



**cadernos de
graduação**
ciências humanas e sociais

V.9 • N.1 • Edição - 2025.1

ISSN IMPRESSO 1980-1785

ISSN ELETRÔNICO 2316-3143

DOI: 10.17564/2316-3143.2025v9n1p33-41

EXPLORANDO A CULTURA SERGIPANA: APRENDIZADO INTERATIVO

Exploring sergipan culture: interactive learning

Camila Silva Silveira¹
camila.ssilveira@souunit.com.br

Erik Bruno Ferreira Santana²
erik.bruno@souunit.com.br

Júlia Machado Soares³
julia.msoares@souunit.com.br

Natália Araújo Martins⁴
natalia.amartins@souunit.com.br

Juliana Lisboa Santana⁵
juliana.lsantana90@souunit.com.br

RESUMO

O ensino da cultura e história local é um forte impulsionador do senso crítico e da identidade pessoal dos indivíduos, pois possibilita a reflexão sobre suas bagagens históricas, culturais e locais. Nesse contexto, a intervenção foi norteada pelo tema “A falta de ensino sobre a história e cultura local de Sergipe”. O projeto teve como objetivo ensinar os alunos da Escola Estadual Jacintho de Figueiredo Martins sobre esses preceitos por meio de um jogo de tabuleiro. Para isso, foram realizadas pesquisas bibliográficas sobre os fundamentos do projeto e os temas-chave do seu desenvolvimento, além de visitas técnicas que permitiram compreender melhor o contexto da comunidade e apresentar o projeto. Como resultado, a intervenção foi bem-sucedida em engajar e divertir os alunos, enquanto os ensinava sobre seu passado histórico, geografia, culinária típica e cultura local.

PALAVRAS-CHAVE

Sergipanidade. Intervenção Escolar. Jogo de Tabuleiro. Projeto de Extensão.

ABSTRACT

The teaching of local culture and history is a strong booster of individuals' critical sense and personal identity, as it allows them to reflect on their historical, cultural and local background. In this context, the intervention was guided by the theme “The lack of teaching about the history and local culture of Sergipe”. The project aimed to teach students at Escola Estadual Jacintho de Figueiredo Martins about these precepts through a board game. To this end, bibliographical research was carried out on the foundations of the project and the key themes of its development, in addition to technical visits that allowed us to better understand the community context and present the project. As a result, the intervention was successful in engaging and entertaining students, while teaching them about their historical past, geography, typical cuisine and local culture.

KEYWORDS

Sergipanidade; School Intervention; Board Game; Extension Project.

1 INTRODUÇÃO

O projeto de intervenção surgiu a partir da formação de um grupo composto por 13 participantes dos cursos de Arquitetura e Urbanismo e Design Gráfico da Universidade Tiradentes (UNIT-SE). Essa equipe reuniu tanto pessoas já conhecidas quanto desconhecidas, o que representou um grande desenvolvimento de propostas e sugestões. Durante a primeira reunião, os integrantes compartilharam diversas ideias para a inter-



venção, dentre as quais destacaram-se duas principais: uma relacionada à vida marinha e outra focada na educação e na cultura local.

As propostas de atividades, como a criação de um teatro sobre a cultura local, bem como dinâmicas relacionadas à vida marinha, foram discutidas com atenção, considerando o tempo e o esforço necessários para a realização de cada uma. Após uma análise criteriosa, o grupo optou por explorar a cultura sergipana como tema central da intervenção.

A escolha desse tema foi motivada pela percepção de uma lacuna no ensino básico em relação ao conhecimento sobre a história e a cultura de Sergipe. Durante as discussões, ficou evidente que, mesmo estando em níveis semelhantes de formação, alguns integrantes do grupo possuíam maior conhecimento sobre o tema do que outros, mas no geral todos sabiam muito pouco sobre os elementos e histórias primordiais do estado. Essa observação reforçou a importância de abordar a cultura sergipana para a comunidade.

Com o tema inicial definido como “Falta de conhecimento sobre a história e cultura de Sergipe”, o grupo deu início à organização das atividades, que incluíram a pesquisa sobre a comunidade-alvo, a realização de uma visita de campo e a investigação teórica. A Escola Estadual Jacintho de Figueiredo Martins, localizada no mesmo bairro da universidade, foi escolhida como parceira para o projeto. Durante a visita à escola, o grupo obteve contato com a coordenadora, Maria Helena Freitas de Santana, que indicou duas turmas do 6º ano como público-alvo da intervenção. Também foi estabelecido que as atividades deveriam ser realizadas em sala de aula, para não afetar outras turmas ou causar tumultos na escola.

