

BRUNO ORNELAS DA CUNHA

JOGO URBANO: HISTÓRIA LOCAL NO ENSINO DE HISTÓRIA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História, da Universidade Federal Fluminense, para obtenção do Grau de Mestre em História.

Mestrado Profissional em História.

Orientador:
Prof. Dr. Paulo Knauss de Mendonça

Niterói, RJ
2016

Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do Gragoatá

F156 Cunha, Bruno Ornelas da.

Jogo Urbano : história local no ensino de História / Bruno Ornelas da Cunha. – 2016.

90 f. : il.

Orientador: Paulo Knauss de Mendonça.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Ciências Humanas e Filosofia. Departamento de História, 2016.

Bibliografia: f. 81-82.

1. História local. 2. Memória. 3. Jogo educativo. 4. Fotografias. 5. Estudante. 6. Ensino de história. 7. Aprendizagem. 8. Niterói (RJ). I. Knauss, Paulo, 1965-. II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Ciências Humanas e Filosofia. III. Título.

BRUNO ORNELAS DA CUNHA

JOGO URBANO: HISTÓRIA LOCAL NO ENSINO DE HISTÓRIA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História, da Universidade Federal Fluminense, para obtenção do Grau de Mestre em História.

Mestrado Profissional em História.

Aprovado em 14 de outubro de 2016

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Paulo Knauss - Orientador
PPGH/UFF

Prof^a. Dr^a. Marieta de Moraes Ferreira
PPGHIS/UFRJ

Prof^a. Dr^a. Carina Martins Costa
PPGHS/UERJ

Niterói
2016

Seja a Deus,
toda Honra e toda Glória.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar à Deus que me capacitou para concluir essa dissertação. As lutas foram grandes e a vontade de desistir me perseguia, mas encontrei no Senhor refúgio e moradia.

À minha amada esposa, Geysel, que me deu todo o apoio e motivação para persistir. Grande companheira que compreendeu os dias de privação de minha presença por causa das disciplinas e longas horas à frente do computador. A minha pequena Giulia que me deu ânimo para continuar e ao pequeno que se encontra no ventre e que sela com chave de ouro essa aventura chamada Mestrado.

À minha mãe, Arquidésia, que ensinou o bom caminho a ser trilhado. Se hoje concluo essa etapa, devo muito a ela e seus ensinamentos, puxões de orelha e beliscões no umbigo que doíam, mas não deixavam marca. Ao meu pai, Rinaldo, que infelizmente me deixou muito cedo, mas deixou seu legado em minha caminhada. Agradeço também a minha sogra, Maria Dias, que ficou algumas noites em claro me “acompanhando” digitar essas páginas e adora dizer que o “genrão” dela é professor.

Aos meus irmãos, cunhados e sobrinhos que entenderam minha ausência por conta das muitas atividades e responsabilidades assumidas ao longo dessa caminhada. Aos meus irmãos em fé, membros da igreja Bola de Neve, em Niterói, que também demonstraram igual paciência e oraram tanto para que eu concluísse mais essa etapa em minha vida.

Ao meu orientador Prof. Dr. Paulo Knauss que me se tornou um grande professor de dança me colocando nos eixos e me ensinando que é possível dançar o simples em vez de bolero. Obrigado por me ajudar a me enxergar como um verdadeiro historiador, capaz de problematizar e criar algo novo.

Às professoras Marieta de Moraes Ferreira e Carina Martins que tanto colaboraram com seus apontamentos e sugestões para a conclusão dessa dissertação. À professora Larissa Viana, nossa incansável coordenadora, que tanto me ajudou nos momentos de pico, cheio de provas e trabalhos para corrigir. Sempre teve um sorriso e uma palavra de incentivo.

Agradeço, ainda, ao amigo Rômulo de Paula Andrade que me incentivou desde o dia da inscrição até a defesa de minha dissertação. Obrigado pela força, magrinho!

“Batalhas internas geram honras públicas.”
Pr. Julius Moreira

RESUMO

Esta dissertação tem por objetivo demonstrar a possibilidade da utilização da história local como meio de facilitar a compreensão do conteúdo escolar de História. Foi escolhido como objeto de estudo para exemplificar a proposta abordada a cidade de Niterói, no estado do Rio de Janeiro. Através da realização de um jogo que pode ser desenvolvido ao longo do ano letivo e que reúne a pesquisa de conteúdo sobre a história local, passando por uma comparação de fotografias sobre a cidade e um debate sobre as mesmas, culminando num jogo de cartas sobre a história local. Dessa forma, este trabalho procurou desenvolver nos estudantes o protagonismo, já que foram eles os grandes construtores das etapas do jogo, estabelecer o contato dos mesmos com a história do local que os cerca e incentivá-los a desenvolver o senso crítico através da observação do meio em que vivem. Foram utilizadas fontes bibliográficas que abordam e debates sobre assuntos como Memória, história local e a utilização de jogos no meio e no processo educativo. O jogo desenvolvido serve, então, como possibilidade de interligar o estudante com a história da cidade em que mora, colocando-o como observador e crítico de assuntos que abordam relacionados a mesma. Como protagonistas do processo eles tem a possibilidade de perceber as mudanças ocorridas, as permanências, as tensões políticas, econômicas e sociais envolvidas dentro da lógica histórica.

Palavras chaves: Historia local - memória - espaço educativo - fotografias - protagonismo estudantil - jogo educativo

ABSTRACT

This dissertation aims to demonstrate the possibility of using local history as a means to facilitate the understanding of the school content of History. It was chosen as an object of study to exemplify the proposal addressed to the city of Niterói, in the state of Rio de Janeiro. Through a game that can be developed throughout the school year and that brings together content research on local history, a comparison of photographs about the city and a debate about them, culminating in a card game about the city. Local history. In this way, this work tried to develop in the students the protagonism, since they were the great constructors of the stages of the game, to establish their contact with the history of the place that surrounds them and to encourage them to develop the critical sense through the observation of the In which they live. Bibliographic sources have been used that address and debate on subjects such as Memory, local history and the use of games in the middle and in the educational process. The game developed serves as a possibility to connect the student with the history of the city where he lives, placing him as an observer and critic of issues that deal with it. As protagonists of the process they have the possibility to perceive the changes that have occurred, the permanences, the political, economic and social tensions involved within the historical logic.

Keywords: Local history - memory - educational space - photographs - student protagonism - educational game

SUMÁRIO

Introdução.....	8
Capítulo 1 – Niterói: memória e história local	10
1.1 Niterói é terra de índio?	10
1.2 “A Niterói que queremos”	14
1.3 Niterói não tem só uma bela vista do Rio: relevância	18
Capítulo 2 – Problematizando o ensino e a aprendizagem em sala de aula.	21
Capítulo 3 – O produto final.....	31
3.1 – Um relato de experiência sobre o projeto piloto.....	32
3.2 – O projeto piloto: sucessos, dificuldades, erros e acertos.	33
Capítulo 4 – O Jogo Urbano	52
1ª parte – Conhecendo sua cidade.....	52
2ª parte – “Um novo olhar sobre a cidade”	55
3ª parte – “O Jogo Urbano”	62
Produto Final: Orientação para o Jogo Urbano	69
Conclusão - Construção do conhecimento e a prática em sala de aula	75
Referências	80
Anexos.....	83

Introdução

Os lugares de memória são, antes de tudo, restos. A forma extrema onde subsiste uma consciência comemorativa numa história que a chama, porque ela a ignora. É a desritualização de nosso mundo que faz aparecer a noção. O que secreta, veste, estabelece, constrói, decreta mantém pelo artifício e pela vontade uma coletividade fundamentalmente envolvida em sua transformação e sua renovação. (NORA, 1993:12-13)

Este projeto teve como objetos de trabalho a história local e a memória da cidade de Niterói, observando como os alunos interagem com essa questão. Trabalhar com memória me levou a pensar nos lugares de memória de Niterói. Nora defende que estes “nascem e vivem do sentimento de que não há memória espontânea” e que é “preciso ter vontade de memória” para que eles se constituam e permaneçam enquanto tal.

Na cidade de Niterói existem lugares que são ou podem ser “lugares de memória”. Mas será que eles têm interagido com a história da cidade? Será que os moradores de Niterói identificam e visitam esses lugares, tornando-os “lugares de memória” de Niterói do passado? Como o morador de Niterói vê a cidade de Niterói? Como os alunos/adolescentes interagem com eles?

Esses questionamentos já circulavam pela minha cabeça por conta da prática docente, onde pude constatar o pouco conhecimento (ou até mesmo o desconhecimento total) dos alunos com os quais tive contato sobre a história de Niterói. Porém, eles ganharam mais vulto quando passei a estudar conceitos como “lugares de memórias” e as relações entre memória, história e identidade social.

Sou professor há 12 anos em Niterói, trabalhando principalmente com Educação Básica em colégios particulares, e o estranhamento que os alunos apresentam em relação à história da cidade me fez investigar os motivos que levam a isso. Pude observar três situações que me chamaram a atenção. Primeiro: que havia um significativo número de estudantes oriundos de outras cidades fluminenses e até de outros estados. Segundo: que a proximidade com a cidade do Rio de Janeiro diminui o interesse pela história local dos municípios vizinhos. Terceiro: a presença e força de representações que definem Niterói como “cidade dormitório” ou “cidade de passagem”¹, que acabam depreciando a imagem do município.

Defendo a inclusão de conteúdos da história local no currículo de História do Ensino Médio, como já ocorre nas séries iniciais. Entendo que tal atitude auxilia a compreensão dos conteúdos abordados, já que desenvolveria o debate sobre o meio em que os alunos estão inseridos. A partir daí, seria “apresentado” aos alunos um espaço (a cidade de Niterói) cheio

¹ Estas definições não entrarão em debate nesse projeto por extrapolarem conceitos da História, flertando com Geografia e Sociologia.

de conflitos e tensões, mudanças e permanências, mas que muitas vezes passam despercebidos aos seus olhos.

Falar da história local de Niterói é “possibilitar a compreensão do entorno do aluno, identificando o passado sempre presente nos vários espaços de convivência – escola, casa, comunidade, trabalho, lazer - e igualmente por situar os problemas significativos da história presente” (BITTENCOURT, 2008. P. 168). Utilizarei a história local como meio de despertar, no aluno, o interesse por um passado aparentemente desligado de sua realidade, estabelecendo relações com seu cotidiano e destacando sua importância no processo de sua identificação com a cidade. Logo, de seu reconhecimento como um cidadão dessa cidade.

Dentro dessa proposta, desenvolvi, neste trabalho, como produto final, um jogo voltado em especial para alunos da 2ª série do Ensino Médio. Essa atividade será realizada pelos próprios alunos, no decorrer do ano letivo, partindo de uma pesquisa sobre a história da cidade de Niterói, depois fiz uso da coleta de fotografias antigas da cidade, de relatos de pessoas que moram há bastante tempo nela até alcançar a criação de um jogo de tabuleiro, que será a culminância do processo.

Não me aprofundarei tanto na história da cidade de Niterói, apesar de abordá-la em meu trabalho, já que a intenção é demonstrar a utilização da História Local como instrumento de construção e conhecimento. Poderia me ater a discorrer sobre várias fases e episódios da história niteroiense, mas optei por abordar os que achei mais polêmicos. Além disso, a proposta desse trabalho é que qualquer professor em diferentes cidades do Brasil possa utilizá-lo adaptando a sua realidade local.

O objetivo final desse trabalho, portanto não é trabalhar a história da cidade de Niterói, mas a possibilidade de fazer com que os alunos aprendam mais sobre a cidade em que residem e que os cerca. Pretendo ajudar o professor que quiser utilizar a história local como instrumento de ensino aprendizagem a ter um interessante instrumento para ser usado em sala de aula. O projeto “Jogo Urbano” tem como finalidade ser capaz de abordar a história de qualquer cidade, independentemente do número de habitantes, localização e relevância que venha a ter.

Capítulo 1 – Niterói: memória e história local

Os estudos sobre memória têm alcançado significativo espaço nos meios acadêmicos. Não podemos deixar de mencionar que o estudo sobre a memória das cidades também tem crescido bastante desde o final do século XX. Hartog, por exemplo, utiliza a cidade de Berlim como campo de estudo, por conta das rápidas transformações porque passou depois da queda do Muro, em 1989. Hoje, no Brasil há uma procura pelo estudo da “memória urbana”, pois, apesar de termos muitas cidades constituídas no século XX, contamos com um bom número de cidades que foram formadas desde o início da colonização europeia, o que evidencia as múltiplas possibilidades de se trabalhar com memórias de temporalidades muito diversas.

Dentro desse elenco de cidades coloniais encontramos Niterói. A ocupação da região onde se desenvolveu data do século XVI, principalmente com a criação da aldeia de São Lourenço, a partir de 1573. Mas, a localidade só foi elevada à categoria de vila em 1819, quando se tornou a Vila Real da Praia Grande. Rapidamente, alçou a condição de capital da então província do Rio de Janeiro (1835). Hoje é uma cidade que tem quase duzentos anos de fundação e que fica numa região com mais de quatrocentos anos de ocupação, acumulando, com certeza, uma “memória urbana” digna de ser estudada e compreendida pelo povo que nela habita.

1.1 Niterói é terra de índio?

Pouco se escreveu e se sabe da história da ocupação das terras de bandas de além entre os séculos XVI e XVIII. O estudo de Joaquim Norberto de Souza Silva² publicado na *Revista do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro*, de 1854, é uma das poucas exceções que trata da história daquele que é tido como fundador da localidade, Araribóia: sua chegada ao Rio de Janeiro, participação nas lutas contra os franceses e instalação da aldeia de São Lourenço.

Consta como memória oficial de Niterói que sua fundação se deu em 22 de novembro de 1573 pelo cacique temininó chamado Araribóia. Essa data faz alusão à investidura das terras ao sesmeiro, que foi batizado de Martim Afonso de Souza³. Ele ganhou a posse das terras da “banda de além” – termo usado para identificar o outro lado da baía da

² SILVA, Joaquim Norberto de Souza. Memória histórica e documentação das aldeias de índios da província do Rio de Janeiro. In: *Revista do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro*, 3ª série, nº 14 – 2º trimestre 1854.

³ Araribóia foi agraciado com o Hábito de Cavaleiro da Ordem de Cristo e recebeu títulos e outras propriedades pelos serviços prestados à Coroa portuguesa

cidade de São Sebastião do Rio de Janeiro – como agradecimento por ter lutado ao lado dos portugueses na expulsão dos franceses e vitória sobre os índios tamoios. Araribóia e seus guerreiros teriam vindo do Espírito Santo⁴ para auxiliar Mem de Sá e Estácio de Sá na expulsão dos franceses (que haviam fundado a França Antártica) e de seus aliados, os índios tamoios. Estes eram inimigos dos temininós e estavam em guerra contra os portugueses em diferentes áreas do litoral, hoje fluminense e paulista. Essa é a origem do mito⁵ acerca da figura do cacique Araribóia, que teria se destacado em várias batalhas contra os invasores franceses e os nativos “rebeldes”, configurando-se como um herói na defesa da América portuguesa.

As “bandas de além” formavam uma data de terras de sesmaria de Antônio de Marins (ou Martins) e de sua esposa, Isabel Velha. Em 16 de março de 1568, ambos renunciaram à posse das terras, a pedido do governador geral Mem de Sá, para que elas pudessem ser destinadas a Araribóia, pelos “muitos serviços” realizados. Em 22 de novembro de 1573, o auto de posse transferia as terras para Martim Afonso, o Araribóia.⁶ O local escolhido para instalação da aldeia de São Lourenço foi a enseada de Maruy, num ponto elevado (atual Morro Boa Vista). Ali, junto com os jesuítas, Araribóia montou seu aldeamento. Em 1627, os jesuítas ali construíram uma igreja dedicada a São Lourenço, que hoje é conhecida como Igreja de São Lourenço dos Índios.

A ocupação feita por Araribóia restringiu-se a área de sua aldeia, com isso as terras de “banda de além” não se resumiam somente a “terra de índios”. Já havia uma ocupação de colonos brancos na região que mais tarde seria a freguesia de São João Batista de Icaraí. Além disso, a sesmaria de Araribóia sofreu sucessivas invasões de colonos brancos vindos da metrópole ou de outras partes da colônia. Por causa do aldeamento de São Lourenço e do trabalho dos jesuítas, indígenas de outras regiões do Brasil eram trazidos para serem

⁴ Segundo o estudo de Joaquim Norberto de Souza e Silva os temininós seriam descendentes dos tamoios e teriam ido para o Espírito Santo como meio de sobreviverem já que estavam em guerra. Os portugueses os levaram para tal capitania em 1555, sob a solicitação do jesuíta Braz Lourenço ao donatário Vasco Fernandes Coutinho. Na nova capitania os temininós fundaram com Braz Lourenço a aldeia de Nossa Senhora da Vitória (atual cidade de Serra). Quando os portugueses foram combater os franceses instalados na Baía de Guanabara, o cacique Araribóia teria aceitado o convite de Estácio de Sá e rumou com ele para o Rio de Janeiro a fim de lutar contra os seus inimigos ancestrais.

⁵ Existem relatos sobre o índio Araribóia que ajudaram a construir essa noção de herói fundador de Niterói. Na obra de Joaquim Norberto de Souza Silva Araribóia é tratado como um guerreiro feroz, que não hesitou em auxiliar os portugueses, que utilizou de sua destreza para obter inúmeras vitórias sobre seus inimigos e até que o valente índio teria chorado quando soube da morte do capitão-mor Estácio de Sá. A lenda de que Araribóia atravessava a atual baía da Guanabara a nado produziu vários outros relatos míticos, inclusive sobre sua possível morte, afogado próximo a ilha de Mocanguê-Mirim.

