessante, poderá também seguir o padrão individual com até quatro jogadores. As regras do jogo seguem a seguinte lógica:

- A dupla que tirar o maior número no dado será a primeira a jogar. A próxima dupla a jogar será a que está à esquerda;
- Após jogar o dado, cada dupla andará com o pino na cor escolhida casa a casa, de acordo com o número sorteado;
- Quando a dupla terminar seu movimento em uma casa onde existe uma ilustração, a dupla pode avançar ou permanecer parada no tabuleiro. Para conferir qual será a ação a dupla deve retirar uma carta do monte e ler a pergunta. Se a dupla acertar a resposta, como bônus, deverá avançar à casa correspondente. Se errar, deverá permanecer na casa onde está até a próxima jogada.
- Nas cartas onde há o símbolo “?”, os jogadores deverão responder a respeito de curiosidades sobre a visita guiada ao Museu Mariano Procópio; para prosseguir, o grupo, coletivamente, deverá avaliar a quantidade de casas que a dupla deve avançar; no caso de erro, deverá permanecer na casa onde está até a próxima jogada.
- Para conferir se as questões das cartas estão certas ou erradas, os alunos deverão consultar o gabarito com o(a) professor(a).

Espera-se que o material seja uma forma de introduzir as discussões a respeito dos diversos temas que envolvem História Local, Memória e Patrimônio Cultural no ambiente escolar, servindo como um disparador para posteriores reflexões e aprofundamentos em sala de aula, podendo o mesmo ser parte integrante de um projeto ou sequência didática sobre o tema. Para complementar, uma sugestão de material para ser utilizado em paralelo ao jogo seria o trabalho desenvolvido por Costa (2021), “Uma Casa e Seus Segredos”, que, de maneira lúdica, conta a história do MMP e destaca algumas curiosidades referentes aos costumes e objetos da época.

Acredita-se ainda que o jogo no formato de tabuleiro seja uma das possibilidades de se utilizar o material didático, podendo o mesmo ser usado em sala na forma de *Flashcards*, onde o educador pode dividir os alunos em grupos e distribuir as cartas entre estes, propondo uma atividade em que os grupos façam as perguntas entre si e estabeleçam um diálogo para pensar nas respostas. Tanto no formato de tabuleiro quanto no de *Flashcards*, o ideal é que o educador suscite questões geradoras a partir das cartas, para servirem de subsídio para futuras discussões.

3 CONCLUSÃO

Compreende-se as instituições museais como marcos significativos para o Patrimônio Cultural, pois carregam consigo heranças culturais de diferentes épocas que expressam diversos significados; assim, se configuram como espaços capazes de estabelecer diversas relações entre passado e presente. Nesse sentido, o Museu Mariano Procópio, localizado em Juiz de Fora/Minas Gerais, se apresenta como uma instituição de referência para o patrimônio cultural do município.

Ao mesmo tempo, pensar esses espaços e sua relação com o Ensino de História, requer refletir a respeito de novas práticas de ensino que sejam significativas para os estudantes. Nesse contexto, o material pedagógico denominado “Trilha da Memória Museu Mariano Procópio”, busca trabalhar de forma introdutória com estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental, questões que envolvem História Local, Memória e Patrimônio Cultural tendo o estudo do meio como fonte para compreensão dos sentidos do cotidiano dos alunos.

Espera-se que esse trabalho possa contribuir de maneira substancial para as práticas de Ensino de História no ambiente escolar, proporcionando outras formas de ensinar em sala de aula que vão além das práticas convencionais. Além disso, espera-se que o trabalho possa contribuir como um facilitador para que os estudantes possam estabelecer significativas relações de pertencimento com o Museu Mariano Procópio, instituição museal Patrimônio Cultural de Juiz de Fora.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Dinâmica lúdica jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1978.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.html. Acesso em: 05 dez. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>. Acesso em: 15 mar. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais – História e Geografia**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

COSTA, Carina Martins. **Uma casa e seus segredos**: a formação de olhares sobre o Museu Mariano Procópio. Dissertação (Mestrado em Bens Culturais e Projetos Sociais). Rio de Janeiro: FGV, 2005. Disponível em: <http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/handle/10438/2120>. Acesso em: 20 nov. 2020.