Após essa visita, o grupo pôde identificar desafios e potencialidades da comunidade escolar. Entre os desafios, destacam-se a necessidade de manter os alunos engajados e interessados nas atividades propostas, enquanto as potencialidades incluíam a predisposição dos estudantes para o trabalho em equipe e a competição saudável. Esses elementos foram considerados na elaboração da dinâmica, já que ela buscava promover uma experiência enriquecedora e lúdica.

No decorrer da pesquisa teórica, o grupo revisitou o tema inicial e concluiu que a “falta de conhecimento” era, na verdade, uma consequência de um problema maior: a ausência de ensino sobre a história e a cultura local. Assim, o tema foi atualizado para “A falta de ensino sobre a história e cultura local de Sergipe”. Esse ajuste permitiu que o projeto abordasse não apenas os efeitos do problema, mas também suas causas estruturais.

A fundamentação teórica do projeto foi embasada em diversos autores que destacam a importância do ensino da história e cultura local, bem como o impacto dos jogos na educação. Pôde-se entender que, como dito por Fernandes (2010), o ensino da história e cultura local é uma ferramenta de grande importância para o resgate das peculiaridades regionais frente ao cenário mundial da globalização, principalmente por criar cidadãos conscientes sobre o meio que os cerca. Nesse sentido, a história local conceitua-se como: “aquela que desenvolve análise de pequenos e médios municípios, ou de áreas geográficas não limitadas e não muito extensas” (Horn; Germinari, 2010, p. 118).

O grupo optou por Sergipe como limitação geográfica, uma vez que o curto período disponível para a realização do projeto inviabilizou a escolha de um município específico,

que demandaria maior aprofundamento de pesquisa, enquanto a abordagem ao estado permitia o tratamento de conteúdos gerais e menos complexos de serem alcançados.

Ainda assim, o grupo demonstrou satisfação ao adotar a “Sergipanidade”⁶² principalmente porque, apesar de ser rica e extensamente estudada em diversas teses e trabalhos acadêmicos, a cultura de Sergipe raramente é ministrada durante o ensino primário, secundário e médio no Estado. Segundo Silva e Almeida (2020), esse ocorre, em grande parte, devido “à falta de material didático interativo sobre o tema” (Silva; Almeida, 2020, p. 1). Portanto, o projeto de intervenção em questão pretende atender essa lacuna, apresentando a “Sergipanidade”⁶¹ de maneira lúdica para os alunos do 6º ano da Escola Jacintho de Figueiredo Martins.

Com a parte conteudística decidida, o grupo realizou pesquisas sobre jogos educativos. Observou-se que ensinar é uma tarefa desafiadora e, após debates nas reuniões, concluiu-se que o modelo tradicional de educação não foi eficiente, no caso dos próprios integrantes, para o ensino sobre a localidade. Após pesquisas percebemos que, como dito por Fernandes (2010), o ensino fundamental ainda é caracterizado por um modelo tradicional, que foca na história dos “grandes homens, grandes temas”, e impede que o aluno reflita sobre sua bagagem histórica, social e cultural local, e muitas vezes dificulta o desenvolvimento da habilidade de análise crítica e da identidade pessoal. Dessa forma, entende-se o ensino como uma maneira de propulsionar não somente o enriquecimento cultural dos alunos, mas também seus sentidos críticos.

Segundo Huzinga (2007), os jogos podem ter funções além da recreação, podendo atuar não só como uma ferramenta de aprendizado, mas também como um elemento cultural. Os jogos de tabuleiros se diferenciam por ter as seguintes características: são jogos cognitivos, possuem regras previamente estipuladas, necessitam de uma quantidade mínima de duas pessoas, envolvem diversas habilidades de estratégia, raciocínio lógico e até conhecimentos gerais ou específicos, dependendo de sua finalidade (Ramos; Cruz, 2018). Assim, o uso de um jogo como metodologia para o desenvolvimento da intervenção parte do princípio trazido por Petry (2016, p. 2) de que “aqueles que jogam são capazes de levar a aprendizagem obtida no jogo para fora dela”.

Com base nessas premissas, concluiu-se que a abordagem do ensino e da história da cultura sergipana seria realizada por meio de um jogo de tabuleiro em escala humana.