⁶ Os documentos de renúncia e de posse encontram-se no referido documento de Joaquim Norberto de Souza Silva, mas podem ser encontrados a partir do site da Secretaria de Cultura de Niterói. <http://culturaniteroi.com.br/blog/?id=430> visitado em 13 de junho de 2015

“pacificados” e ajudarem no processo português de colonização. Com isso, os temininós foram perdendo espaço e misturaram-se aos brancos e aos índios trazidos posteriormente. A expulsão dos jesuítas do império português (1759) favoreceu a decadência do aldeamento que foi sendo descaracterizado até ser desmontado na década de 1850.

Enquanto a aldeia de São Lourenço entrava em colapso com a chegada de índios de outras tribos e a expropriação de suas terras, outras áreas da região passaram por um processo de desenvolvimento econômico e político. A história da cidade de Niterói começa com elevação do povoado de São Domingos da Praia Grande à condição de vila. Por determinação do rei D. João VI, o Alvará Régio de 10 de maio de 1819⁷ criou a Vila Real da Praia Grande. O Ato Adicional à Constituição de 1824, durante o Período Regencial, determinou a criação de uma capital para a província do Rio de Janeiro. Depois de uma disputa de interesses políticos, a Vila Real da Praia Grande foi escolhida e elevada à capital pela Carta de Lei nº 02, de 26 de março de 1835. Dois dias depois, já como capital da província, a Carta Lei nº 06 elevou a vila à condição de cidade e mudou seu nome para Niterói⁸. Através do decreto nº 93, de 22 de agosto de 1841, D. Pedro II deu à cidade o título de Imperial Cidade de Niterói.

Como capital provincial, Niterói abrigou a Assembleia Legislativa Provincial que passou a ser palco constante das disputas entre Conservadores e Liberais, com maior destaque para os “Saquaremas”. O café despontava como principal produto de exportação e a província do Rio de Janeiro era seu mais importante produtor. Na seção seguinte, farei a exposição da situação da cidade no século XIX e XX. Nesse momento pretendo apresentar as condições para a construção acerca do mito Araribóia para a memória da cidade.

Já no período republicano, com a Revolta da Armada⁹, entre setembro de 1893 e março de 1894, a cidade de Niterói foi bastante atingida pelos bombardeios e a capital do Estado do Rio de Janeiro foi transferida para a cidade de Petrópolis. A mudança “às pressas” trouxe uma série de transtornos tanto para a cidade – como a perda de investimentos e do prestígio político – quanto para os funcionários públicos – que se viram forçados a se mudar ou arcar com as despesas do longo deslocamento entre suas residências e o local de trabalho.

Começou, assim, uma campanha para o retorno da capital para a cidade de Niterói, envolvendo a imprensa local, políticos, intelectuais, funcionários públicos e a população local.

⁷ O Alvará só foi cumprido, de fato, em 11 de agosto de 1819.

⁸ A palavra Niterói é um termo tupi e tem como significado mais aceito “água escondida”. Vale ressaltar que nesse contexto temos o surgimento do Romantismo no Brasil, muito bem difundido através do Indianismo.

⁹ Movimento iniciado por parte do almirantado brasileiro contra a permanência do presidente Floriano Peixoto no poder após a renúncia de Deodoro da Fonseca. Pela legislação da época, seria obrigado de Floriano convocar novas eleições presidenciais. Diante da negativa do mesmo em fazê-lo, os oficiais da Marinha decidiram tirá-lo do poder através de um golpe.

A estratégia utilizada foi demonstrar a importância de Niterói no contexto político do estado do Rio de Janeiro (a antiga província fluminense), através da evocação da história de Araribóia e seus feitos para a proteção e a consolidação da ocupação portuguesa na região.

Em 26 de junho de 1900, o então vereador Olavo Guerra apresentou uma proposta que visava eternizar a memória de Araribóia através da aquisição de um quadro – que seria colocado na sala de audiências parlamentares – homenageando Araribóia. Também haveria a criação de uma placa em alusão ao seu falecimento e a autorização para a construção de uma estátua no largo da igreja de São Lourenço dos Índios. No documento citado acima, o vereador utilizou expressões como “imortal fundador” e “proto-herói” (KNAUSS, 2003, p. 49), propondo ainda que a pedra fundamental da estátua fosse inaugurada em 07 de setembro de 1900. Procurava, assim, interligar a história de Niterói com a história nacional, como ressalta o professor Paulo Knauss (2003, p. 49): “Vale ressaltar que a partir do tratamento de fundador dado a Araribóia, a história de Niterói passa se confundir com a história da capital da República”.

Buscava-se, na época, estudar e analisar os primórdios da formação do Brasil incluindo a participação indígena. O processo de fundação da então capital federal se deu a partir da luta para expulsão dos franceses que eram aliados dos índios Tamoios. A participação dos índios Temininós ao lado dos portugueses é considerada decisiva para a vitória lusitana. Com isso, ter Araribóia – que liderava os Temininós – como herói fundador ligava Niterói a fundação da vila de São Sebastião do Rio de Janeiro (atual cidade do Rio de Janeiro) e ao processo de formação da identidade nacional. A intenção era dar a cidade uma maior projeção dentro do cenário estadual e federal.

As informações acima nos permitem entender que a figura de Araribóia, como fundador de Niterói, é produto de um projeto de memória que é preciso ser analisado. Este projeto foi construído a partir 1900, ano de comemoração dos 400 anos da descoberta do Brasil. Nesse momento Niterói perdera sua condição de capital estadual – transferida para Petrópolis desde 1893 – e buscava retomar sua posição anterior. As comemorações dos quatrocentos anos do descobrimento demonstraram ser uma possibilidade de se criar um fundador para a cidade: um herói e paladino e sua história mítica, para reforçar o caráter de centro simbólico da política estadual. Percebe-se a existência de um projeto que visava destacar os primórdios da ocupação dessa região, exaltando sua importância para a consolidação da presença portuguesa, para a construção do Estado brasileiro e para proteção do território.

1.2 “A Niterói que queremos”¹⁰

A utilização do *slogan* da prefeitura de Niterói como título dessa parte é para chamar atenção da existência de um novo projeto de memória para a cidade. Este projeto visa construir uma imagem de cidade desenvolvida, independente, de vanguarda e com excelentes índices de desenvolvimento humano e econômico. O *slogan* subentende a participação dos habitantes na construção de uma cidade que pode ser tornar cada vez melhor, atendendo às necessidades e anseios de seus moradores.

A região onde se localiza Niterói é um local escolhido ao longo de séculos por pessoas para fixar residência. Podemos levantar como um dos fatores favoráveis para isso, a proximidade com a cidade do Rio de Janeiro, podendo usufruir de seus serviços, em especial o porto. Com o desenvolvimento desta cidade, tornando-se cada vez mais populosa e epidêmica, moradores mais abastados passaram a buscar áreas mais agradáveis, incluindo o outro lado da baía. Somado a isso tivemos o aumento do prestígio da região, com a elevação à condição de vila, em 1819, e sua promoção à capital da província do Rio de Janeiro, em 1835. Como capital provincial e, posteriormente capital estadual, Niterói tornava-se um polo de atração populacional.

Apesar da condição de capital provincial, a Imperial Cidade de Nictheroy não usufruiu de grandes investimentos por parte do governo imperial. Durante o Período Regencial e o Segundo Reinado assistiu, por exemplo, a criação da primeira Escola Normal do Brasil (1835) e o grande desenvolvimento industrial promovido por Irineu Evangelista de Souza, o Barão de Mauá, que tinha na Ponta D´Areia alguns de seus empreendimentos. Sendo um polo de concentração dos Saquaremas (políticos conservadores do Segundo Reinado) a cidade presenciou a instalação da estrada de ferro no Brasil e dela saíram ramais para a região serrana da então província do Rio de Janeiro. Apesar disso, a Imperial Cidade de Nictheroy não tinha um porto capaz de suprir as necessidades de uma capital provincial.

Apesar do início conturbado, por causa da Revolta da Armada, o período republicano possibilitou grandes mudanças para Niterói. A partir de 1903, graças a uma reforma política, a municipalidade ganhou a responsabilidade sobre os serviços e melhorias da cidade, tendo verba própria e autonomia política. Em 1904, foi fundada a Prefeitura de Niterói, sendo sua sede próximo à catedral de São João Batista¹¹.

¹⁰ Este subtítulo faz menção a projeto lançado pela prefeitura em 2013, sob o governo de Rodrigo Neves. Ver <http://www.niteroiquequeremos.com.br/>

¹¹ A igreja elevada à catedral em 1908 e localiza-se na Praça D. Pedro II s/nº, Centro, local popularmente conhecido como Jardim São João.

As reformas urbanas ocorridas na capital federal no início do século XX tiveram reflexos em Niterói. Os prefeitos João Pereira Ferraz (1906-1910) e Feliciano Sodré (1910-1914) promoveram diversas obras visando a melhoria da capital fluminense como a abertura, planejamento e pavimentação de ruas, aterramentos, iluminação pública elétrica, sistema de esgoto, bondes elétricos e a construção do Paço Municipal, atualmente conhecido como palácio Araribóia¹².

Entre 1923 e 1927, Feliciano Sodré foi presidente do estado do Rio de Janeiro e concluiu muitas das obras iniciadas em seu mandato como prefeito. Destaque para o término do aterramento da enseada de São Lourenço e a modernização do porto de Niterói. Esta última medida possibilitou o aumento dos investimentos da cidade e seu crescimento econômico.

Ainda nesse período, tivemos o movimento “Renascença Fluminense” idealizado por intelectuais, que visavam destacar a grandeza artística do estado e sua importância dentro história nacional, propondo, por exemplo, a fundação da Academia Fluminense de Letras¹³. Feliciano Sodré “materializou” esse movimento, inaugurando diversos monumentos cívicos em Niterói, com destaque para o monumento Triunfo da República¹⁴, erguido em 1927 numa praça que foi cercada por alguns prédios públicos. A obra da Praça da República foi concluída em 1935 com a inauguração do último prédio público, a Biblioteca Pública Estadual.

Durante o Estado Novo (1937-1945) o estado do Rio de Janeiro esteve praticamente o tempo todo sob a governança de Ernani do Amaral Peixoto. Como interventor Amaral Peixoto promoveu algumas obras em Niterói como a construção do Estádio Caio Martins, a construção do Aeroclube do Estado do Rio de Janeiro, a abertura da Av. Amaral Peixoto (exemplo de modernidade arquitetônica) e outras obras de melhoramento urbano. Os bairros de Santa Rosa, Icaraí e Fonseca viram surgir os primeiros arranha-céus e alamedas. A cidade continuou recebendo cada vez mais pessoas e crescendo em números expressivos.

O fim do Estado Novo e a promulgação da Constituição de 1946 trouxeram novamente o debate sobre a interiorização da capital fluminense, ameaçando Niterói. Campos

¹² Construído em 1910 para abrigar a Prefeitura e a Câmara, esse prédio é popularmente conhecido como Prefeitura Velha, pois só houve a transferência do poder executivo. O batismo com o nome Palácio Araribóia se deu em 1973, no contexto das comemorações do Quarto Centenário da Fundação de Niterói.

¹³ Segundo Brígido Tinoco, político e intelectual niteroiense, Academia Fluminense de Letras foi fundada no final de 1931, não durou muito tempo. Somente em 1943 foi fundada a instituição que perdura até hoje.

¹⁴ Enquanto prefeito, Feliciano Sodré promoveu o desmonte do Morro da Conceição e aterrou o Campo Sujo, urbanizando aquela área e abrindo a praça D. Pedro II. Posteriormente, ao redor dessa praça o então presidente de estado Oliveira Botelho (1910-1914) começou a construir os prédios destinados a administração pública estadual, que foram concluídos na administração de Nilo Peçanha (1914-1917). Já como presidente do estado do Rio de Janeiro, Feliciano Sodré concluiu as obras da praça idealizando o monumento Triunfo da República. A praça hoje se encontra entre a Avenida Amaral Peixoto e a rua Dr. Celestino.

e Petrópolis eram possíveis candidatas a se tornarem o novo centro político e administrativo do estado. Mas o retorno de Amaral Peixoto ao governo estadual – agora eleito democraticamente como governador – ajudou a consolidar a posição de Niterói como capital do Rio de Janeiro (processo que seria consolidado na década de 1950). O governador concentrou investimentos nos municípios de Niterói e São Gonçalo visando a criação de indústrias e reformas urbanas. Niterói, por exemplo, assistiu a conclusão das obras do Centro Esportivo Caio Martins, a criação da adutora Niterói-São Gonçalo (Niterói enfrentava problemas com o abastecimento de água), a criação da Faculdade de Engenharia e regulamentação da Escola de Veterinária e implantação do sistema de *trolleybus* (sistema de ônibus elétricos).

As décadas de 1950 e 1960 foram prósperas para Niterói, em especial pelo fato do risco de deixar de ser capital praticamente já não existir. Aterramentos¹⁵ na área central da cidade demonstravam o interesse na modernização dessa região, fazendo uso de investimentos públicos. Essa postura refletiu no comércio, que seguiu os mesmos passos. Várias ruas, outrora residenciais, passaram a abrigar lojas comerciais. Destaque para a rua Cel. Moreira César, localizada no bairro de Icaraí, que até hoje é conhecida por suas lojas, recebendo o apelido de “shopping a céu aberto”. A inauguração da Estação Rodoviária Roberto Silveira (1955) melhorou o fluxo de ônibus intermunicipais, mas coincidiu com a desativação das linhas da Estrada de Ferro Leopoldina que ligavam o interior a Estação Ferroviária Gen. Dutra (que funcionava próximo a estação ferroviária). Destacamos também a criação da Universidade Federal Fluminense¹⁶ que colabora até os dias atuais com o desenvolvimento da cidade de Niterói.

Em 1974, a inauguração da Ponte Rio-Niterói¹⁷ e o *boom* imobiliário subsequente, com o surgimento de novas áreas residenciais fez com que muitas pessoas migrassem para Niterói nas décadas de 1970 e 1980. A década de 1990 significou o início de um processo de modernização da cidade, com a reorganização do espaço urbano, melhoria nos sistemas de saúde e educação, o que fez com que o IDH do município aumentasse de 0,681, no ano de 1991, para 0,771, no ano de 2000 e chegando a 0,837, segundo o censo do ano de 2010 (sétimo lugar no Brasil).

¹⁵ Destacamos o início das obras do *Projeto Praia Grande* que visava aterrar áreas entre o Morro da Armação e o Morro do Gragoatá, criando uma grande planície, e aterramentos próximos a Ilha da Conceição, que vieram a facilitar, mais tarde, a construção da Ponte Rio-Niterói.

¹⁶ A UFF foi criada através da Lei 3.848, de 18 de dezembro de 1960.

¹⁷ Oficialmente ponte Presidente Costa e Silva.

O aumento da violência urbana na Região Metropolitana do Rio de Janeiro e a constante divulgação de índices favoráveis sobre a cidade de Niterói intensificaram ainda mais a migração intermunicipal assim como pessoas que são transferidas de outros estados para trabalhar na capital fluminense, mas que optam por residir em Niterói por causa da qualidade de vida. Outro fator interessante que impulsiona a migração de pessoas para Niterói é o aumento de poder aquisitivo da população que habita municípios vizinhos como São Gonçalo, Itaboraí e Rio Bonito que não apresentam padrão de qualidade de vida próximo ao de Niterói. Além de famílias inteiras é comum a migração apenas dos filhos para concluir a Educação Básica e ingressarem no Ensino Superior, já que não encontram qualidade de ensino semelhante em seus municípios de origem.

A construção do Museu de Arte Contemporânea (MAC), em 1996, inaugurou um projeto chamado “Caminho Niemeyer”. Esse projeto, idealizado pelo então prefeito Jorge Roberto Silveira (Partido Democrático Trabalhista/ PDT), pretendia criar um grande corredor de obras do arquiteto Oscar Niemeyer pela orla da cidade. O projeto ainda está em construção com a perspectiva de conclusão de obras e surgimento de novos projetos.

Sob a propaganda de ser a segunda cidade no mundo com mais obras de Niemeyer, Niterói tem passado uma imagem de cidade cosmopolita, preparada para receber turistas de todo o mundo. A realidade, porém, mostra uma cidade carente de uma rede hoteleira satisfatória, com poucas opções de lazer e um trânsito cada vez mais caótico.

Procurei demonstrar os fatores que possibilitaram o aumento populacional da cidade de Niterói, que contava com 190.147 habitantes no ano de 1950, e tem uma previsão de chegar aos 496.696 habitantes no ano de 2015. Abaixo segue uma tabela para ilustrar esse crescimento.

Crescimento demográfico de Niterói		
Ano	População	Acumulado em %
1950	190.147	
1970	324.246	70,52%
1980	397.123	22,48%
1991	436.155	9,83%
2000	459.451	5,34%
2010	487.562	6,12%

Fonte: IBGE: Anuário Estatístico do Brasil 1950, Censo Demográfico 1970, Censo Demográfico 1980, Censo Demográfico 1991, Censo Demográfico 2000 e Censo Demográfico 2010.

1.3 Niterói não tem só uma bela vista do Rio: relevância

Além de minha experiência profissional, outro fator que influenciou muito o desejo de realizar meu projeto de pesquisa foi a disciplina de Educação Patrimonial¹⁸. Debates sobre conceitos como memória, lugares de memória, identidade social, esquecimento/lembranças e patrimônio. Como todo niteroiense, cresci ouvindo que a “única coisa boa de Niterói é a vista para o Rio”, ou seja, que só o Rio de Janeiro era bom e bonito.

Um texto que me chamou a atenção – admito que muito pelo seu título – foi escrito por Gustavo Rocha Peixoto, que está no livro *Cidade múltipla: temas de história de Niterói*, organizado pelos professores Ismênia de Lima Martins e Paulo Knauss. O título do texto é “Niterói patrimônio: a melhor coisa para Niterói é a vista do Rio” e aborda exatamente a necessidade enxergada pelo autor de uma ação para o levantamento e preservação do patrimônio cultural de Niterói. Ele, inclusive, defende que Niterói deveria se inspirar na cidade do Rio de Janeiro, daí, em outra perspectiva, a vista do Rio poder ser boa para Niterói.