COSTA, Carina Martins. **Uma casa e seus segredos**: o Museu Mariano Procópio para crianças. In: Exporvisões. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://exporvisoes.com/2021/04/09/uma-casa-e-seus-segredos-o-museu-mariano-procopio-para-criancas/>. Acesso em: 01 ago. 2022.

COSTA, Carina Martins. **Uma arca das tradições**: educar e comemorar no Museu Mariano Procópio. Tese (Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil, Programa de Pós-Graduação em História, Política e Bens Culturais). Rio de Janeiro: FGV, 2011. Disponível em: <https://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/handle/10438/8991>. Acesso em: 01 ago. 2022.

FLORÊNCIO, Sônia Rampim et al. **Educação Patrimonial**: histórico, conceitos e processos. Brasília, DF: Iphan, 2014. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Educacao_Patrimonial.pdf. Acesso em: 01 ago. 2022.

FONSECA, Adriana de Castro; FARIA, Eliete do Carmo Garcia Verbena. Práticas corporais infantis e currículo: Ludicidade e ação no cotidiano escolar. In: ARROYO, Miguel; SILVA, Maurício Roberto. **Corpo infância**: exercícios tensos de ser criança por outras pedagogias dos corpos. Petrópolis: Vozes, 2012. p. 280-300.

FONSECA, Selva Guimarães. “O ensino de História e o processo de alfabetização”. In: FONSECA, Selva Guimarães. **Fazer e ensinar história**: anos iniciais do ensino fundamental. Belo Horizonte: Dimensão, 2009.

FROSSARD, M. S. **As práticas de educação patrimonial para o fortalecimento da democratização cultural, do exercício da cidadania e da preservação da memória no Museu Mariano Procópio**. 2016. Programa de Extensão submetido ao Programa de Extensão Universitária do Ministério da Educação, Juiz de Fora, 2016.

GONÇALVES, J. R. S. O patrimônio como categoria de pensamento. In: ABREU, R.; CHAGAS, M. (orgs.). **Memória e patrimônio**: ensaios contemporâneos. Rio de Janeiro: DP & A, 2003.

HORTA, M. L. R. P. ; GRUNBERG, E. ; MONTEIRO, A. Q. **Guia básico da Educação Patrimonial**. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial, 1999.

JUIZ DE FORA. Secretaria de Educação. Subsecretaria de Articulação das Políticas Educacionais. **Referencial Curricular da Rede Municipal de Juiz de Fora**. 2020. Disponível em: https://www.pjf.mg.gov.br/secretarias/se/escolas_municipais/curriculos/index.php. Acesso em: 10 dez. 2021.

JUIZ DE FORA. Fundação Museu Mariano Procópio - MAPRO. **Institucional**. [2020]. Disponível em: https://www.pjf.mg.gov.br/administracao_indireta/mapro/. Acesso em: 01 ago. 2022.

NASCIMENTO, Adriana Vieira do; IURK, Dione Marise. A importância dos jogos na educação infantil para a formação de conceitos de crianças de 5 a 6 anos. **Revista Eletrônica Lato Sensu**, v. 3, n. 1, p. 1-18, mar. 2008.

NUNES, Fernanda Bertazzo et al. **Educação patrimonial**: experiência aplicada para o município de Santiago. Dissertação (Curso de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural) UFSM, RS, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/19830>. Acesso em: 01 ago. 2022.

OTTO, CLARICIA. **Memória e patrimônio no ensino da história local para os anos iniciais da educação básica**. XXVIII Simpósio Nacional de História. 2015. (Simpósio).

POLLAK, Michael. **Memória e identidade social**. Estudos Históricos, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, p. 200-212, 1992.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA. Departamento de Turismo. **Relatório de Programa de Extensão**: As práticas de educação patrimonial para o fortalecimento da democratização cultural, do exercício da cidadania e da preservação da memória no Museu Mariano Procópio. Juiz de Fora: UFJF, 2020.