2 METODOLOGIA

A intervenção desenvolvida seguiu uma abordagem bibliográfica, com o objetivo de aprofundar o conhecimento acerca das hipóteses levantadas nas conversas primárias do grupo. Em primeira análise, foram investigados conceitos gerais, como o papel da educação, os impactos dos jogos nesse contexto e o significado de sergipanidade. Para isso, foram consultados artigos, dissertações, monografias e livros disponíveis em pla-

6 O termo “Sergipanidade” refere-se a toda manifestação cultural caracteristicamente sergipana. O termo foi amplamente disseminado pelo jornalista Luiz Antônio Barreto, o qual também lutou pela instituição do “Dia da Sergipanidade”, 24 de outubro, uma data comemorativa que celebra a emancipação política e as expressões culturais sergipanas (Bezerra, 2008).

taformas acadêmicas, como o Google Acadêmico e o *Scientific Electronic Library Online* (SciELO). Esse método de pesquisa foi escolhido por permitir ao pesquisador, como dito por Gil (2002, p. 45), “a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente.”

Além disso, a pesquisa bibliográfica foi expandida para abordar temas específicos relacionados ao jogo, como folclore, conhecimentos gerais, geografia e história. Nesse processo, foram utilizados sites, blogs e obras literárias reconhecidas, como “História de Sergipe”, de Ibarê Dantas. Essa diversidade de fontes teve como objetivo garantir a precisão das informações coletadas, por meio da comparação, ressalta-se a dificuldade de encontrar fontes confiáveis de dados. De forma adicional, durante o desenvolvimento do jogo, foram realizados estudos sobre design de jogos famosos de tabuleiro, influência das cores nas emoções e sentimentos das pessoas, além da busca por elementos visuais que representassem Sergipe e o Rio Sergipe, referências que inspiraram o conceito visual do projeto.

Ademais a pesquisa teórica, foram realizadas duas visitas técnicas à Escola Estadual Jacintho de Figueiredo Martins, no bairro Farolândia, com objetivos distintos. A primeira visita teve como propósito compreender as necessidades da escola, observar os ambientes e salas de aula, conhecer os alunos e estabelecer contato com a coordenação. Durante essa etapa, dois membros representantes do grupo realizaram conversas informais com funcionários, registraram imagens e anotaram observações de campo. Essa visita foi fundamental para compreender o contexto da comunidade e planejar uma intervenção adequada às suas necessidades e expectativas.

A segunda visita teve como objetivo a aplicação prática da intervenção. Nesse dia, todos os integrantes do grupo participaram da atividade, compartilhando conhecimento com os alunos e interagindo diretamente com eles. Durante essa etapa, foram realizados registros visuais para a coleta de dados, como fotos e vídeos. Essa interação permitiu ao grupo avaliar os pontos fortes e as limitações do projeto, enquanto proporcionou um momento de troca de experiências significativo com a comunidade.

Por fim, no decorrer dessa segunda visita, foram realizadas entrevistas rápidas de caráter qualitativo. Isso é, de acordo com Strauss e Corbin (2008, p. 23), “qualquer tipo de pesquisa que produza resultados não alcançados por meio de procedimentos estatísticos ou de outros meios de quantificação”. As perguntas foram simples e diretas, como “O que achou?” e “Do que você mais gostou?”, permitiram que os alunos expressassem livremente suas impressões sobre a atividade.

3 DISCUSSÃO

A intervenção promoveu o engajamento da comunidade em torno do problema em questão e resultou em benefícios para a comunidade escolar, como o desenvolvimento da análise crítica e melhora do repertório sociocultural dos alunos. Os resultados demonstram que, como afirma Barros (2013), houve a criação de um espaço de reflexão e contemplação, em que os alunos puderam ser expostos às ricas tradições e história locais, propiciando a curiosidade e incentivando memórias afetivas que servem de referência para a construção da identidade dos alunos como sujeitos na sociedade.

Os alunos, em um meio lúdico, tiveram a oportunidade de se aventurar nos conceitos trazidos, interagindo com as perguntas do tabuleiro, sem o pré-julgamento da equipe que aplicava a intervenção. Apesar de disputas internas preexistentes entre os alunos, o ambiente da intervenção se mostrou beneficente à execução das atividades propostas pelas casas do tabuleiro. Huzinga (2007), afirma que jogos podem ter funções além da recreação, como a função educativa e, no caso em questão, o alto engajamento dos alunos ao responder as perguntas e seu interesse em participar e ganhar o jogo demonstram que ambas as funções estiveram presentes.

Acredita-se que, como afirma Petry (2016), os alunos puderam absorver o conteúdo exposto no jogo e traduzir esse conhecimento de forma útil além do tabuleiro, como para o desenvolvimento de suas habilidades cognitivas de análise crítica, relacionando os conteúdos com a realidade à sua volta, e com os assuntos vistos na sala de aula tradicional.