Peixoto percebe as particularidades de Niterói, colocando a cidade como uma comunidade, um lugar de solidariedade. O autor utiliza o termo *Gemeinschaft*¹⁹ para explicar qual o conceito de comunidade está usando, e “destacar” a cidade do restante da região metropolitana do Grande Rio (que chama de sociedade – *Gesellschaft* – com “relações competitivas” e “agregação mecânica”). Defende, assim, que Niterói tem uma identidade própria, com seus lugares de memória bem estabelecidos:

Os bens municipais verdadeiros são aqueles que fazem eclodir em cada niteroiense uma reação peculiar e que o distingue conscientemente do carioca e do brasileiro genérico. São notas características da cidade que não são perceptíveis senão aos detentores de um quê peculiar que os faz confrades nessa comunidade (*gemeinschaft*) que se define como Niterói (PEIXOTO, 1997. p. 220)

Esses “bens municipais verdadeiros”, citados por Peixoto, compreendo como os bens do patrimônio cultural de Niterói. Alguns deles têm potencial para se tornarem lugares de memória de Niterói, formados por “vontade de memória” (NORA, 1993). O problema é vermos que muitos niteroienses, na verdade, não conhecem esse patrimônio ou simplesmente ignoram sua existência. Baseado nisso, pretendo estudar como o aluno se relaciona com o passado da cidade, como veem Niterói como “sua” cidade. Como se dá esse processo de identificação com a cidade, amparado na configuração patrimônio/território/memória.

¹⁸ Agradeço a Professora Doutora Regina Bustamante, já que seu empenho e dedicação demonstrados nas aulas me proporcionaram ter contato com o que há de mais atual acerca dos debates sobre Educação Patrimonial, sobre memória e Patrimônio Cultural.

¹⁹ Peixoto se baseou em Tönnies que define *Gemeinschaft* como “uma associação em que se encontra uma espécie de “vontade natural”, baseada numa articulação orgânica de seus membros, [...] num sentimento de co-participação na base de uma concordância espontânea de pontos de vista, interesses, finalidades”.

Estimular e incentivar a observação da cidade e do bairro em que o aluno mora, o percurso que faz todos os dias para ir à escola. Perceber as mudanças que ocorreram, entender porque ocorreram e quais seus impactos. Desenvolver o senso crítico do aluno sobre as relações sociais, políticas e econômicas que se estabeleceram ao seu redor.

Ao questionar meus alunos sobre seus locais preferidos na cidade poucos foram os que apontaram os monumentos históricos (museus, teatros, fortes ou praças públicas), reconhecidamente locais de construção de uma memória histórica. Apontaram lugares relacionados ao lazer e ao entretenimento, bem como locais de prática de esportes. Geralmente a referência que eles têm do que nós academicamente chamamos de “lugares de memória” são os que se encontram na cidade do Rio de Janeiro, como a Praça XV, a Quinta da Boa Vista e os museus que a hoje capital fluminense possui.

Não há problema em se “espelhar” na cidade vizinha, mas deve haver um questionamento acerca disso. Onde estariam as “marcas” históricas de Niterói? Elas existem e estão muitas vezes ao alcance dos olhos, mas não são vistas. Passam despercebidos diante de olhos não treinados a enxergar e problematizar o meio em que vivem.

A vinda constante de pessoas “de fora” pode provocar um desaparecimento da memória local de Niterói. Não que a ausência desta memória local seja um risco, mas sua inexistência prejudica a afirmação e a construção de laços sociais a partir dos usos do passado e possivelmente, inviabiliza a noção de comunidade, esvaziando seu poder de organização e capacidade de ação coletiva, enfraquecendo a presença política da comunidade e produzindo o esquecimento.

Em 2014, realizei uma breve abordagem com alunos das 2ª e 3ª séries do Ensino Médio do colégio São Vicente de Paulo, localizado no bairro de Icaraí, em que leciono atualmente, e pude constatar que muitos deles não conheciam nada sobre a história da cidade. Os que sabiam algo estavam com informações desencontradas. Resolvi fazer, então, um levantamento sobre a origem desses alunos e de seus pais e outras perguntas relacionadas ao meu objeto de estudo²⁰.

O questionário continha perguntas como o local de nascimento do aluno e de seus pais, o local preferido da cidade e se achavam importante estudar a história de Niterói. Fiz o levantamento de 93 respostas que me foram apresentadas em dezembro de 2014. Constatei que desse montando 33,3% não haviam nascido em Niterói e moravam há pouco tempo na cidade. Quanto à origem dos pais dividi em três opções. Se os dois nasceram em Niterói

²⁰ Esse levantamento foi realizado em novembro de 2014 e os resultados encontram-se no ANEXO I

(24,7%), se apenas um nasceu em Niterói (23,7%) e se ambos nasceram fora de Niterói (51,6%).

O levantamento mostrou que aproximadamente um terço dos alunos não nasceu na cidade e que grande parte dos pais também veio de outros municípios, estados e até do exterior. Quando perguntado se achavam importante estudar a história da cidade, apenas 10 (9,3%) disseram que não, demonstrando que os alunos entendem que é importante conhecer a história do local onde moram (apesar de poucos pesquisarem por conta própria ou por estímulo dos pais).

Os motivos que me levaram a pensar em um jogo para ser realizado numa turma de 2ª série do Ensino Médio foram: Primeiro, a possibilidade dele realmente ser colocado em prática, já que é esta é uma das séries que leciono em um dos colégios²¹ que trabalho. Segundo, a preocupação de que esses alunos desenvolvam o pensamento crítico acerca do meio que os cercam, auxiliando em outras disciplinas das Ciências Humanas.

²¹ O colégio em que realizo a atividade apresentada é o Colégio São Vicente de Paulo, no bairro de Icaraí.

Capítulo 2 – Problematizando o ensino e a aprendizagem em sala de aula.

O final do século XX e o início do XXI significaram uma mudança de valores em relação ao tempo. A supervalorização que se fazia do futuro (sempre promissor, sinônimo de progresso) deu lugar a “um mundo em que reinando absoluto, o presente se impõe como único horizonte” (HARTOG, 2013 p. 9). Hartog defende a utilização do regime de historicidade para identificar as características desse novo momento, a que chama de “presentismo”. Esse autor tem uma visão sobre o patrimônio, entendendo-o como “um convite à anamnese coletiva” (HARTOG, 2006, P. 266). O autor defende que houve uma mudança no regime de memória, saindo-se de uma “história-memória” para uma “memória-patrimônio”. Nessa transição o patrimônio está diretamente ligado ao território e à memória, ambos ligados à noção de identidade. Por isso, seguindo a linha de pensamento de Hartog, o patrimônio surge muito mais como a necessidade (e até mesmo obrigação) de se guardar, conservar e reabilitar a memória de tudo o que se relaciona à identidade de uma coletividade.

Michael Pollak defende que memória é um fenômeno construído (POLLAK, 1992, p. 4). Segundo o autor, a memória, individual ou coletiva, é constituída por acontecimentos, personagens (ou pessoas) e lugares. Esses elementos precisam ser organizados para que essas narrativas memoriais ganhem sentido, adquiram justificação e credibilidade. Amparado nesse pensamento, compreendo que a memória coletiva de Niterói perde identificação junto aos habitantes da cidade, mediante o desconhecimento destes com os eventos e projetos de memória coletivos criados até então, que não são mobilizados ou acionados.

Um problema que procurei levantar com meu trabalho é em que ponto os moradores de Niterói constroem memória sobre a cidade ou absorvem essa memória. Como se dá a construção dessa memória? Qual a relação que existe entre a memória de Niterói e a memória da cidade do Rio de Janeiro e até mesmo do Brasil?

Para Maurice Halbwachs, um dos primeiros pesquisadores a refletirem acerca do conceito de memória, toda memória é social/coletiva. Para ele a memória individual é formada por diversos pontos de referência que nos inserem na memória de uma coletividade. Um exemplo desses pontos de referência seria justamente os “lugares de memória” trazidos à tona por Pierre Nora e que nos auxiliariam no caso específico de Niterói.

A memória coletiva é, ainda, estruturada de tal forma que define “o que é comum a um grupo e o que o diferencia dos outros, fundamenta e reforça os sentimentos de pertencimento e as fronteiras sócio-culturais.” (POLLAK, 1992, p.3). Halbwachs (apud POLLAK, 1992, p.3), destaca que a memória coletiva gera coesão social, sem precisar de

nenhuma medida impositiva. Seria através da “comunidade afetiva”, onde há uma adesão emocional dos indivíduos ao grupo. Essa adesão afetiva se daria a partir de uma negociação que pretende conciliar memórias individuais e de grupos. Nesse processo de negociação, Halbwachs expressa que não adianta termos acesso às lembranças e testemunhos de outros, se não houver pontos de contatos suficientes entre a nossa memória e a dos outros. Só assim a memória coletiva é reconstruída em uma base comum.

Pollak chega a dizer que a memória nos parece, em primeira análise, ser um fenômeno individual, pessoal, da essência de cada um, ligado a vida íntima (o que não está errado). Só que o que leva a existência de uma memória individual é exatamente a sua interação social junto a uma coletividade; como esse indivíduo se relaciona, como é visto e se vê. Logo, por excelência a memória é antes de tudo coletiva.

Segundo Pollak, a memória coletiva tem como funções manter a coesão interna e defender as fronteiras de grupos. Esta memória fornece uma gama de pontos de referência que aproximam os indivíduos, independente de quanto tempo se passa “em silêncio”, da repressão que podem sofrer do aparelho estatal e até invasões de outros povos. São “tentativas mais ou menos inconscientes de definir e de reforçar sentimentos de pertencimento e fronteiras sociais de coletividades de tamanhos diferentes”. (POLLAK, 1989 p. 9)

O projeto “Jogo Urbano” visa problematizar junto aos alunos quais seriam, na cidade de Niterói, os pontos de coesão. Quais são as “fronteiras sociais” que podem ou poderiam transmitir a memória da cidade? Como foi sendo construída ao longo do tempo a História de Niterói? Qual o objetivo de se construir uma história oficial? A história oficial tem como um de seus principais objetivos construir uma identidade coletiva, um “algo comum” que gere um sentimento de coesão, criando nos diferentes grupos étnicos ou raciais, por exemplo, um sentimento de aproximação.

Segundo Ulpiano Meneses a memória coletiva “assegura a coesão e a solidariedade do grupo e ganha relevância nos momentos de crise e pressão. ” (MENESES, 1992, p.15). Assim como Pollak, Ulpiano expõe a ideia da memória como formadora de identidade social. Os projetos de memória têm o papel de desenvolver uma coesão social e fortalecer uma identidade de grupo, no caso, criando essa noção de “verdadeiros niteroienses”. Tais projetos tiveram claro interesse de mobilizar a população em diferentes momentos da história local. Durante o processo de formação da História de Niterói observei e procurei expor nesse trabalho demonstrações de intencionalidade na exaltação ou esquecimento de diferentes personagens e/ou episódios ocorridos.

Amparado nesse debate sobre a memória procurei estudar estes diferentes projetos de memória que permeiam a história da cidade Niterói. Abordei os impactos desses projetos no cotidiano, como na própria escolha dos nomes da cidade, de bairros e ruas em alusão ao “passado” indígena. Ou a construção de uma cidade contemporânea capaz de abrigar uma verdadeira obra de arte a céu aberto, o Caminho Niemeyer.

Estudiosos da História Local sustentam que sua aplicação facilita a absorção e compreensão do conteúdo, fugindo da memorização e despertando a visão crítica, já que torna possível ao aluno enxergar as relações entre a região em que mora com outras regiões do país e até do mundo. Sobre a facilidade de compreensão transcrevo de Elison Paim e Vanessa Picolli:

O ensino da história local trata das especificidades das localidades, tem uma grande importância, pois ele pode de diferentes formas apresentar aos alunos uma história que parta de um acontecimento ou de um cotidiano que eles conhecem empiricamente e, assim, estudar e relacionar os acontecimentos locais com os acontecimentos globais. (PAIM e PICOLLI, 2007, p. 114).

Sobre a possibilidade de despertar a cidadania e o rigor crítico transcrevo Natania Nogueira:

A escola, a quem foi incumbida a tarefa de formar o cidadão, acaba esquecendo que a cidadania começa a partir da valorização do regional para então remeter-se ao nacional. A valorização da memória do município favorece o surgimento de um espírito crítico e comprometido com o bem comum. (NOGUEIRA, 2001, p. 2).

Mais uma vez citando o trabalho de Gustavo Rocha Peixoto, vemos sua defesa no levantamento do patrimônio niteroiense. Ele chega a defender o tombamento municipal como forma de garantir que sejam preservados bens “do passado” que realmente se relacionem com o cotidiano municipal de Niterói. Trabalhando mais a história local garantimos uma identificação dos moradores com a cidade e fortalecendo laços de identidade.

Quando memória e identidade se unem conseguem derrubar e afastar qualquer questionamento externo que ameace a memória consolidada, fruto do trabalho de enquadramento. Não existe a necessidade de reformulações ou reestruturações, mesmo que estas possam ocorrer ao longo do tempo. E essa memória, por si só, quando estabelecida (ou seja, ligada à identidade) trabalha para manter a coerência, a unidade, a continuidade e a organização do grupo. Por isso, ainda existem niteroienses que se indignam diante das provocações dos cariocas.

Há em Niterói famílias históricas, cujos nomes se misturam e confundem com o desenvolvimento da cidade; sobrenomes dentro da história local. Alguns alunos “carregam” tais sobrenomes e simplesmente desconhecem sua importância. Brasil, Vianna, Souza Soares,

Paz, Grilo, Carreiro... Nomes que estão escritos na história de Niterói, mas que passam despercebidos aos olhos desses jovens. Por isso, acredito que a história local seria um bom instrumento de inserção dos alunos que “vêm de fora” e também de reconhecimentos dos que são nascidos na cidade.

Trabalhar a história local abre a possibilidade de darmos ouvidos a histórias “esquecidas” de Niterói. A busca por relatos de avôs e avós, ou até bisavôs e bisavós. De vizinhos, de qualquer pessoa próxima que tenha sua história de vida ligada à Niterói. Pessoas que antes não tinham porque “contar” suas histórias agora seriam procuradas para tal. São histórias que não estão enquadradas, mas literalmente na memória dos niteroienses²².

A História Local, porém, tem suas armadilhas. O professor Luiz Reznik observou duas tendências bastante comuns nos estudos sobre histórias de localidades. A primeira tendência refere-se a situações em que há falta de informações sobre o local estudado e utilizam-se visões generalizadoras da História do Brasil. “Desvia-se o problema através de comparações hipotéticas do que tenha acontecido no local, com fatos generalizadores da História do Brasil.” (REZNIC, 2002, p. 2). A segunda tendência é supervalorizar os acontecimentos locais, buscando dar relevância ao local, colocando em uma posição de destaque nacional que muitas vezes eles não têm.

Para exemplificar essas duas tendências nas quais podemos incorrer erroneamente, eu transcrevo estudo sobre história local e seus “exageros”. Quanto à tendência de usar visões generalizadoras, uso como exemplo um costume rotineiro quando se trata de escrever sobre a história de Niterói: ligar a história da cidade aos grandes acontecimentos de ordem nacional ou estadual, excluindo muitas das vezes o que realmente se passou em Niterói.

Vale ressaltar que a partir do tratamento de fundador dado a Araribóia, a história de Niterói passa a se confundir com a história da capital da República. Inseria-se a cidade no conjunto da ordem federal, afirmando localmente a unidade nacional, a partir do apelo ao passado distante. No plano simbólico, a inserção de Niterói e do estado do Rio de Janeiro na sociedade nacional era garantida pelos fatos da história. (KNAUSS, 2003, P. 49).

Quanto à segunda tendência, a de supervalorizar acontecimentos locais transcrevo uma prática comum nos estudos sobre São Gonçalo:

²² Paulo Knauss caracteriza o incêndio do Gran Circus Norte-Americano, que vitimou 317 pessoas e até hoje é lembrado pelos niteroienses, apesar de não haver nenhum ritual ou monumento relembrando o fato, como um exemplo onde vemos uma cidade que não quer lembrar o ocorrido, mas pessoas que não conseguem esquecer. O incêndio não faz parte da memória oficial da cidade, mas compõe um importante laço de associação dos niteroienses. Basta ver como poucos são os circos que se apresentam na cidade e os que vem tem baixa procura. KNAUSS, Paulo. A cidade como sentimento: história e memória de um acontecimento na sociedade contemporânea — o incêndio do Gran Circus Norte-Americano em Niterói, 1961 In: *Revista Brasileira de História*. São Paulo, v. 27, nº 53, p. 25-54 – 2007.

(...) identidade gonçalense. Nos discursos dos membros das academias literárias, vemos cada um incorporando essa ‘missão’: resgatar a identidade. Nesse intuito, por vezes, eles produzem uma história para a cidade em que identificam o pioneirismo em alguns aspectos da vida social e destacam sua importância para a região e o país. Nesses escritos, falta de autoestima dá lugar a um ufanismo, um amor excessivo à pequena pátria. (FERNANDES, 2009, P. 84-85).

Diante do que foi apresentado, idealizei e pus em prática a criação de um jogo sobre a história local de Niterói como forma de despertar o interesse dos alunos para os temas abordados. KRUL e EMMEL (2012: p. 4) destacam que o jogo passou a ser mal interpretado nas escolas, chegando a ser visto como uma atividade extra, para diversão dos alunos e sem seriedade pedagógica. Os autores compreendem a importância do jogo como forma de aprendizado e interação com o ambiente social. Para eles, o jogo possibilita: “ensino, aprendizagem, pesquisa, leitura, reflexão, autonomia, criatividade, mediação, diálogo, trabalho em equipe, cooperação, novos conhecimentos, discussão de conceitos, autoria, tempo e espaço de produção de sentidos e significados.” (KRUL e EMMEL, 2012: p. 6).