APÊNDICE A - Jogo Trilha da Memória Museu Mariano Procópio



Nome do jogo: Trilha da Memória Museu Mariano Procópio

Público-alvo: estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental

Tema: Museu Mariano Procópio

Objetivos: O professor poderá explorar com seus alunos antes, durante ou após o jogo, questionamentos sobre o Museu Mariano Procópio e sua história. Este jogo visa auxiliar a apropriação e sistematização do conteúdo de forma lúdica, de questões como:

- Reconhecer elementos que compõem a história do Museu Mariano Procópio;
- Conhecer e reconhecer diferentes personagens que fazem parte da história do museu;
- Perceber a importância do Museu Mariano Procópio para a história local e para história do Brasil;
- Introduzir questões referentes a lugares de memória e grupos sociais da região;
- Desenvolver atitudes de interação, de colaboração e de troca de experiências em grupos.

Materiais:

- 1 Dado;
- 4 Pinos coloridos;
- 9 cartas principais com perguntas e respostas;
- 6 cartas com curiosidades sobre o Museu Mariano Procópio e o Parque Mariano Procópio;
- 1 Tabuleiro;
- 1 gabarito;
- Imagens de apoio;
- Regras (Como jogar)

Participantes:

- Até 6 jogadores, divididos em duplas (máximo 3 duplas), ou individual até 4 jogadores.

Como jogar:

- O jogo deverá ser jogado em duplas, para que os alunos estabeleçam um diálogo entre si;
- A dupla que tirar o maior número no dado será a primeira a jogar. A próxima dupla a jogar será a que está à esquerda;
- Após jogar o dado cada dupla andarás com o pino na cor escolhida casa a casa, de acordo com número sorteado;
- Quando a dupla terminar seu movimento em uma casa onde existe uma ilustração a dupla pode avançar ou permanecer parada no tabuleiro. Para conferir qual será a ação a dupla deve retirar 1 (uma) carta do monte e ler a pergunta. Se a dupla acertar a resposta, como bônus deverá avançar a casa correspondente. Se errar, deverá permanecer na casa onde está até a próxima jogada.
- Nas cartas onde há o símbolo **?** as duplas deverão responder a respeito de curiosidades sobre a visita guiada ao Museu Mariano Procópio, para prosseguir o grupo coletivamente deverá avaliar a quantidade de casas que a dupla deve avançar, no caso de erro, deverá permanecer na casa onde está até a próxima jogada.
- Para conferir se as questões das cartas estão certas ou erradas, os alunos deverão consultar o gabarito com o (a) professor (a).



Trilha da Memória

MUSEU MARIANO PROCÓPIO

GABARITO CARTAS PRINCIPAIS

- 3 - Mariano Procópio Ferreira Lage
- 8 - Simétrico
- 10 - Villa Ferreira Lage, também conhecida como Castelinho
- 16 - Monumento em homenagem a Princesa Isabel
- 20 - Passadiço
- 27 - Alfredo Ferreira Lage
- 30 - Mausoléu
- 35 - A Ciência e a Arte
- 38 - Galeria Maria Amália



Trilha da Memória

MUSEU MARIANO PROCÓPIO

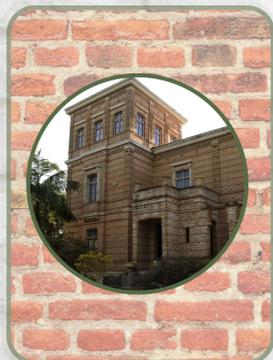
GABARITO CARTAS COM CURIOSIDADES

- 6 - Jasmim do Imperador
- 14 - Porque as duas partes que compõem o jardim são idênticas, em número de canteiros e disposição, ocasionando uma simetria
- 24 - A alameda faz menção a árvore que é encontrada no trajeto "Árvore do Viajante", seu nome refere-se à água retida no interior da bainha de suas folhas utilizada pelos viajantes
- 29 - Gruta das Princesas, a história contada é que o nome surgiu em função da presença constante das princesas Isabel e Leopoldina no local
- 33 - Estrada União e Indústria - Porém na inauguração da estrada a casa ainda não estava finalizada, Dom Pedro II ficou hospedado nela somente em sua 3ª visita a cidade
- 37 - 4 pavimentos: Subsolo, abriga a zona de serviços da casa, como a cozinha e a adega; Piso 1, parte social da casa, abriga sala de estar música, escritório; Piso 2, área privada da família, dormitórios e Torreão, último andar, onde está localizado o mirante da casa



Trilha da Memória

MUSEU MARIANO PROCÓPIO



CARTAS PRINCIPAIS

Essa carta se refere a elementos que compõem a história do Museu Mariano Procópio, seus personagens e narrativas.