A criação do “Dia da Sergipanidade” e as diversas tentativas, tanto por agentes públicos quanto privados, de divulgar a Sergipanidade, como elucidado por Bezerra (2008), demonstram a crescente preocupação com o tema do fortalecimento da identidade local. A presente intervenção se insere nesse quadro como um instrumento de auxílio no ensino sobre a história e cultura sergipanos. A formulação do tabuleiro como instrumento didático propõe mitigar a escassez de material didático lúdico e interativo sobre a cultura de Sergipe, fenômeno defendido por Silva e Almeida (2020).

As dificuldades enfrentadas na intervenção, como a redução do tempo disponível, a falta de familiaridade dos alunos com os temas e o esforço para captar a atenção dos alunos inicialmente, demonstraram que, apesar de todos os benefícios decorrentes da ação, uma limitação foi a organização harmônica entre o tempo e o conteúdo apresentados. De forma geral, o projeto desenvolve, tanto a equipe da intervenção que pôde trabalhar suas habilidades de gerenciamento humano e de pesquisa, quanto os alunos que puderam aprender mais sobre o conteúdo em questão, como exposto anteriormente.

Portanto, embora as dificuldades e limitações, a intervenção na escola Jacintho de Figueiredo Martins foi de extrema importância para o público-alvo, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, colaborativo-sociais e analíticas. Considerando o êxito do projeto de intervenção, é necessário que futuros esforços na área englobem projetos mais longos e com maior alcance, tomando como base as experiências aqui dispostas, para que a o ensino sobre a Sergipanidade ocorra de forma constante, não apenas eventual.

4 CONCLUSÃO

A intervenção teve como objetivo contribuir para a valorização da cultura e história sergipana, promovendo seu ensino aos alunos do sexto ano da Escola Estadual Jacintho de Figueiredo Martins. A escolha dessa área de atuação teve como base a ideia de que, conforme aponta Fernandes (2010), a educação é uma ferramenta de grande importância para o resgate das peculiaridades regionais frente ao cenário mundial da globalização, além de contribuir para a formação de cidadãos mais conscientes sobre o meio que os cerca.

Ao final da intervenção, pode-se afirmar que, diante das reações e feedbacks dos alunos, esse objetivo foi alcançado. Considerando não apenas as respostas obtidas na entrevista ao término da dinâmica, mas também o processo em si, conclui-se que os alunos puderam aprender sobre a geografia, folclore, cultura e a história do estado. Além disso, foram notória a diversão e o entretenimento proporcionados, permitindo concluir que o segundo objetivo, que era oferecer um momento lúdico e dinâmico para aprendizagem interativa, também foi cumprido.

Adicionalmente, levando em conta as conquistas alcançadas, considera-se que a iniciativa da própria instituição escolar, de incorporar a educação cultural local à aprendizagem, foi efetivamente realizada.

Apesar dos pontos positivos, não se pode deixar de mencionar as falhas e possibilidades de melhoria. Antes da apresentação principal, o grupo realizou um teste interno do jogo. Nessa dinâmica, percebeu-se que alguns textos eram excessivamente longos, o que comprometeu a concentração dos jogadores e evidenciou confusões na progressão do jogo. Essas questões foram analisadas e, informalmente, decidiu-se improvisar alguns ajustes na sala de aula para tornar o jogo mais atrativo.

Na prática, entretanto, a ausência de uma resolução oficial para esses problemas resultou em dificuldades para manter a concentração dos alunos. Embora engajados e animados com a competição, os alunos se confundiam com os contextos e histórias. A equipe identificou a necessidade de revisar os textos, bem como de adaptar o conteúdo à idade e ao nível de conhecimento dos alunos. Uma recomendação seria realizar reuniões com as professoras das turmas para alinhar melhor as expectativas e ajustar os conteúdos abordados, evitando surpresas em relação ao nível prévio de conhecimento apresentado pelos estudantes.

Outra questão identificada foi o tempo de duração do jogo. Devido a um grande imprevisto na escola, não houve a disponibilidade de tempo programada. E embora a equipe tenha se adaptado rapidamente à situação, acredita-se que, mesmo sem os imprevistos, o jogo teria ultrapassado o tempo predeterminado, estimando-se um excedente de 45 a 50 minutos.

Por fim, observou-se a necessidade de melhorias no manual e nas regras do jogo. Uma estrutura mais bem definida e conectada às demais esferas do jogo, como as casas e as perguntas, teria garantido maior fluidez. Infere-se que inconsistências na forma de iniciar o jogo e lidar com algumas casas, bem como a repetição de determinadas sanções, contribuíram para reduzir a agilidade e aumentar a confusão.