Para PEREIRA e GIACOMONI (2013, 19) a utilização do jogo em aulas de História se torna um exercício prazeroso, já que valoriza o passado e cria expectativas quanto ao futuro. Desperta no aluno o desejo de participar da atividade, sendo que esta mesmo que abrindo a porta para o imprevisível baseia-se em conceitos. Para os autores, o jogo se torna uma possibilidade de compreender diferentes realidades, desde as mais distantes no espaço e tempo, quanto as mais próximas.

Outra reflexão que procurei levantar em meu trabalho foi a questão da utilização de diferentes fontes durante a execução do projeto. Ele conta com etapas que vão desde a realização de um trabalho escrito até a feitura de um jogo de cartas passando pela comparação de fotografias. A utilização de fotografias no trabalho se tornou algo interessante, já que faz parte do cotidiano dessa geração de alunos o uso excessivo da imagem. Fotografias, *selfies* e vídeos hoje são produzidos em telefones celulares e reproduzidos nas redes sociais.

Muitos alunos ainda não tinham tido contato com a problematização da utilização desse material que produzem constantemente. A pesquisa por fotografias antigas da cidade na internet ou em acervos pessoais teve como objetivo levantar a problemática quanto ao processo que há por detrás da produção de uma fotografia. Todo retrato tem uma intenção ou objetivo e uma finalidade. No caso dos alunos, podemos exemplificar com uma foto de um presente novo. Intenção/objetivo: mostrar que ganhou algo novo. Finalidade da fotografia: expor para o maior número possível de pessoas sua nova aquisição ou seu novo presente.

Segundo Anne Marie Granet-Abisset, a utilização da fotografia como “fonte primária nas pesquisas históricas e como documento” (2002, p. 9) levanta uma série de

questionamentos e dificuldades para se espalhar no meio acadêmico. Seria a fotografia uma mera ilustração ou uma fonte de análise científica? Esse dilema levantado pela autora me fez refletir acerca do meu projeto: seriam as fotografias antigas coletadas pelos alunos meras ilustrações para a atividade? Quando elaborei meu projeto e pensei em colocar como parte do jogo, definindo uma fase em que seria feita a comparação das fotografias (lembrando que anteriormente, de forma equivocada, falava em imagens) não imaginava a gama de debates que poderiam ser levantados.

A fotografia permite elaborar todo um discurso sobre o que ou quem foi fotografado. Admito que fui inocente ao não imaginar que por trás das fotografias coletadas pelos participantes há um motivo para sua existência e até sua preservação, uma razão para a escolha daquele ângulo, possibilidades de modificações e elaboração de situações, pesquisar quem fez a fotografia (se foi um profissional ou um amador) e até mesmo questões técnicas como o tipo de máquina utilizada. Como escreveu a autora: “A fotografia sugere, a foto questiona.”. (GRANET-ABISSET, 2002, p. 13)

Havia reduzido essas informações para apenas data que fora retratado, ou seja, os participantes apenas deveriam saber pelo menos o ano em que a fotografia foi feita. No meu ponto de vista a problematização só poderia ser realizada depois da realização do retrato atual, elaborando as mudanças e permanências. Já entendia que a fotografia poderia ser uma importante fonte de pesquisa, tão rica quanto documentos inscritos ou fontes orais, mas havia limitado o debate ao não explorar as informações contidas nas fotografias antigas.

Quanto a essa problemática, retiro um trecho do texto de Granet-Abisset que chamou a atenção quanto à utilização da fotografia na pesquisa científica e de certa forma justifica a forma como já percebia a fotografia e abriu a possibilidade de novos debates:

Nosso interesse pela fotografia não é nem neutro, nem fortuito. Ele se inscreve em nossa maneira de pesquisar, que considera a fonte oral como uma fonte completa para a história. Por extensão, poderíamos dizer, todo arquivo não inscrito tanto encontra seu lugar na reflexão problemática e metodológica, quanto suscita curiosidade e atração. Parece-nos essencial, quando nos interessamos pela palavra, interessamo-nos também pela imagem. O próprio conceito de etnotexto induz essa abertura a arquivos variados, dos quais a fotografia é um dos primeiros componentes, da mesma forma que a correspondência, os cadernos de contas e tudo o que constitui o vasto domínio dos arquivos privados. (GRANET-ABISSET, 2002, p. 12)

A autora complementa que toda fotografia foi criada com um propósito, sendo o mais primário “ser olhada”. Assim, ela se torna um encontro entre aquele que fez o retrato, aquele que foi retratado e aquele ou aqueles que recebem a fotografia que podem ser desde a pessoa que foi objeto do retrato quanto seus descendentes. Interessante que nesse processo

“produtor – sujeito/objeto – receptor” pode ocorrer de pessoas estranhas a este terem acesso à fotografia, ou seja, alguém que não tem um interesse como aquele inicial da foto. Esse pode ser um pesquisador, que passa a olhá-la com outros questionamentos.

Nesse piloto do produto final que realizei em sala de aula, em 2015, solicitei que os alunos coletassem as fotografias da internet ou de arquivos pessoais de familiares ou conhecidos. Quase que a totalidade escolheu a coleta pela internet. O texto de Granet-Abisset me fez refletir acerca disso e optei que as fotografias fossem coletadas para essa etapa do projeto final viessem de arquivos pessoais. Junto com as fotografias eles deveriam recolher relatos sobre a mesma como, por exemplo, em quais circunstâncias ela foi feita, quem a tirou, qual(is) o(s) motivo(s) para sua realização. Esses relatos visam auxiliar na compreensão dos discursos que estão em torno da fotografia, permitindo informações que auxiliem a pesquisa.

A partir das fotografias e dos relatos os alunos podem perceber não somente as mudanças e permanências, mas também porque elas ocorreram. Por exemplo, porque uma rua não era movimentada e hoje é. Através dos relatos podemos descobrir que não havia ligações com outras vias mais movimentadas ou porque a imagem utilizada era um cartão postal. Lembro de um impasse em sala, quando alunos recolheram, na Internet, a mesma fotografia em diferentes *sites* e nos deparamos com quatro datas para o mesmo retrato. Através de minha intervenção docente, com base em outras fontes complementares, pudemos chegar a uma data aproximada de sua realização por causa de uma construção próxima que aparecia na fotografia e que eu sabia o período de sua construção. “A pesquisa oral completa, necessariamente, os elementos que a fotografia não possibilita avançar.” (GRANET-ABISSET, 2002, p. 18)

A fotografia, também, nos transmite uma noção de “vestígio do real”. Diferente de outras imagens, como quadros, a fotografia de retrato só existe porque a imagem de alguma coisa ou alguém foi captada, ou seja, porque o modelo existe. Seu caráter subjetivo nos permite mergulhar nos questionamentos já levantados anteriormente, mas a fotografia tem sua objetividade. E isso a torna uma fonte insubstituível, segundo Granet-Abisset, para determinadas situações de pesquisa em que queremos (e precisamos) de informações que não se tem mais como obter ou comprovar a existência. Fotografias antigas de prédios que foram derrubados recentemente nos auxiliam, no mínimo, a entender como era sua fachada, por exemplo. Há por trás disso uma rica variedade de informações.

Quanto à utilização das fotografias para comparação encontrei no texto de Granet-Abisset uma boa justificativa para tal. A autora entende que pode haver diferentes interpretações sobre uma mesma fotografia ou diferentes fotografias sobre um mesmo objeto.

“A pluralidade de leituras e de interpretações, mas também, inicialmente, pluralidade de olhares e de intenções. Estabelecer relações entre várias fotos sobre um mesmo tema, tomadas a partir de lógicas diferentes, é sempre muito interessante.” (GRANET-ABISSET, 2002, p. 18)

Outro texto que me auxiliou na reflexão acerca da importância das fotografias antigas foi a introdução do livro *Nem Tudo Era Italiano: São Paulo e Pobreza 1890-1915*²³, de Carlos José Ferreira dos Santos. O texto apresenta a problematização feita pelo autor acerca do estereótipo criado sobre a cidade de São Paulo sobre a maciça presença de estrangeiros, em especial os italianos, no final do século XIX e início do século XX.

O autor relata que seu trabalho se baseou em observações sobre a cidade de São Paulo e seus habitantes compreendendo “as relações entre as diversas parcelas da população, as formas de trabalho nos diferentes espaços, a divisão e composição social do meio urbano, comportamentos, hábitos e costumes dos paulistanos” (SANTOS, 1998, p. 13). Como já mencionado anteriormente, essa etapa do projeto visa fazer com que os alunos observem a cidade. Não sou inocente ao ponto de acreditar que formarei verdadeiros historiadores ou cientistas sociais, mas creio que minha atividade contribui para despertar o senso crítico e gosto pela história local como demonstrei em alguns dos relatos de alunos destacados acima.

Ferreira dos Santos valoriza as experiências socioculturais, ou seja, a vivência cotidiana dos diversos personagens sociais que compõe o meio estudado. Como essa é a vivência que pretendo estimular nos alunos com essa parte da atividade, acredito que fazê-los andar por Niterói para reconstruir o retrato²⁴ que coletaram anteriormente não seja suficiente. Para fazer com que sejam levados a “experimentar” a cidade e suas relações faltou o lado “humano” da pesquisa. Dessa forma, percebi que faltou fazê-los coletarem relatos sobre as fotografias e sobre a Niterói “antiga” que tiveram contato, podendo, assim, vivenciar as experiências de outras pessoas sobre o período.

Esse texto também me chamou a atenção por tratar da desconstrução de um grande estereótipo acerca de uma cidade e tratar de história local (no caso São Paulo e a predominância de italianos). Dentre outras coisas, Niterói é conhecida por ser uma cidade fundado por um índio, o cacique Araribóia. Criou-se um verdadeiro mito de um fundador heróico para cidade. Em sala de aula, algumas vezes, procuro levantar o debate acerca dessa verdade estabelecida. De onde veio? Por que começou a ser usado Araribóia como fundador?

²³ SANTOS, Carlos José dos. “Introdução: tudo era italiano?” In: *Nem Tudo Era Italiano: São Paulo e Pobreza 1890-1915*. São Paulo, Annablume/, 1998, pp. 13-26.

²⁴ Lembrando que a fotografia é um retrato do que a pessoa que a produziu quis fazer daquele momento e não somente uma reprodução aleatória.

Que interesses estavam envolvidos naquele momento? Mas ter um texto como esse, que questiona a importância e presença dos italianos na cidade de São Paulo da virada do século XIX para o XX me auxiliou muito a título de exemplificação.

O autor também apresenta a importância do diálogo entre os testemunhos e as imagens feitas sobre a cidade para “recontar” e redimensionar a importância dos sujeitos sociais que compuseram o processo histórico. Através da utilização de relatos e memórias de viajantes e cronistas, o autor conseguiu realizar uma releitura sobre a construção da cidade de São Paulo. Esses relatos ora acrescentavam informações ora discordavam dos documentos oficiais da época, apontando “novas possibilidades de percepção em relação às representações acerca dos nacionais despossuídos, especialmente as relacionadas ao meio urbano e seus sujeitos sociais.” (SANTOS, 1998, p. 19-20)

Ainda na introdução ele explicita a dificuldade de trabalhar com fotografias oficiais do período, por causa da falta de informações, importantes segundo o autor, como a autoria, possíveis contratantes e origem dos documentos, métodos e tecnologias empregadas para realização das fotografias. Segundo o autor “Essas informações são importantes pois possibilitam compreender diversos aspectos das concepções e intenções dos fotógrafos quando da construção das imagens.” (SANTOS, 1998, p.22)

Com isso, retomo o problema que relatei anteriormente: a falta de informações sobre as fotografias antigas coletadas. Vejo, assim, mais um motivo para insistir que as imagens fossem de arquivos pessoais ou pelos menos de *sites* que fornecessem uma razoável quantidade de informações sobre a fotografia. Segundo Boris Kossoy, citado por Ferreira dos Santos, a fotografia não é um documento somente por causa do que foi retratado “irreversível e congelada na imagem”, mas também porque fala sobre o autor, suas intenções e até a tecnologia empregada na reprodução da fotografia, por exemplo (SANTOS, 1998, p. 22).

Idealizar, criar e aplicar a atividade intitulada “Jogo Urbano” exigiu esforço e tempo, mas demonstrou ser uma importante forma de estimular os alunos a procurarem estudar por conta própria sobre a história de Niterói. Para concluírem as etapas do projeto, os grupos tiveram que pesquisar sobre diferentes acontecimentos, curiosidades e símbolos municipais, bem como utilizar concentração e dedução.

Note-se que comportamentos vivenciados na brincadeira, tais como cooperar, competir, ganhar, perder, comandar, subordinar-se, prever, antecipar, colocar-se no lugar do outro, imaginar, planejar e realizar, são aspectos fundamentais à aprendizagem em geral, presentes também na aprendizagem de conteúdos escolares. (FORTUNA, 2013, p.82)

A tarefa de ensinar História não é fácil. Hoje, ser professor nos cobra cada vez mais dedicação e muitas vezes não conseguimos obter o que desejamos. Minha ideia original era desenvolver uma atividade extracurricular que se estendesse a todas as séries do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, integrando outras disciplinas e abordando temas sobre a História Local de Niterói.

Encontro suporte na legislação que rege o Ensino brasileiro para justificar a possível realização de tal projeto, já que os PCNs (2000) propõem: “no nível do Ensino Médio, a formação geral, em oposição à formação específica; o desenvolvimento de capacidades de pesquisar, buscar informações, analisá-las e selecioná-las; a capacidade de aprender, criar, formular, ao invés do simples exercício de memorização.” (PCNs, 2000, p. 5) A revisão curricular proposta a partir da Lei nº 9394/96 (LDB) entende o Ensino Médio como uma etapa final da Educação Básica, consolidando os conteúdos e conhecimentos adquiridos no Ensino Fundamental potencializando o educando como “sujeito produtor de conhecimento e participante do mundo do trabalho, e com o desenvolvimento da pessoa, como ‘sujeito em situação’ – cidadão.” (PCNs, 2000, p. 10)

Mas não sou inocente em não saber que há uma série de interesses que, envolvendo desde questões financeiras a medo de comprometer outras disciplinas, não permitiriam a paralização das aulas para a realização de uma atividade extracurricular. Logo, adequiei meu produto final a realização do jogo para as turmas de 2ª série do Ensino Médio, em que leciono, visando colocar em práticas as propostas dos PCNs descritas acima.

Capítulo 3 – O produto final

O produto elaborado surgiu de uma experiência em sala de aula, onde os alunos foram levados a buscar imagens antigas de locais da cidade na internet ou em acervos pessoais. Depois eles tiveram que reproduzir essas fotografias nos dias atuais, procurando um ângulo mais próximo possível da foto original. Além das referências da foto original (data, autor, onde foi publicada, etc.) eles fizeram um levantamento das mudanças e permanências observadas.

Diante dessa experiência desenvolvi uma atividade para alunos do Ensino Médio que possa ser executada ao longo de todo ano, dividida nos três períodos letivos ou até mesmo dentro de um único período. A culminância do produto se dá com a confecção, pelos alunos, de um jogo inspirado no Jogo Perfil²⁵, da fabricante *Grow*, onde os participantes recebem informações através de dicas e deduzem qual o perfil está sendo apresentado. Este é um jogo que tem bastante aceitação entre os jovens, inclusive junto aos alunos da faixa etária a qual realizei a atividade. A escolha pelo nome “Jogo Urbano” para o produto ocorreu por conta da abordagem de práticas que irão desenvolver conceitos como memória urbana, desenvolvimento urbano e história local.

No primeiro momento, começamos com a pesquisa sobre a história da cidade em diferentes períodos. No momento seguinte, os alunos partem para a coleta de fotografias antigas de locais de Niterói, que serão armazenadas com suas respectivas referências. Com essas fotografias em mãos, os alunos deverão ir a campo retratar novamente os locais, observando e relatando as mudanças e permanências sobre o local escolhido. A utilização dos relatos de experiências vividas pelos alunos (dificuldades em encontrar os mesmos ângulos, dificuldade com o trânsito, destruição/substituição/alteração do objeto da imagem) visa demonstrar para os mesmos os impactos sofridos pelo meio em que vivem e como estão em eterna transformação, seja pelo homem ou pelo próprio tempo.

Nessa fase também os alunos coletarão testemunhos que estejam ligados ao seu objeto de estudo. A intenção é que ouçam como as pessoas se apropriaram dessas experiências em suas vidas e que percebam a importância dos relatos no estudo sobre a História em geral, e a História de Niterói na esfera local.

²⁵ A descrição do jogo segundo o fabricante: “A cada carta, você terá dicas sobre pessoas, anos, coisas ou lugares, para deduzir de quem é o PERFIL em questão. A cada rodada, uma carta com um perfil secreto é sorteada. Uma a cada vez, os jogadores vão recebendo dicas sobre o perfil secreto em questão. Quanto menos dicas você utilizar para acertar, mais pontos irá ganhar!”

A parte final do produto consiste na realização de um jogo de tabuleiro chamado “Jogo Urbano” em que os alunos criam cartas correspondentes aos itens que constaram em suas pesquisas (prédios públicos, pessoas importantes, locais importantes, acontecimentos, etc.). Essas cartas contêm 15 dicas sobre diferentes itens que são divididos em três categorias – a saber lugar, personagem e elemento urbano – para que os colegas tenham que acertar. O desafio é conseguir acertar o mais rápido possível, usando o mínimo de dicas possíveis, sendo vencedor o grupo que alcançar o maior número de pontos.

3.1 – Um relato de experiência sobre o projeto piloto

Como já mencionei sou professor desde 2004 em turmas do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, percebendo como os alunos desconhecem a história local de Niterói. No início achava ser falta de estudo dos alunos, ou fruto do desinteresse natural de adolescentes ou uma má formação nas séries iniciais.

Percebia também que havia em mim desconhecimento de partes da história do município. Por volta de 2007 comecei a me interessar e me aprofundar na história local de Niterói e senti certa dificuldade em ter acesso a literatura específica sobre o assunto, principalmente sobre os séculos XVI ao XVIII.