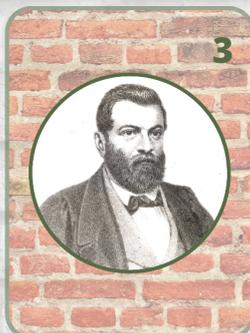
Trilha da Memória

MUSEU MARIANO PROCÓPIO



CARTAS ?

Essa carta se refere a curiosidades que são encontradas durante a visita guiada ao Museu Mariano Procópio.



O MUSEU LEVA ESSE NOME EM MINHA HOMENAGEM, QUEM SOU EU?

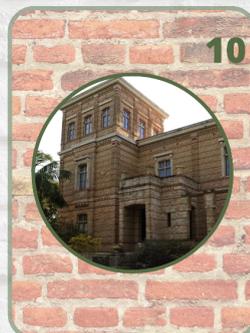
Avance 2 casas



ME CHAMAM DE JARDIM...

- A. Sensorial
- B. Mariano Procópio
- C. Do Imperador
- D. Simétrico

Avance 2 casas

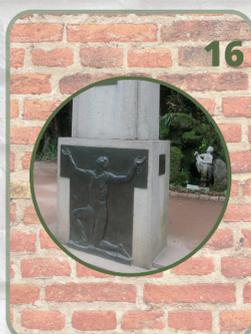


FUI CONSTRUÍDA PARA RECEBER DOM PEDRO II, ME CHAMAM DE...

- A. Casa Real
- B. Casa do Imperador
- C. Villa Ferreira Lage
- D. Morada do Imperador

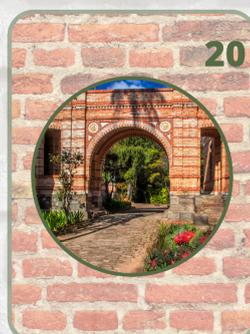
Mas, também sou conhecida como...

Avance 3 casas



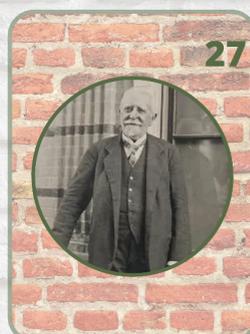
NA SUA OPNIÃO O QUE ESSE MONUMENTO PRETENDE REPRESENTAR?

Avance 3 casas



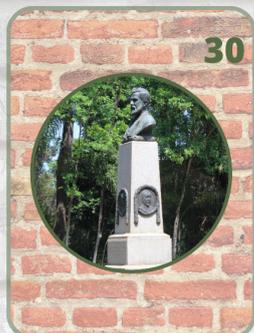
PAREÇO UMA PONTE, MAS TENHO OUTRO NOME, QUE É P____D__O

Avance 2 casas



COLECIONADOR DESDE CRIANÇA, FUNDADOR DO MUSEU, EU SOU...

Avance 3 casas



PAREÇO UMA
ESCULTURA, MAS SOU
IGUAL UMA TUMBA, UM
TÚMULO, EU SOU UM
M_____U

Avance 2 casas



NO JARDIM SIMÉTRICO
EXISTEM DUAS
ESTÁTUAS ALEGÓRICAS
REPRESENTANDO...

- A. A Princesa Isabel
- B. Os deuses do Olimpo
- C. Dom Pedro II
- D. A Ciência e a Arte

Avance 2 casas



CONSTRUÍDA PARA
ABRIGAR COLEÇÕES,
MEU NOME É...

- A. Galeria Mariano Procópio
- B. Galeria Princesa Isabel
- C. Galeria Maria Amália
- D. Galeria Alfredo Ferreira Lage

Avance 2 casas



VOCÊ SABIA QUE HÁ NO MUSEU UMA ÁRVORE PLANTADA POR DOM PEDRO II E MARIANO PROCÓPIO EM COMEMORAÇÃO À INAUGURAÇÃO DA VILLA? SABE QUAL O NOME?