Conclui-se que, apesar dos imprevistos e das claras necessidades de melhoria, a proposta foi bem-sucedida. Considerando o curto período disponível para a elaboração de um projeto relativamente grande e os diversos contratempos enfrentados, acredita-se que a intervenção conseguiu impactar positivamente a comunidade atendida.

REFERÊNCIAS

BARROS, Carlos Henrique Farias de. Ensino de História, memória e história local. **Revista de História da UEG**, v. 2, n. 1, p. 301-321, jan./jul. 2013. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/revistahistoria/article/view/1451/972>. Acesso em: 1 out. 2024.

BEZERRA, Angela Maria Almeida Santos; DOS SANTOS, Edilaine Valéria Batista; LIMA, Géssica Oliveira. **Inserção da cultura sergipana como disciplina na matriz curricular**. Faculdade São Luís da França, Aracaju, 2008.

BOOKMAN, 2008. 23 p. Disponível em: <https://pagotto.files.wordpress.com/2018/09/pesquisa-qualitativa-tecnicas-e-procedimentos.pdf>. Acesso em: 4 dez. 2024.

FERNANDES, José R. Oriá. Um lugar na escola para a História Local. Ensino em **Re-vista. Uberlândia**, v. 4, n. 1, p. 43-51, jan./dez. 1995.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas S.A., 2002. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/150/o/Anexo_C1_como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf. Acesso em: 7 nov. 2023

HORN, G. B.; GERMINARI, G. D. **Ensino de história e seu currículo: teoria e método**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2010.

HUIZINGA, J. O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2007.

NUNES, S.; PEREIRA, S. S.; CAVALCANTE PIMENTEL, S.; FRANCISCO JUNIOR, E. Um jogo de tabuleiro desenvolvido para o ensino de física. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, v. 7, 2023. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/3895>. Acesso em: 2 out. 2024.

PETRY A., S. **Jogos digitais e aprendizagem: algumas evidências de pesquisa**. UFBA, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br>. Acesso em: 2 out. 2024.

RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M. **Jogos digitais em contextos educacionais**. Curitiba, PR: CRV, 2018.

SILVA, Filipe de Almeida; ALMEIDA, Miriam Vieira de. O ensino de história e novas perspectivas - eixo "sergipanidade": Escola Estadual Rodrigues Dórea. In: Encontro do PIBID e do residência pedagógica da UFS - (re)significando a formação de professores de Sergipe a partir das experiências do PIBID E Do Residência Pedagógica, 2020, São Cristóvão. Disponível em: <http://ri.ufs.br/jspui/handle/riufs/13399>. Acesso em: 1 out. 2024.

STRAUSS, Anselmo; CORBIN, Juliet. **Pesquisa qualitativa: técnicas e procedimentos para o desenvolvimento de teoria fundamentada**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008. 288 p.



1 Acadêmica do curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Tiradentes/SE.

E-mail: camila.ssilveira@souunit.com.br

2 Acadêmico do curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Tiradentes/SE.

E-mail: erik.bruno@souunit.com.br

3 Acadêmica do curso de Arquitetura e Urbanismo/Universidade Tiradentes/SE.

E-mail: julia.msoares@souunit.com.br

4 Acadêmica do curso de Arquitetura e Urbanismo/Universidade Tiradentes/SE.

E-mail: natalia.amartins@souunit.com.br

5 Professora, Universidade Tiradentes/SE.

E-mail: juliana.lsantana90@souunit.com.br



Como Citar

Recebimento: 6/12/2024

Avaliação: 30/2/2025

Aceite: 14/3/2025

Silva Silveira , C., Ferreira Santana , E. B., Machado Soares , J., Araújo Martins , N., & Lisboa Santana, J. Explorando a cultura sergipana: Aprendizado interativo através de jogos educativos. *Caderno De Graduação - Ciências Humanas E Sociais - UNIT - SERGIPE*. Recuperado de <https://periodicos.set.edu.br/cadernohumanas/article/view/12592>



<https://periodicos.set.edu.br/cadernohumanas>

** Uma publicação exclusiva para alunos de graduação dos cursos de ciências humanas e sociais da Universidade Tiradentes

Unit UNIVERSIDADE TIRADENTES

EDITORA UNIVERSITÁRIA
TIRADENTES

Este é um artigo em acesso aberto distribuído nos termos da Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.



cadernos de graduação
ciências humanas e sociais