Quando entrei no mestrado profissional, em 2014, pensei em diferentes produtos para entregar ao final do curso, desde um livro didático até a criação de diferentes roteiros sobre locais históricos da cidade e/ou acontecimentos relacionados a mesma. A intenção era criar uma atividade ligada a história local de Niterói.

Percebo uma lacuna quando se refere ao estudo sobre história do município de Niterói. No currículo escolar, os alunos só veem essa parte nas séries relativas ao Ensino Fundamental I para criar a noção de espaço, bairro e cidade. Depois dessa fase, não é mais cobrado no currículo escolar. Outra situação, esta defendida por mim, é que temos uma grande quantidade de pessoas oriundas de municípios vizinhos ou mais distantes.

Nessa parte pretendo discorrer sobre como foi minha experiência realizando a atividade ao longo do ano de 2015, expondo como tudo aconteceu, as dificuldades e progressos, bem como as modificações que precisei fazer no produto final. A realização do projeto ajudou a verificar as pendências e servir bem como um piloto do que pretendo expor em minha dissertação.

No final do ano de 2014 fiz uma sondagem bem dirigida com os alunos realizando um questionário em que perguntava, entre outras coisas, onde haviam nascido bem como seus

pais. Apliquei esse questionário com alunos de turmas das 2ª e 3ª séries do Ensino Médio do Colégio São Vicente de Paulo, em Niterói. Como era já no final do ano e alguns alunos não estavam mais frequentando as aulas, consegui reunir 93 alunos das 5 turmas em que lecionava.

As respostas coletadas, apontaram que 62 alunos são nascidos em Niterói (66,67%) enquanto 31 (33,33%) deles não nasceram no município. Enquanto que esse resultado se inverte quando percebemos que a maior parte dos pais dos alunos não nasceu em Niterói. Do montante mencionado acima 48 (51,61%) alunos responderam que seus pais nasceram fora de Niterói. Outros 22 (23,66%) alunos responderam que apenas um dos pais nasceu em Niterói e 23 (24,73%) alunos responderam que ambos nasceram no referido município.

Já pensando no mestrado resolvi montar um planejamento para o ano de 2015 voltado para a confecção de meu produto e para reflexão de meus levantamentos e questionamentos. Em conversa com meu orientador, o professor Paulo Knauss, aventamos a criação de uma atividade que envolvesse toda escola, intitulada Olimpíadas de História de Niterói, com rodadas de perguntas, fases eliminatórias e premiação dos melhores alunos.

Tenho que destacar que tive no professor Rômulo de Paula Andrade um parceiro fiel e um grande encorajador e motivador desse projeto. Ele divide as turmas de 2ª série do Ensino Médio comigo e topou a ideia, mas esbarramos no calendário apertado e no currículo sempre voltado para os conteúdos que são abordados no ENEM e na UERJ (Universidade do Estado do Rio de Janeiro).

Da mesma forma, também se tornava inviável meu projeto de criar roteiros pela cidade que envolvessem a história local de Niterói, já que significaria mexer com aulas de outras disciplinas ao retirar os alunos da escola. Assim, comecei o ano de 2015 sem uma solução para a aplicação de meus questionamentos e bastante preocupado acerca da confecção de uma atividade final para minha dissertação. Comecei o ano disposto a botar em prática a ideia da criação de um jogo e resolvi criar um projeto piloto que foi sendo realizado ao longo do ano letivo, com atividades relacionadas nos três períodos. Ao final de tudo pedi que os alunos escrevessem suas impressões sobre o trabalho de forma geral. Transcreverei parte desses relatos ao longo do texto

3.2 – O projeto piloto: sucessos, dificuldades, erros e acertos.

No colégio São Vicente de Paulo, onde leciono e realizei o projeto piloto, o processo de avaliação dos alunos por período se dá pela soma das notas obtidas através de um teste de

3,0 (três) pontos, mais uma prova de 6,0 (seis) pontos e mais 1,0 (um) ponto que pode ser trabalhado ao longo do período. Ainda sem uma solução de fato tentei adequar o conteúdo ministrado em sala de aula (“currículo voltado para o vestibular”) com a história local de Niterói. Dessa forma, como trabalhávamos o conteúdo sobre Revolução Industrial Inglesa pedi que os alunos fizessem uma pesquisa sobre o desenvolvimento industrial em Niterói, levantando os principais acontecimentos, impactos da industrialização sobre a cidade, marcas famosas que se instalaram na cidade e o impacto que a fusão dos estados do Rio de Janeiro e da Guanabara teve para a atividade industrial de Niterói.

Os grupos de alunos me entregaram o trabalho impresso e admito que os trabalhos, em geral, não tiveram um bom resultado. Claro que constatei uma postura de deixar tudo para última hora e a preguiça natural do aluno adolescente, mas também não posso deixar de destacar que era um tema desconhecido para muitos e que é tão fácil de achar conteúdo sobre ele.

Pude perceber algumas coisas que podia melhorar para futura aplicação do mesmo: muitos ficaram na dúvida e abordaram somente os investimentos do Barão de Mauá (Irineu Evangelista de Souza) na cidade, outros abordaram somente as indústrias que se instalaram no século XX. Quanto aos impactos da industrialização, alguns grupos simplesmente não abordaram no trabalho assim como as marcas famosas na cidade. Outra situação que vale destaque é que alguns alunos citaram que “foi chato” fazer a pesquisa.

Depois da entrega dos trabalhos com as notas, fiz um *feedback* com os alunos sobre os trabalhos e eles demonstraram surpresa sobre uma série de assuntos abordados, como o fato de Niterói ter sido capital do Rio de Janeiro, sobre a cidade do Rio de Janeiro ter se tornado um estado, a existência de fábricas famosas no município. Alguns grupos realmente se esforçaram e buscaram fontes na biblioteca do colégio. Como havia poucos livros me procuraram e indiquei a Biblioteca Pública de Niterói. Esses alunos foram e ficaram bastante impressionados. Para muitos era a primeira experiência em uma biblioteca pública e relataram que não esperavam um espaço tão interessante. Foram bem atendidos pelos funcionários e conseguiram bastante fontes.

Como citei acima, os trabalhos escritos deixaram a desejar quanto ao conteúdo, apesar de alguns grupos terem pesquisado bastante. O principal fator positivo foi que se abriu um interessante canal de debate com os alunos, invertendo a postura inicial. Eles começaram a me perguntar mais sobre a história da cidade e eu me senti cada vez mais confiante para “interromper” o conteúdo programático regular e trabalhar a história local.

Para o segundo período elaborei um trabalho onde os grupos tinham que pesquisar imagens antigas da cidade de Niterói, selecionando quatro delas para o trabalho. Os alunos poderiam coletar as imagens na internet ou em arquivos pessoais, para que depois eles fizessem uma reprodução dessas imagens nos dias atuais. Eles deveriam ir para o local retratado anteriormente e fazer uma nova imagem.

A intenção era fazer uma comparação de fotografias, onde os alunos colocariam a data da imagem antiga e apontariam as permanências e/ou mudanças no local. Além disso, pretendia que eles andassem pela cidade e a observassem, a “experimentassem”. Muitos andam pela cidade, mas não a observam, não tem um olhar sensível ao meio que os cercam. Ao buscar o “click” certo da foto teriam que se atentar a detalhes e buscar soluções para retratar da mesma forma.

Esta parte do projeto ficou muito interessante e acabou fazendo parte de uma atividade cultural realizada pela prefeitura de Niterói, intitulada *Circuito das Artes*. O setor de marketing da escola foi procurado para saber se tinham interesse de expor algum trabalho e o nosso foi selecionado, sendo exposto com o seguinte nome: *Um novo olhar sobre Niterói*. Foram feitos 4 (quatro) banners onde colocamos as melhores comparações de imagens que coletamos das 4 turmas da 2ª série do Ensino Médio. Mais uma vez contei com a ajuda do professor Rômulo, bem como de Flávia Victor Facci, responsável pelo setor de marketing e comunicação e do Colégio São Vicente de Paulo, em Niterói, para a divulgação de meu trabalho, sendo os últimos responsáveis pela produção dos “banners” para a exposição. Seguem algumas fotos da exposição que ocorreu nos dias 19 e 20 de setembro de 2015, na praça Getúlio Vargas, em Niterói.



FOTO 1 – Apresentação do projeto, com a descrição do projeto e uma comparação da fachada do colégio na década de 1970 e em 2015. Descrição do projeto: “Este projeto foi desenvolvido com as turmas da 2ª série do Ensino Médio do Colégio São Vicente de Paulo com o objetivo de desenvolver nos alunos a observação e compreensão do meio que os cercam. Eles foram levados a buscar antigas imagens sobre a cidade e retratá-las nos dias de hoje, percebendo as transformações e/ou permanências. Pretendíamos com isso que os alunos

conhecessem um pouco mais sobre a cidade em que residem e que percebessem que fazem parte de um cenário que está em constante transformação.”



FOTO 2 – Uma sequência de comparações de fotos realizadas pelos alunos. A primeira foto apresenta alunas do colégio, na década de 1960, ao redor de uma estátua de uma santa no pátio do colégio comparando com o mesmo local hoje, com as alunas do grupo. Abaixo, uma comparação entre Cinema Icaraí em 1978 e em 2015. Por fim, uma comparação entre a pedra de Itapuca no início do século XX e em 2015.



FOTO 3 – Uma nova sequência com fotos: no alto uma foto do trampolim que havia na praia de Icaraí, em 1925, e a foto da praia em 2015 sem a estrutura (foi demolido). Abaixo, uma comparação entre a ilha da Boa Viagem em 1900 e em 2015. No final, uma comparação entre fotos do Edifício dos Correios em 1950 e em 2015.



FOTO 4 - Última sequência de comparações exposta no evento: no alto uma comparação entre a praia de Icaraí em 1906 e o mesmo ângulo em 2015. Abaixo, uma comparação entre a rua Presidente Pedreira, no

bairro Ingá na década de 1950 e em 2015. No final, outra comparação entre a praia de Icaraí no início do século XX e em 2015.

Essa parte do trabalho desenvolvida no segundo período de 2015 se mostrou bastante proveitosa. Na apresentação dos trabalhos (que foi no formato PowerPoint) os alunos deveriam fazer relatos sobre a experiência que tiveram na realização desta etapa do trabalho. Separei alguns relatos interessantes que destaco abaixo:

- Um grupo formado por alunos da turma 202 relatou que foram perguntar a uma vizinha se ela teria fotos antigas de Niterói, já que a mesma era idosa. A surpresa foi que ela era viúva de um fotógrafo amador e toda sua família sempre gostou de fotografias. Eles levaram a sra. Ana para reproduzir fotos em que ela aparecia com seis meses de idade. Ela contou diversas situações sobre o Parque Prefeito Ferraz, popularmente conhecido como Campo de São Bento. Transcrevo o que foi descrito pelo grupo:

“Dona Ana frequenta o Campo de São Bento desde que nasceu. De família sulista, nascida e criada em Niterói, ela faz críticas aos aterramentos no parque, o descuido quanto as vegetações e limpeza do ambiente. Ela repara que diversas pedras decorativas do local (rochas de cimento polido), foram cortadas; houve o cercamento de diversos locais, incluído o Colégio localizado ali. Conta que antigamente, os alunos tinham aula ao ar livre e a então diretora da escola, residia onde hoje é a biblioteca do parque. Entre outras diversas decepções, ela cita a poluição do canal que atravessa o parque. ” (Retirado, na íntegra, do trabalho apresentado pelo grupo, em 14 de agosto de 2015)



FOTO 5 – Comparação entre fotos. A primeira faz parte do arquivo pessoal da Sra. Ana e foi retratada em novembro de 1940. A segunda foi retratada pelo grupo em agosto de 2015.

Destacarei, a seguir, outros relatos de alguns alunos em que expressam suas opiniões especificamente sobre essa parte do projeto, em que tiveram que coletar as fotos antigas, retratá-las novamente e compará-las:

A aluna H. L. B., turma 201, escreveu sobre sua experiência em relação ao trabalho:

“Antes de ter aula com o senhor eu sinceramente não dava à mínima nem pro Brasil, nem para Niterói. Não é puxação de saco, mas depois que você nos mostra que o Brasil não é pouca coisa e nos disse para fazer o trabalho de Niterói antiga X Niterói atual eu posso dizer que me interessei mais pelo lugar onde vivo. Gostei de ter tirado as fotos e reparado nas mudanças que ocorreram em Niterói, também adoro fazer bagunça na rua. Foi uma experiência legal e gostaria de fazer de novo.”

O aluno V. F. S., turma 201, também escreveu sobre sua experiência com o trabalho:

“(…)

Com relação ao dia em que eu e meu grupo composto por S. S. e C. A. A. fomos tirar as fotos, vi um local muito lindo que antes não tinha percebido. Cheio de prédios, monumentos históricos, estátuas. Apesar de eu ter nascido em São Gonçalo, me considero niteroiense, pois vivi só três anos em São Gonçalo e nesse ano de 2015 completo 13 anos morando em Niterói, Icaraí.

Portanto, chego a conclusão que este trabalho me acrescentou muito sobre minha cidade e despertou um olhar mais detalhado sobre os objetos e monumentos históricos dela, deixando-me também mais curioso sobre as coisas no geral, me fazendo pesquisar sobre elas, coisa que antes não fazia.”

O aluno T. M., também da turma 201, relatou:

“Nesse trabalho, pude notar as várias mudanças pela qual Niterói passou. Tive oportunidade de andar pelas ruas com mais calma para procurar as mudanças. Acabei descobrindo muita coisa que não sabia que existe (ou existia). Além disso pude estar com meus amigos, me divertindo ao realizar o trabalho.”

A aluna L. G. S., também da turma 201, escreveu:

“Como passar pelo mesmo lugar e não notar diferenças, mudanças ou alterações? Eu nunca notava muita coisa, pois olhava por olhar. Com esse trabalho pude abrir os olhos e perceber com atenção detalhes minuciosos, não notados antes. Além de ter uma experiência de descobrir a Niterói antiga que eu não conhecia.”

A aluna B. M., da turma 202, escreveu:

“O trabalho de História sobre Niterói este ano me estimulou a conhecer cada vez mais a minha cidade. Hoje, não consigo passar por um monumento histórico sem prestar atenção ou ler alguma informação sobre.

Reparo mais no caminho de volta para casa, tentando observar suas diferenças, além de me questionar como tudo mudou em tão pouco tempo.

Valorizo uma casa em Icaraí que não se rendeu a industrialização, a urbanização de Niterói, por exemplo.”

O aluno G. F. C., turma 201, demonstra seu senso crítico:

“Esse trabalho me ajudou também como ver o mundo tendo em vista como a valorização imobiliária pode acabar com locais históricos e culturais de uma cidade.”

Esses relatos que coletei confirmam a possibilidade de ensinar conteúdo usando atividades criativas e com base em ações coletivas. Os alunos expressam que a atividade os fez entender melhor a cidade em que moram, já que passaram a conhecer mais de sua história e, principalmente, foram sensibilizados a observá-la. Além disso, auxilia no despertar do senso crítico histórico e a percepção do diálogo dos tempos desses adolescentes. Segundo o primeiro relato, a aluna até passou a dar mais atenção para História de uma forma geral. Outros alunos fizeram relatos semelhantes, mas selecionei esses até por causa da grafia e poder de síntese.

Fiquei satisfeito com o resultado do trabalho do segundo período, já que os alunos puderam “andar” pela cidade e observá-la e principalmente interagiram uns com os outros. A socialização tem sido algo muito difícil de se desenvolver nos alunos dessa escola, já que pelo padrão social eles costumam se “reunir” virtualmente, cada um fazendo uma parte do trabalho e depois alguém fica responsável por juntar tudo e entregar.

Houve um caso em que o aluno relatou que conversou com o pai sobre o trabalho e este começou a ajudá-lo a pesquisar as imagens na internet. Depois de encontrarem as fotos, andaram juntos pela cidade retratando-as enquanto o pai relembra momentos marcantes que passou. Esse foi um relato que me impactou bastante, já que o aluno se demonstrou bastante emocionado ao contar essa situação em sala: passou o dia inteiro com o pai.

Novamente utilizo o relato do aluno G. F. C., da turma 201, exemplifica a questão levantada acima:

“O trabalho sobre a história de Niterói me ajudou não só a ver minha cidade de uma forma melhor, mas me aproximou mais ainda de meus avós, fazendo eu passar mais tempo com eles.”

Assim como observei uma série de fatores positivos, também levantei questionamentos sobre a feitura dessa parte do trabalho. O primeiro ponto é de ordem teórica e aborda o conceito de imagem. Quando pedi aos alunos que coletassem imagens antigas, na verdade abri um leque de possibilidades, desde aquarelas a fotografias. O termo “imagens” é vago e eu precisava explicar o que eu queria. Para a atividade em questão o uso mais apropriado é fotografia, já que os participantes terão que recolhê-las e depois fazer uma comparação com fotografias atuais feitas por eles mesmos. Seria mais difícil compararem fotografias com pinturas em aquarela, por exemplo, necessitando de novas mediações críticas sobre a distinção de técnicas de criação de imagens.

Nessa parte do projeto parei para explicar para os alunos das duas turmas o papel da fotografia dentro do ensino de História. Demonstrei situações em que fotografias foram alteradas, para que eles percebessem que mesmo que estas deem uma impressão de veracidade e confiabilidade podem ser manipuladas e transmitir um sentido diferente daquele ao qual fora inicialmente destinada. Pretendia que, ao reproduzirem suas fotografias, os alunos compreendessem não só mudanças na paisagem, mas também possíveis manipulações.

Destaco a importância do curso de Metodologia IV, com a profa. Dra. Laura Maciel²⁶, em que tive contato com uma bibliografia onde a fotografia não é tratada como um simples objeto, mas como uma fonte da construção do conhecimento histórico. Procurei trabalhar e debater com os alunos a problemática da utilização de fotografias levando em conta que a comparação de fotografias é uma parte importante do meu projeto.

²⁶ Curso ministrado no segundo semestre de 2015, na Universidade Federal Fluminense (UFF).