JASMIM DO I _ _ _ _ _ R _



POR QUE SERÁ QUE O JARDIM DO MUSEU MARIANO PROCÓPIO TEM O NOME DE JARDIM SIMÉTRICO? CONSEGUE IMAGINAR?



AO OLHAR O MAPA DO MUSEU, PERCEBEMOS QUE EXISTE O NOME DE ALGUMAS ALAMEDAS, UMA DELAS É A "ALAMEDA ÁRVORE DOS VIAJANTES", POR QUE SERÁ?



HÁ NO MUSEU OS RESQUÍCIOS DE UMA GRUTA CONSTRUÍDA COM PEDRAS COLETADAS DURANTE AS OBRAS DO TRAJETO DA ESTRADA UNIÃO E INDÚSTRIA, VOCÊ JÁ REPAROU ESSE LOCAL? SABERIA O NOME? GRUTA DAS P _ _ _ _ _ S



A VILLA FERREIRA LAGE FOI CONSTRUÍDA PARA RECEBER DOM PEDRO II E SUA FAMÍLIA DURANTE A INAUGURAÇÃO DE UMA ESTRADA PROJETADA POR MARIANO PROCÓPIO? SABE QUE ESTRADA É ESSA?

- A. Estrada JFxRJ
- B. Estrada União e Indústria
- C. Estrada Imperial
- D. Estrada Juizforana



OLHANDO A VILLA VOCÊ CONSEGUE IMAGINAR QUANTOS ANDARES TEM A CASA? E PARA O QUE CADA ANDAR SERVIA?

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

ANEXO A - Tabela Educar para a Compreensão da Memória: relação com lugares e práticas sociais

Legenda:								
não introduzir		introduzir		aprofundar		consolidar		
		Educação Infantil		Anos Iniciais		Anos Finais		
EDUCAR PARA A COMPREENSÃO DA MEMÓRIA: RELAÇÃO COM LUGARES E PRÁTICAS SOCIAIS				Selecionar lugares significativos dentro da região onde vivem e explicar as razões de sua escolha;				
				Comparar lugares significativos pelas crianças com os lugares selecionados oficialmente pelos órgãos que dirigem as políticas de patrimônio na cidade;				
				Comparar e registrar os critérios de seleção de lugares de memória significativos utilizados pelos alunos e pelos órgãos de patrimônio;				
				Identificar intencionalidades na seleção dos lugares e objetos de memória oficialmente preservados na cidade, por que alguns são lembrados e outros esquecidos;				
				Identificar os grupos sociais oficialmente representados pelos espaços e objetos convencionais de memória e os grupos deixados à margem;				
				Produzir explicações sobre por que a memória de determinados grupos sociais é preservada e a de outros excluída;				
				Comparar os usos e significados passados e presentes atribuídos a objetos expostos em museus;				
				Identificar e registrar as intencionalidades por trás da escolha de preservar e expor determinados objetos num museu;				
				Identificar os sujeitos a quem pertenciam os objetos num museu e o grupo social a que pertenciam;				
				Identificar e registrar as intencionalidades na forma como são ordenados os objetos num museu, que narrativas e discursos criam.				
		Identificar práticas sociais significativas no seu cotidiano relacionadas, por exemplo, com alimentação, lazer, brincadeiras, música e vestuário;						
			Comparar sua lista de práticas com as de outros indivíduos da mesma geração (colegas de sala) e produzir explicações para suas semelhanças e diferenças;					
			Pesquisar e produzir listas de práticas significativas do cotidiano de indivíduos de outra geração na família (pais, avós);					
		Comparar as listas produzidas no âmbito de diferentes famílias, observando semelhanças e diferenças, relacionando-as com as histórias de cada uma delas;						
				Comparar sua lista de práticas com as de indivíduos de outra geração (familiares) e produzir explicações para as permanências e mudanças				
SELEÇÃO DE TEMÁTICA A SER DEFINIDA PELA ESCOLA								

Tabela Educar para a Compreensão da Memória: relação com lugares e práticas sociais
Fonte: Referencial Curricular da Rede Municipal de Juiz de Fora (2020, p. 593)