Diante disso passei a utilizar o termo “fotografia” no projeto. Visava, assim, eliminar possíveis problemas com a utilização de pinturas e aquarelas que poderiam gerar dificuldades na hora de compará-las com fotografias atuais. Alertei os alunos também para que evitassem selecionar fotografias que eles percebessem que seria difícil de reproduzir como fotos aéreas ou tiradas de locais de difícil acesso.

Alguns alunos me trouxeram cartões postais de suas famílias para saber se poderiam utilizar como fotografias antigas. Expliquei que não achava interessante já que postais sempre são fotografias manipuladas, muitas vezes até realçadas com nanquim e pintadas posteriormente (caso de fotografias preto e branco). De certa forma, essa indagação se tornou bastante interessante já que pude concluir o debate acerca da manipulação das fotografias. Um postal tem uma finalidade: apresentar um local ou espaço de forma que exalte suas belezas. Exemplo perfeito para explicar como as fotografias tem um objetivo pré-determinado ao serem feitas e como podem ser posteriormente alteradas.

Os outros problemas enfrentados nessa etapa foram em relação a própria dedicação dos alunos. Enquanto tive grupos que se esforçaram para reproduzir as fotografias coletadas quase que simetricamente, houve casos em que o grupo fez uma comparação usando as duas fotos retiradas da internet. A intenção não era só comparar fotografias, mas fazê-los vivenciar a cidade

A terceira parte do projeto que realizei com minhas duas turmas de segunda série no ano de 2015 foi um jogo inspirado no jogo Perfil, da Grow. Este jogo é composto por centenas de cartas que trazem dicas sobre pessoas, anos, coisas ou lugares. Serve para testar o nível e conhecimento geral das pessoas e envolve sorte e dedução. Aquele que conseguir acertar o perfil secreto da carta com menos dicas andarás mais casas no tabuleiro.

Visando promover uma atividade lúdica em sala de aula me inspirei no jogo citado acima e separei as turmas em grupos. Cada grupo ficou responsável pela confecção de 10 (dez) cartas com 10 (dez) dicas cada (no jogo original são 20 dicas por carta). Essas cartas deveriam conter temas relacionados – pessoas, coisas, lugares e anos – a história de Niterói usando, principalmente, os conteúdos abordados nas fases iniciais do projeto (a pesquisa do primeiro período e a comparação de fotos do segundo período).

Separei duas aulas para que pudessem confeccionar as cartas, mas muitos acabaram terminando-as em casa, já que queriam pesquisar mais. Observei que alguns alunos estavam interessados em ganhar a brincadeira buscando temas difíceis, como nomes de ruas pouco conhecidos e personalidades de Niterói pouco abordadas. Enquanto isso, outros realmente entenderam o propósito e montaram cartas que abordassem temas mais recorrentes e mais

próximos do cotidiano destes alunos, como a praia de Icaraí, ruas próximas ao colégio, acontecimentos e personalidades famosas.



FOTOS 6 e 7 – Alunos em sala confeccionando as cartas para o jogo

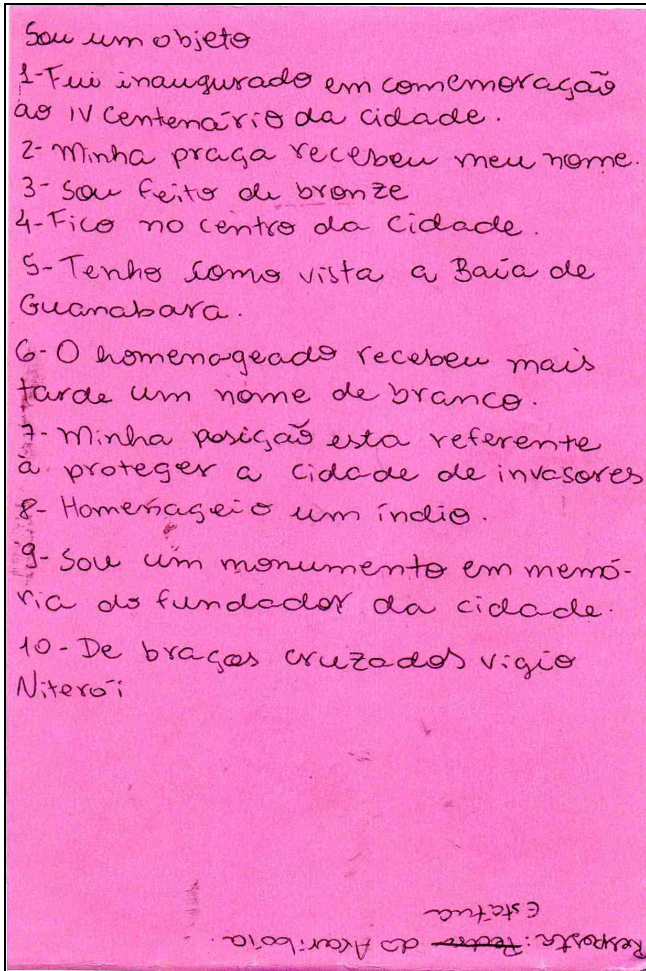
Não fizemos um tabuleiro para jogar e sim atribuímos pontos para as dicas. Assim, o grupo que acertasse logo de cara o perfil ganharia 10 (dez) pontos. Se acertasse na quinta dica, por exemplo, ganharia 5 pontos. Essa parte foi interessante porque foi criada junto com os alunos, dando a elas a sensação de que realmente criaram o jogo, determinando até algumas regras na execução do mesmo. Para esse projeto piloto achei interessante, mas para o projeto final é melhor já deixar a questão da pontuação pré-estabelecida a fim de evitar discussão entre os alunos, como chegou a ocorrer.

Eu já havia avaliado os trabalhos e como já era final do terceiro período alguns alunos já não estavam mais frequentando, por já saberem as notas finais. Isso não inviabilizou a realização do jogo. Na turma 201 montei dois grupos e na 202 consegui montar quatro grupos.

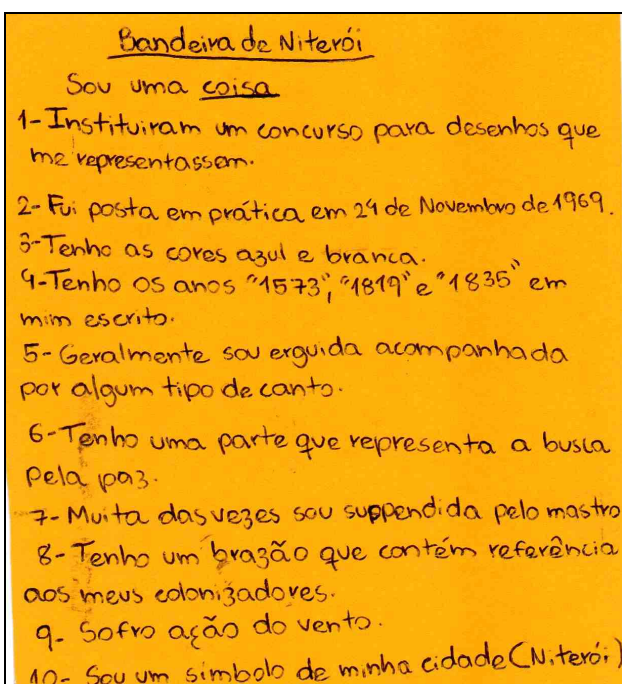
A execução do jogo se deu de forma tranquila, onde eu fiquei responsável por ler as dicas das cartas. Surgiu então outro problema: eu havia pedido que fizessem as dicas em sequência, de forma que elas fossem ficando mais fáceis no decorrer das cartas a fim de que todos conseguissem acertar ao final. Só que como alguns alunos terminaram as cartas em casa se basearam nas regras do jogo Perfil, da Grow, onde o participante do jogo escolhe qual dica é para ser lida. Ficou claro, para mim, que as regras do jogo devem estar muito bem definidas, pois mesmo eu explicando em sala houve brechas para equívocos.

Utilizei como estratégia inverter as cartas de uma turma com as da outra turma, ou seja, a turma 201 jogou com as cartas da turma 202 e vice e versa. Dessa forma pretendia evitar a possibilidade de, na hora de retirar uma das cartas, caísse justamente uma carta que tivesse sido feita pelo grupo ou por pessoas que o compunham naquele momento. Apesar da

orientação para que respeitassem um padrão para a confecção das cartas alguns grupos acabaram fazendo por conta própria surgindo, dessa forma, diferentes tamanhos de cartas e algumas escritas à mão. Seguem abaixo as cartas com dicas feitas pelos alunos.



Carta 1



Carta 2

A Carta 1 é uma carta com dicas sobre a estátua do índio Araribóia, tido como fundador da cidade. Foi um exemplo utilizado para o perfil *coisa*, já que estátuas entram nesse perfil e podem nos ajudar na construção e conhecimento da história local. Já a Carta 2 é uma carta com dicas sobre a bandeira de Niterói. É um outro exemplo para o perfil *coisa*. As Bandeiras municipais são, geralmente, pouco conhecidas pelos moradores de suas cidades. A carta foi feita à mão, mas seguiu o que foi pedido e fiquei bem compreensível. As duas cartas foram feitas pelo mesmo grupo e seus componentes tiveram o capricho de produzir cartas com cores diferentes.

PONTA D'AREIA - SOU UM LUGAR

Carta 3

- 1- Um dos 1^{os} pontos industriais do Brasil;
- 2- Foi uma das primeiras usinas operativas;
- 3- Locais de produção de óleos de baleia;
- 4- Foi entrada para a usina de São Lourenço;
- 5- Foi local de interesse para os portugueses;
- 6- Área de difícil venda de casas residenciais;
- 7- Possui o mercado de peixe desde 84;
- 8- Seu nome significa Portugal Pequeno;
- 9- Foi uma praia (antes da ind.);
- 10- Os moradores são "quaders" por morarem na Ponta de uma praia.

FORTALEZA SANTA CRUZ - SOU UM LUGAR

Carta 4

- 1- Vista para Baía de Guanabara;
- 2- Foi uma estrutura defensiva da Baía nos períodos de colônia e Império Brasileiro;
- 3- É a sede de Artilharia Divisória da 1^a divisão do exército;
- 4- Ele impediu os ataques franceses e holandeses;
- 5- Sou o 2^o ponto turístico mais visitado;
- 6- Os alunos visitantes visitaram no 5^o ano;
- 7- Apresenta muitas casas com grades e muremurais;
- 8- Há de fatos históricos, lendas e histórias de fantasmas;
- 9- Teve grande porta de fogo na usina armada;
- 10- Sou uma fortaleza.

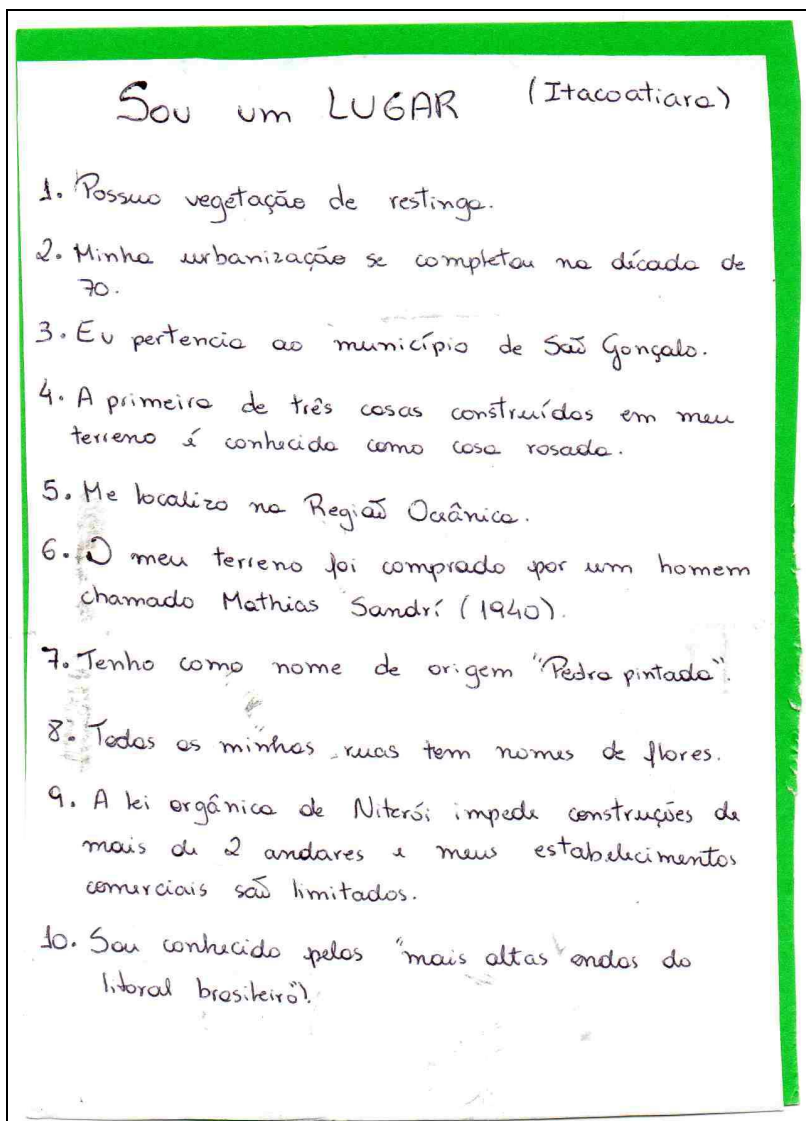
Carta 4

A imagem acima apresenta duas cartas com dicas feitas por outro grupo. Eles fizeram à mão e inverteram a orientação da carta (colocaram como paisagem), mas isso não atrapalhou a realização do jogo. A primeira carta (Carta 3) é sobre o bairro chamado Ponta d'Areia e foi escolha de uma das alunas que compunha o grupo. Ela mora no local e se disse

apaixonada pela história do bairro. Já a segunda carta (Carta 4) fala sobre uma das mais antigas construções da cidade, a fortaleza de Santa Cruz, que é bastante conhecida pelos moradores da cidade.

A seguir apresento outra imagem (Carta 5) de uma carta com dicas feita por um dos grupos. Esta carta fala sobre a praia de Itacoatiara. Essa praia é bastante visitada e conhecida por sua beleza natural (quase selvagem) e pela força das ondas. Também feita à mão, esta carta começou a ser confeccionada pelo grupo em sala, momento em que criaram as dicas, e foi terminada em casa. O grupo colou as dicas que estavam escritas em papel sulfite em pedaços de papel cartão colorido.

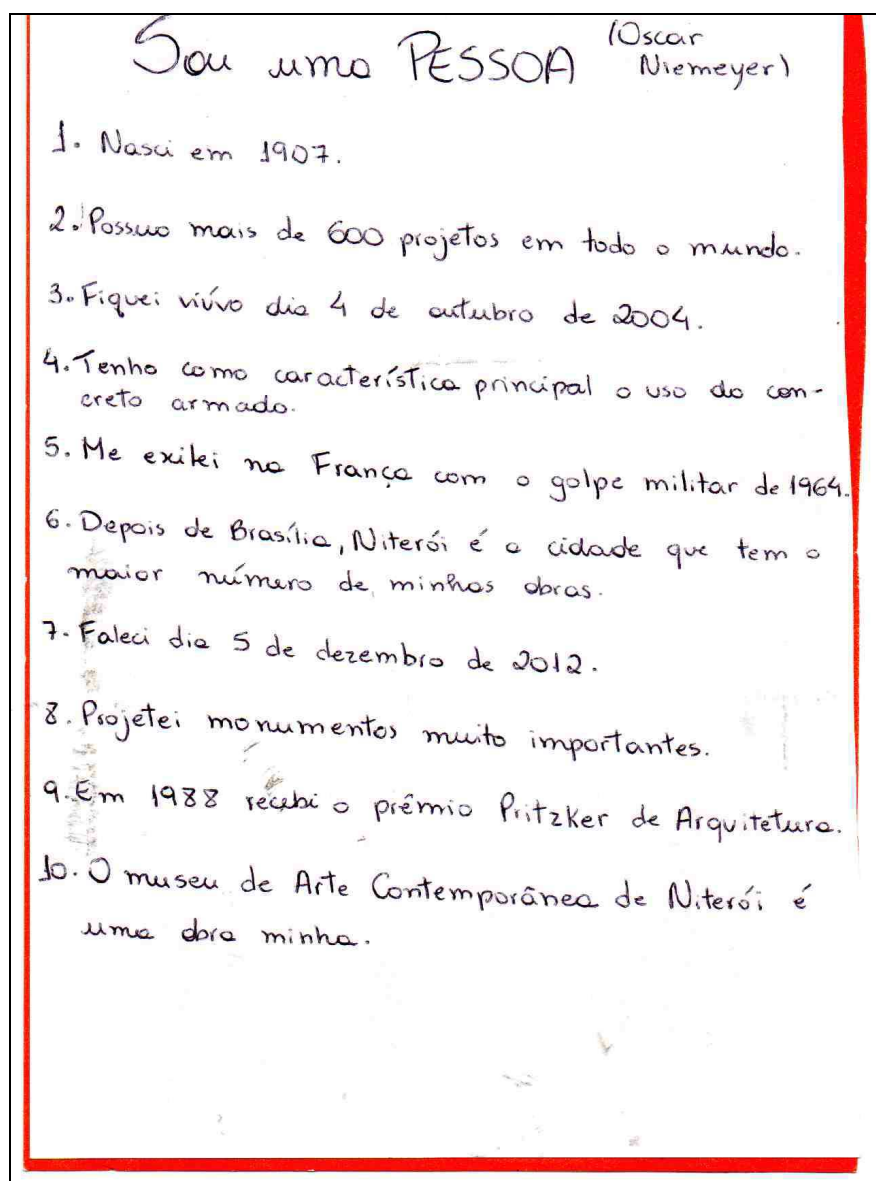
A carta foi escrita a mão e sem muito cuidado quanto ao alinhamento das frases. Mas de maneira geral o conteúdo apresentou o resultado esperado. Apesar do capricho não ter sido levado em conta o grupo apresentou a carta com dicas de um local bastante relevante para os adolescentes residentes de Niterói.



Carta 5

A próxima imagem (Carta 6) é de outra carta com dicas feita pelo mesmo grupo da Carta 5. Fala sobre o arquiteto Oscar Niemeyer. Hoje, Niterói abriga o Caminho Niemeyer que é um conjunto de obras desse importante arquiteto. Dessa forma, a cidade acabou criando forte ligação com a figura de Niemeyer e isso influenciou para que tivessem algumas cartas dentre os grupos sobre ele, mesmo não tendo nascido ou morado na cidade.

Também foi escrita à mão e não apresentou o capricho esperado. Esta carta demonstra que os alunos perceberam a relevância do arquiteto Oscar Niemeyer e do projeto Caminho Niemeyer dentro do processo de construção de memória que vigora em Niterói atualmente.



Carta 6

A imagem que vem a seguir apresenta duas cartas com dicas confeccionadas por um dos grupos. Eles tiveram o cuidado de digitar as dicas no computador, mas cometeram alguns deslizes como não colocar o nome do perfil e terem feitos cartas de diferentes tamanhos. Uma

das cartas (Carta 7) fala sobre o Museu de Arte Contemporânea (MAC) que virou símbolo da cidade e foi uma das primeiras obras do Caminho Niemeyer. A outra carta com dicas (Carta 8) fala sobre o índio Araribóia, cacique dos Temininós que é tido como fundador da cidade de Niterói. Sua vida e morte são cercados de alguns mistérios por conta das informações desencontradas e falta de fontes.

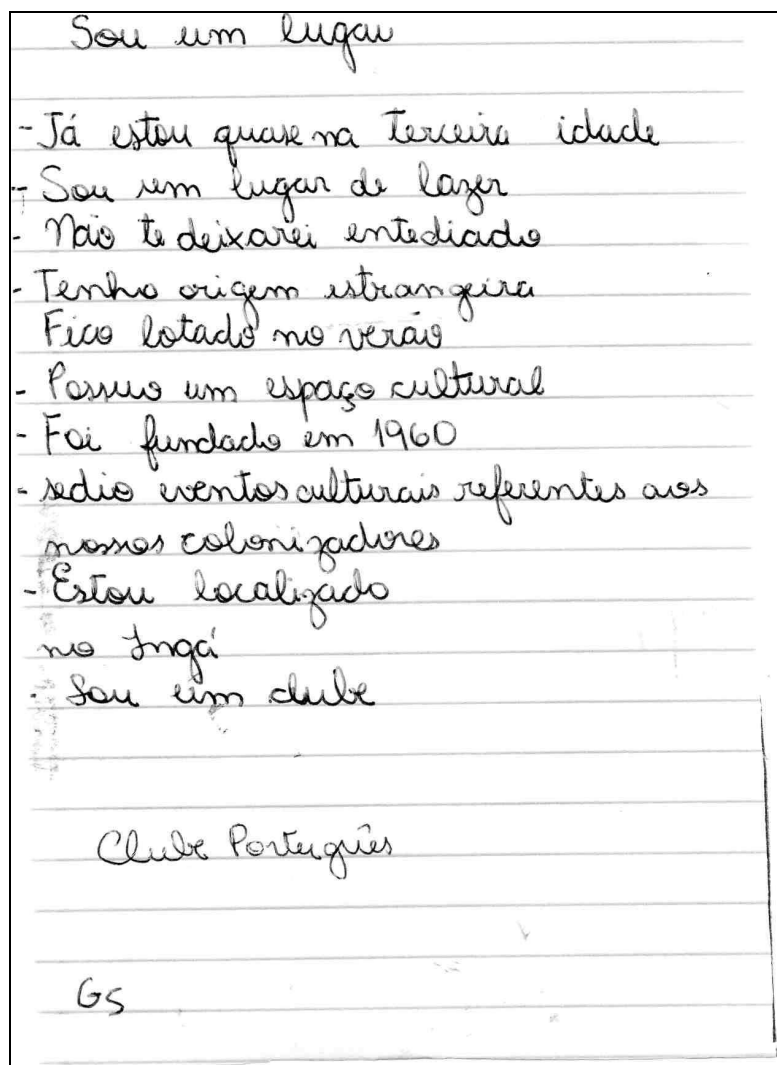
<p>Que lugar eu sou... <i>LUGAR (Mac)</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Fui edificado em 1996. 2- Tenho uma área de 2.500 m² 3- Tenho 16 metros de altura. 4- Disponibilizo diversas atividades educacionais. 5- Tenho uma vista maravilhosa. 6- Estou localizado sobre o mirante da Boa Viagem. 7- Estou de frente para a cidade do Rio de Janeiro. 8- Apresento diversas artes contemporâneas. 9- Tenho o formato de um disco voador. 10- Estou aqui graças ao Oscar Niemeyer. 	<p>Quem sou eu... <i>(Araribóia) SOU UMA PESSOA</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Fui chefe da tribo Tememinos. 2- Não se sabe ao certo a data do meu nascimento. 3- Meu nome, em Tupi, significa uma espécie de cobra conhecida pelos portugueses. 4- Era filho de Maracajá. 5- Morri em 1589, possivelmente de virose. 6- Meu nome é Martin Afonso. 7- Recebi vários terrenos dos Portugueses em volta da Bahia de Guanabara. 8- Minha historia esta ligada aos Portugueses e Franceses. 9- Tenho uma estatua em Niterói. 10- Considerado o fundador de Niteroi.
---	--

Carta 7

Carta 8

Abaixo segue uma nova imagem (Carta 9) que selecionei para demonstrar um exemplo de carta com dicas que, apesar das dicas estarem corretas, foi feita de última hora. O grupo apresentou as cartas fora do prazo e dos padrões que pedi. Foi escrita à mão, usando folhas do própria caderno. De qualquer forma consegui usar na atividade, mas serve de alerta de que apesar de criarmos grandes expectativas com o projeto podemos nos frustrar com o resultado. No meu caso, das duas turmas em que trabalhei apenas esse grupo apresentou tal postura. Aproveito para destacar que, de forma geral, observei empenho e dedicação por parte dos alunos. A carta com dicas selecionada por mim apresenta o Clube Português de Niterói,

localizado no bairro Ingá, que é um clube tradicional da cidade e, como o nome já diz, surgiu dentro da comunidade portuguesa de Niterói, que é, inclusive, bastante forte



Carta 9

As duas imagens a seguir (Carta 10 e Carta 11) são de duas cartas com dicas feitas por um grupo. Apesar de terem sido feitas à mão estas cartas tiveram uma apresentação melhor, tendo um certo capricho, e as dicas ficaram bem claras e objetivas. A primeira carta com dicas destaca o Mercado São Pedro, que é o mercado de peixe de Niterói. As informações sobre elemento da cidade causaram certo impacto nos alunos já que descobriram que ele já existia a muito tempo e que funcionou por muito tempo em volta de um atracadouro onde pequenos barcos atracavam e vendiam os peixes²⁷. Para muitos alunos o atual prédio era mais antigo do que realmente é e que o mercado de peixe sempre funcionou lá. A segunda carta se refere a Praia de Icaraí que, apesar de ter sua balneabilidade contestada, é uma das mais conhecidas da cidade e fica próxima ao colégio onde realizei a atividade e no bairro

²⁷ O Mercado São Pedro funcionou nessa estrutura de madeira até a década de 1970, quando foi transferido para o atual prédio, feito em alvenaria e com dois andares, sendo o primeiro com boxes onde se vendem peixes e frutos do mar e o segundo com restaurantes e bares.

onde grande parte dos alunos mora. Entendo que por causa desses fatores foi um dos temas mais escolhidos pelos grupos nas duas turmas.

Sou um lugar	Sou um lugar
<ol style="list-style-type: none"> ① Criado em meados de século XIX. ② Sou uma referência turística e gastronômica, ③ Milhares de pessoas circulam por suas dependências todos os meses. ④ Sou frequentado por donos de casa e proprietários chefes de grandes restaurantes. ⑤ Inicialmente me localizava na Rua Visconde de Rio Branco. ⑥ Meus visitantes podem ver de 2º andar um mural artístico com a paisagem do Centro de Niterói. ⑦ Comercializo semanalmente cerca de 60 toneladas de peixe. ⑧ Na Semana Santa divide a tradição Católica os vendas sobem 200%. ⑨ Localizo-me a 5 minutos de casa de Ponte Rio-Niterói. ⑩ Estou atualmente no bairro da Ponta D'areia. - Mercado São Pedro 	<ol style="list-style-type: none"> ① Possui 1200 m de extensão. ② Tenho espaço para vários esportes. ③ Ao meu redor existem várias comunidades plantadas. ④ Costumo receber eventos públicos. ⑤ Sou iluminada à noite. ⑥ Abaixo duas formações rochosas que são símbolos da minha cidade. ⑦ As pessoas costumam caminhar ao meu entorno. ⑧ Sou cercada por prédios residenciais. ⑨ Tenho uma das melhores vistas da minha cidade. ⑩ Sou uma boa opção para o Revillon. - Praça de Icaraí

Carta 10

Carta 11

Já relatei alguns problemas que apareceram no decorrer dessa fase do projeto, como a falta de regras para pontuação e a confusão com as regras do jogo original com as regras que criei para o mesmo. Outro problema apresentado, mas que não se mostrou tão preocupante, foi a questão de cartas repetidas. Como eram diferentes grupos em cada sala a possibilidade de criarem cartas com o mesmo tema era bem grande. Resolvi essa situação conferindo as cartas repetidas antes (foram poucas) e distribuindo-as entre as turmas. Numa turma que tinha temas repetidos jogava para a outra turma que por ventura não tivesse sido abordado pelos grupos. Quando não deu, subtraí a respectiva carta.

Outra questão que acho relevante destacar é o problema do tempo. Como foi um projeto que ocorreu no terceiro período ficou mais corrido que nos outros períodos. Além disso, já existe aquela tensão dos alunos em relação às provas finais e de reavaliação assim como possíveis reprovações, por isso senti que alguns estavam mais dispersos e desinteressados. Ficou como experiência realizar essa atividade mais para o início do período como o objetivo de evitar essa “competição” da atenção e empenho dos alunos.

De forma geral, classifico que a execução desse projeto foi bastante interessante e satisfatória. O trabalho do primeiro período (pesquisa) foi aquém do que eu imaginava, mas me permitiu observar os erros e melhorá-lo para a confecção do trabalho final. O trabalho do segundo período (*Um novo olhar sobre Niterói*) foi excelente, com participação ativa dos alunos e um *feedback* muito positivo. O jogo realizado no terceiro período deixou uma ótima impressão dos alunos, já que puderam se divertir em sala de aula. Uma das alunas inclusive “deixou escapar” durante a realização do jogo “que não imaginava que seria tão legal” jogar o jogo feito por eles.

Ao final da atividade, pedi aos alunos que fizessem um relato da experiência vivida durante a confecção de todo o projeto. Separei dois relatos feitos pelos alunos porque acredito que eles expressam, de maneira geral, como se deu todo o processo de confecção desse projeto piloto:

A aluna F. A., da turma 202, fez o seguinte relato:

“A cena mais engraçada que passei nesse mês foi quando eu e M. V. estávamos andando pelo Centro de Niterói, quando paramos e olhamos para as casas antigas em cima dos comércios, casas antigas com umas belas formas e percebemos que nunca tínhamos reparado em quantas coisas bonitas nós deixamos de ver. Quando vimos que estávamos paradas rimos e lembramos de você. O primeiro trabalho fez a gente conhecer mais a história da cidade. Eu já tinha pesquisado sobre Niterói por curiosidade, mas não tem como achar muito na internet então foi bom ter ido pesquisar nos livros. Eu nem sabia que existia aquela biblioteca no Centro e me encantei quando entrei. Não gosto de ler e tive vontade de ficar indo lá sempre. Mas o que mais gostei mesmo foi o segundo período, de tirar as fotos e comprar o antes e depois. Ir até os locais e comparar vários fatores foi o trabalho mais legal que já fiz, de verdade!”

A aluna expressa sua admiração em descobrir “novidades” em lugares que frequenta em seu cotidiano. A “biblioteca no Centro” que ela cita é a Biblioteca Pública de Niterói, que tem um excelente acervo sobre a história de Niterói. Por isso, indiquei que fossem lá pesquisar. A minha surpresa foi saber que eles realmente foram. E não só esse grupo, mas outros também foram e fizeram seus trabalhos baseados nas pesquisas feitas no local.

O outro relato é da aluna B. G., turma 202, que se mostrou bastante franca:

“Fazer esse trabalho foi mais complicado do que eu pensei, mas desde o começo eu sabia que ia me surpreender com informação de minha cidade que eu não fazia nem ideia. Foi

trabalhoso, mas é um trabalho muito legal pois no final um jogo nos entretêm mais do que um trabalho com explicação na frente, um que apenas tenha que entregar ao professor. Marcar de encontrar com os amigos para simplesmente contemplar a cidade em que vivemos parece uma ironia, mas que quase todos devem ter notado algo que nunca viu, é uma certeza. Mas mesmo depois de tudo, mesmo olhando mais ao meu redor do que antes devo admitir que eu ainda olho pouco, geralmente prestando atenção mais às pessoas ao meu redor do que o lugar em si.”

Quando apresentamos uma proposta de trabalho escolar sabemos que podemos não chegar ao objetivo principal idealizado, mas ao pegar esse relato pude observar que algo foi modificado nela. Mesmo que continue “prestando mais atenção às pessoas” do que ao meio, percebo que a aluna já conseguiu se sentir parte de um meio e de dinâmicas sociais. Além disso acredito ter chegado ao ponto de ter desenvolvido uma atividade criativa e lúdica que realmente os entretive a partir do processo de construção do conhecimento.

Outra questão (na verdade uma preocupação) que me acompanhou ao longo da preparação de todo o projeto foi se o mesmo poderia ser aplicado em outra realidade, em outra cidade. Tive um caso específico de um aluno que optou por fazer seu trabalho sobre a cidade de São Gonçalo (município limítrofe de Niterói) já que era morador de lá. Ele coletou as imagens na internet e as retratou, montando a comparação. Ele pode apresentar um pouco da cidade em que mora, com um pouco da história e curiosidades.

Ao montar o projeto “Jogo Urbano” quero trabalhar a história local de Niterói, mas principalmente desenvolver uma ferramenta para que outros professores possam utilizar em outras cidades para trabalhar a história de sua localidade e estimular os alunos a pensar o lugar em que moram. Esse caso específico me ajudou (e estimulou) a perceber que isso é mais do que possível.

Capítulo 4 – O Jogo Urbano

Depois de ter apresentado o projeto piloto que desenvolvi no ano de 2015 nesse capítulo vou expor o produto final de meu projeto de mestrado. O projeto intitulado “Jogo Urbano” foi idealizado para ser aplicado ao longo de todo o ano letivo contando com três fases: 1ª – Conhecendo sua cidade; 2ª – Um novo olhar sobre a cidade e 3ª – O Jogo Urbano.

Esse produto foi pensado para poder ser adaptado por professores e aplicado da maneira que lhe convir, podendo inclusive subtrair alguma das fases citadas. O seu objetivo é trabalhar o processo de construção de conhecimento sobre a história local de forma criativa e dinâmica. O professor que pretender utilizar essa atividade encontrará um modelo que pode ser seguido e aplicado com suas turmas, principalmente do Ensino Médio que costumam demonstrar maior autonomia. Mas isso não quer dizer que não haja espaço para o professor adaptá-lo à realidade que o cerca.

Como já citei anteriormente, defendo que o estudo da história local pode auxiliar o aluno no processo de compreensão dos conteúdos de História, mostrando as relações sociais, econômicas e políticas e suas tensões em esfera local bem como as transformações do espaço da cidade. Apresentando essas situações numa realidade próxima a do aluno são criadas pontes para que ele entenda relações maiores, em nível nacional e até global.

Nas próximas linhas, desenvolverei o projeto idealizado para ser o produto final do meu mestrado profissional. O leitor perceberá diferenças em relação ao projeto desenvolvido em 2015, mas é porque este me serviu como piloto e dele tirei importantes experiências que pretendo aplicar para melhorar meu produto.

1ª parte – Conhecendo sua cidade

Podendo ser desenvolvido no início do ano letivo é importante que seja sempre a fase inicial da atividade já que é nesse momento em que os alunos poderão conhecer muito da história local de seus municípios. A cidade de Niterói tem uma situação complicadora: como é vizinha a cidade do Rio de Janeiro sua história costuma ficar ofuscada pela história carioca, visto que o Rio de Janeiro foi capital nacional e carrega importantes acontecimentos da História do Brasil. Por tradição historiográfica, a história local carioca confunde-se muitas das vezes com a História do Brasil.

Para esse momento, separei a história da cidade de Niterói em recortes cronológicos para que o aluno possa abordar o processo histórico. Nesse sentido, é possível identificar 4

fases: 1) a aldeia de São Lourenço dos Índios; 2) a Vila Real da Praia Grande; 3) Da Imperial Cidade de Nictheroy à Niterói republicana; 4) A Niterói depois da Ponte e da Fusão. Contemplo, com esse corte 4 diferentes períodos da história de Niterói, sendo primeiro referente aos séculos XVI ao XVIII; o segundo referente ao início do século XIX; o terceiro período abrange o final do século XIX e grande parte do século XX; e o último período tem relação com a situação da cidade depois da construção da Ponte Presidente Costa e Silva (1974), popularmente conhecida como Ponte Rio-Niterói, e a fusão do então estado da Guanabara com o antigo estado do Rio de Janeiro (1975).

Na primeira parte, os alunos terão que pesquisar sobre a fundação da aldeia de São Lourenço dos Índios, pelo cacique Araribóia. Devem perceber a localidade como um dos primeiros núcleos populacionais do que hoje é a cidade de Niterói. Também devem pesquisar sobre o próprio Araribóia, suas origens, as lendas que cercam este personagem e suas representações no espaço urbano niteroiense (praças, nomes de ruas, estátuas e/ou bustos).

Posteriormente utilizo essa parte para fazer um debate sobre o mito fundador em volta da figura de Araribóia. Apresento aos alunos quando o “destemido” cacique ganhou o *status* de herói da cidade e por que isso aconteceu. A intenção é problematizar a tradição de que Niterói surgiu da aldeia fundada por Araribóia.

A ocupação da região onde se encontra atualmente Niterói remete ao século XVI, com alguns núcleos populacionais (freguesias). Apesar de poucas, existem outras cidades no Brasil com um passado de ocupação populacional tão antigo quanto Niterói. Logo é uma informação importante de se coletar junto aos alunos, mostrando como era a vida dos primeiros habitantes da localidade.

A segunda parte, intitulada “a Vila Real da Praia Grande”, remete à elevação da freguesia de São Domingos da Praia Grande à condição de vila, em 1819. A intenção dessa parte é levar os alunos a pesquisar sobre o processo de elevação para vila e mostrar o “deslocamento” da aldeia de São Lourenço dos Índios para a freguesia de São Domingos da Praia Grande, onde um casarão foi cedido ao príncipe regente. A recém-criada vila, no tempo do Império Brasileiro, recebeu ainda a condição de capital da então província do Rio de Janeiro (1834) ganhando destaque político e algumas melhorias urbanas.

No caso específico de Niterói essa parte ajuda na desconstrução da ideia de que a cidade surgiu de uma aldeia indígena (como já citado acima). Quando Niterói foi elevado à categoria de vila, o aldeamento indígena praticamente foi relegado a segundo plano, tendo, inclusive, sido desmontado na década de 1860. A presença dos indígenas foi importante,

inicialmente, pela questão militar, mas o surgimento de outros núcleos populacionais e a fundação de uma vila na localidade fez com que o aldeamento perdesse sua importância.

O tópico “Da Imperial Cidade de Nictheroy à Niterói republicana”, terceira parte da pesquisa, estimula os alunos a procurar sobre as transformações que ocorreram principalmente durante o Segundo Reinado (1840-1889) e a Primeira República (1889-1930). Nesse momento os alunos abordam o processo de industrialização da cidade em diferentes momentos, as reformas urbanas bem como as dificuldades enfrentadas pelos habitantes da cidade nesse longo período destacado.

Essa parte da pesquisa ajuda na associação da História de Niterói com a História do Brasil e da então capital nacional, a cidade do Rio de Janeiro. É possível destacar a eclosão da chamada “Era Mauá” e seu *boom* industrial, bem como as melhorias que ocorreram na iluminação pública, na abertura de ruas e avenidas, a construção do Porto de Niterói e até as disputas políticas envolvendo as oligarquias estaduais.

A última parte da pesquisa, “A Niterói depois da Ponte e da Fusão”, é a que gera mais identificação com os alunos, por serem mais recentes e terem impactos na vida de seus pais e até mesmo na deles. Nessa parte os alunos devem apontar os impactos sofridos após a construção da ponte presidente Costa e Silva e a fusão entre o antigo estado do Rio de Janeiro e o então estado da Guanabara, entre os anos de 1974 e 1975, até o presente.

Mais uma vez os alunos podem perceber as mudanças na ocupação da cidade, com a abertura de novas vias públicas e o crescimento e desenvolvimento de novos bairros, como a Região Oceânica da cidade, bem como a decadência de bairros tradicionais, como o Fonseca. A fusão transferiu a capital do estado para a cidade do Rio de Janeiro, fazendo migrar boa parte dos investimentos destinados à cidade de Niterói. Baseado nisso, os alunos podem perceber um processo de retração econômica com a saída de muitas empresas e indústrias.

Para professores de outras localidades que venham a utilizar essa ferramenta é interessante estimular os alunos a pesquisarem possíveis personagens fundadores, acontecimentos que tenham relação com o nome do município, com sua fundação ou até mesmo uma possível troca de nome. Cabe ao professor identificar as diferentes fases de ocupação e desenvolvimento do município a ser estudado e dividir as etapas da pesquisa a fim de dar ênfase para as mudanças ocorridas e sensibilizar os alunos para isso.

Toda cidade tem história e passa constantemente por transformações. Essa parte do projeto serve para mostrar ao aluno como se deu o processo de desenvolvimento da cidade, sua relação com a conjuntura regional e nacional (às vezes até internacional) e seus impactos na vida dos habitantes. Pelo que coletei de relatos junto aos alunos, trata-se de uma fase em

que boa parte dos alunos começa a entender que seu município pode ser importante e interessante de estudar.

Registro a afirmação acima com o relato do aluno C. A. A., da turma 201, comentando sobre o projeto realizado em 2015:

“O trabalho de história me impressionou, o que antes era para ser um trabalho que apenas fosse feito para ganhar pontuação, ele serviu como um conhecimento de uma visão diferente de Niterói.

Já sabia de algumas informações, como grandes casas que tinha na praia de Icaraí, da reitoria da UFF, que antes era um cassino, que com esse trabalho tive acesso a fatos que me fizeram refletir sobre a minha cidade e perceber a grande mudança que tive em um curto espaço de tempo.

Não só esse trabalho, mas todo o trabalho que o professor Bruno realizou esse ano com a turma me fez pensar em algo que não tinha pensado e que raramente é comentado e acaba ficando esquecido, que é a história de nosso local de origem, que quando estudado, percebe-se o quanto é importante e está perto de nós.”

2ª parte – “Um novo olhar sobre a cidade”

No relato sobre o projeto piloto que realizei no ano 2015 com as turmas do segundo ano do ensino Médio essa parte do projeto foi, sem dúvida, uma das que mais me surpreendeu. Ela gerou uma série de debates e predominou nos relatos dos alunos sobre as experiências que tiveram ao realizar as atividades do projeto. Os alunos relataram como foi interessante se reunir em grupo para andar pela cidade, ou conversarem sobre a cidade com parentes e pessoas mais velhas e retratar as fotografias próximo ao que foi retratado no passado.

Essa parte do projeto Jogo Urbano foi intitulada “Um novo olhar sobre a cidade” a fim de instigar os alunos a se prepararem a observar a cidade em que vivem de forma diferente. Eles devem captar os mínimos detalhes para que consigam reproduzir atualmente o mais próximo possível as fotografias antigas. Como já estou realizando o projeto novamente no ano de 2016, tomei a liberdade acrescentar uma das comparações realizadas e que foi apresentada enquanto escrevia minha dissertação. Acredito que seja importante para ilustrar o que podemos esperar dos alunos na realização dessa parte do projeto.



FOTO 8 – Fotografia da coleção do fotógrafo Carlos Ruas, mostra a Praia das Flechas com o Pontal da Boa Viagem ao fundo, tirada entre 1950 e 1970.



FOTO 9 – A foto acima foi realizada recentemente por um grupo de alunos onde destacaram as transformações ocorridas no local.

Essa parte do projeto consiste na realização de uma comparação entre fotografias antigas de Niterói com fotografias atuais feitas pelos alunos. Cada grupo deve pesquisar fotografias antigas em acervos pessoais ou de membros da família e conhecidos. Eles podem procurar na internet, mas estimei ao máximo para que fossem selecionadas nas condições acima. Isso será importante para quando forem coletar informações e relatos sobre essas fotografias antigas.

Depois de pesquisarem as fotografias os alunos separarão **quatro** delas e procurarão informações sobre as mesmas. Para auxiliá-los nessa parte montei uma ficha para que seja seguida e preenchida. Segue abaixo o modelo de ficha:

FICHA FOTO ANTIGA	
TÍTULO:	
AUTOR:	FONTE:
ANO:	GÊNERO:
FORMATO:	

Nessa ficha o grupo deve colocar o título que atribuirão à fotografia, o autor da mesma e sua fonte – se foi de acervo particular, se foi da internet ou de alguma coleção. Ainda deverá constar o ano em que a fotografia foi produzida e o gênero de criação. Essa informação é importante para que possamos trabalhar com os alunos que a motivação para a foto influi no trabalho final. Se for um cartão postal, por exemplo, mostrará as belezas do local. Se for uma fotografia de viagem de família retratará pontos turísticos. Se for uma fotografia de jornal pode apresentar uma área degradada da cidade a fim de denunciar algum desleixo da prefeitura. Informar o gênero permitirá debates futuros principalmente quando reproduzirem essas fotografias no presente.

No campo *formato* os alunos deverão colocar características que eles percebam da foto: se é preto e branco ou colorida, formato retrato ou paisagem, se tem laterais de cor diferente ou o tamanho original. Nesse campo os alunos deverão, ainda, qualquer outra informação encontrada sobre essa fotografia como o material de que é feito, ou a máquina fotográfica que foi utilizada, se houve alteração ou manipulação da mesma.

As fotografias serão acompanhadas de sua respectiva ficha e de um breve relato sobre a mesma. Esse relato pode ser da pessoa que fez a foto, de pessoas que estejam na foto ou de pessoas que sejam contemporâneas a época que a fotografia foi feita. Se nenhuma das situações citadas for possível os alunos deverão procurar pessoas que tenham algo para relatar sobre a fotografia escolhida. Os relatos terão grande importância no processo de construção de conhecimento sobre a cidade já que através da experiência dessas pessoas os alunos poderão “experimentalmente” um pouco da antiga realidade da cidade.

No relato deve constar informações como o motivo para a fotografia, o contexto da cidade na época, o que se passava naquele momento na vida da pessoa que está relatando, como a fotografia se relaciona com a realidade vivida na época pela pessoa que está concedendo o relato, curiosidades sobre a fotografia e até sobre a cidade. A intenção do relato é fazer com que essa pessoa possa ajudar o máximo possível a fornecer informações sobre a conjuntura da cidade na época.

O passo seguinte é a reprodução das quatro fotografias nos dias de hoje. Nesse momento os alunos serão levados a analisar as fotografias antigas, percorrer a cidade, encontrar o melhor ângulo para retratar o mais próximo possível as fotografias escolhidas e reconhecer as diferenças entre os diferentes períodos. Para essa parte do trabalho também montei uma ficha para auxiliar os alunos. Segue o modelo da ficha:

FICHA FOTO ATUAL	
TÍTULO:	
AUTOR:	
ANO:	GÊNERO:
FORMATO:	
DESCRIÇÃO:	

É uma ficha muito parecida com a anterior, onde os grupos colocarão informações feitas por eles. No campo *formato*, por exemplo, poderão colocar se fotografaram com celular ou com câmera. Acrescentei o campo *descrição* para que os grupos descrevam as experiências que tiveram ao reproduzir a fotografia, como as dificuldades encontradas para fotografar no mesmo ângulo, possíveis problemas para chegar ao local ou até a impossibilidade de reproduzir exatamente a foto. Todas essas informações poderão ser exploradas posteriormente pelo professor.

As quatro fotos atuais serão acompanhadas de suas respectivas fichas preenchidas. Os grupos farão, então, uma comparação entre as fotografias comentando as mudanças, permanências e/ou ausências de prédios ou estruturas. Essa comparação servirá para os alunos apresentarem tudo o que observaram na realização do trabalho abrindo a oportunidade para apresentarem o seu “novo olhar” sobre a realidade retratada. Esse “novo olhar” é, na verdade, a descoberta de uma cidade que eles não conheciam pela falta de comparação com outra realidade.

Utilizo como exemplo de relato o trabalho realizado por um grupo da turma 201, em 2015 e a respectiva comparação de fotografias.

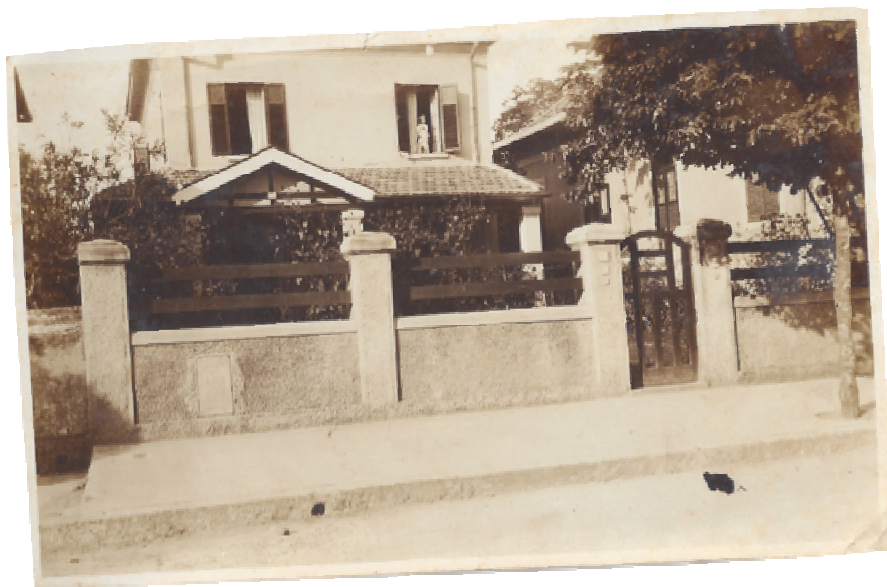


FOTO 10 – fotografia de uma casa localizada na Rua Moreira César nº 380, no bairro de Icaraí, em meados do século XX.



FOTO 11 – Fotografia realizada pelos alunos no local onde se encontrava a casa retratada na foto 10. No local, hoje existe um edifício residencial.

Segue abaixo o relato feito sobre a comparação dessas duas fotografias:

“A foto original, retrata a rua Moreira César 380 em meados do século XX. A casa era de uma família britânica. Um dos filhos do casal, diz que as casas ao longo de toda aquela

rua costumavam ter quintal de entrada e fundos, a rua não era asfaltada e sim de terra "batida", onde as crianças costumavam jogar bola de gude.

Houve completa transformação do ambiente. Onde as casas deixaram, quase completamente, o cenário da rua. O número 380 já não existe "*morreu com a família*", podemos observar novamente a crescente urbanização da cidade e demanda populacional."

No relato percebemos que causa estranheza o fato da rua ser de terra batida e ter casas com quintal. A rua Moreira César é uma das mais famosas do bairro de Icaraí, onde se encontram lojas de grifes famosas, sendo considerada um "shopping ao céu aberto" e com intensa circulação de pessoas. Os alunos conseguem observar as transformações do ambiente e chegam a conclusão de que estas ocorreram por causa da "crescente urbanização" e para atender a uma "demanda populacional".

Utilizo outra comparação de fotografias realizada por alunos no momento em que escrevia a dissertação que já foi apresentado dentro do modelo que idealizei para o projeto final (lembrando que realizei um projeto piloto no ano de 2015). O grupo coletou informações sobre a fotografia antiga e as escreveu em forma de texto baseado na ficha que forneci para eles. Seguem as fotografias e as descrições fornecidas pelo grupo:

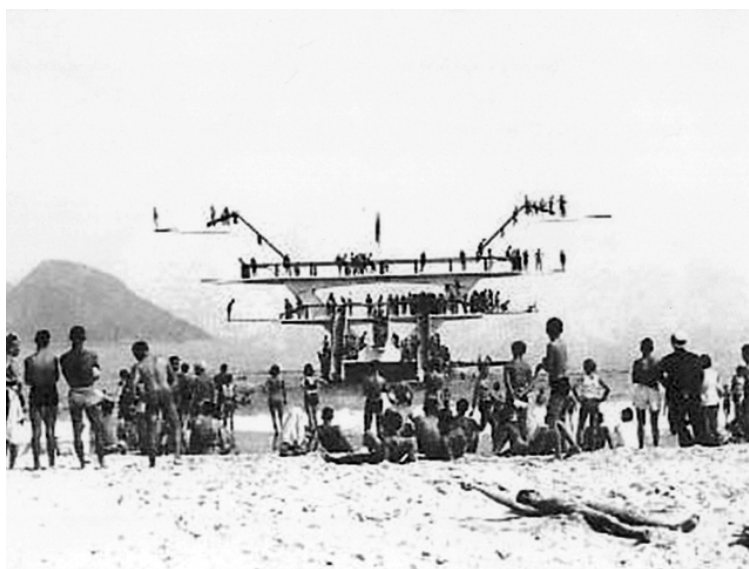


FOTO 12 – Foto feita na década de 1950 do trampolim que havia na praia de Icaraí.

Descrição feita pelo grupo que foi adaptado de uma reportagem de jornal: “O jornalista, fotógrafo e cronista social Carlos Ruas, nascido no Rio, mas niteroiense de coração desde os 13, documentou os fatos mais relevantes da cidade, dos anos 1950 até meados da década de 2000. Essa foto mostra o antigo trampolim na praia de Icaraí. Trampolim este que

foi construído em 1937, porém foi demolido em 1964. Seleccionadas do acervo pessoal de mais de três mil imagens, as fotografias são todas em preto e branco.”



FOTO 13 – realizada pelos alunos em 2016 reproduzindo o local onde ficava o trampolim da praia de Icaraí

Descrição feita pelos alunos sobre a foto 13: “... uma foto atual do local onde costumava ficar o trampolim na praia de Icaraí. A praia em si não teve tantas mudanças, sendo que não vemos se naquela época existia calçada e outros detalhes, mas não existe mais o próprio trampolim.”

Comparando as fotos 12 e 13 é possível ver o esforço que os alunos tiveram para encontrar o ângulo mais próximo. Na apresentação em sala, esse grupo relatou que tiveram dificuldade em encontrar onde ficava o trampolim e que contaram com a ajuda do dono de uma banca de jornais que fica no calçadão. Ele indicou o local aproximado e daí o grupo partiu para reproduzir a fotografia. Relataram também que a existência do calçadão fez com que foto ficasse mais afastada.

O trabalho será realizado em arquivo no formato PowerPoint e terá uma apresentação em sala de aula para que os demais grupos conheçam as fotografias pesquisadas, selecionados e reproduzidas. Se a escola não dispuser de recursos de informática o trabalho pode ser feito em cartazes, mantendo a apresentação em sala de aula.

No projeto piloto realizado em 2015, essa parte acabou culminando numa exposição (como relatado na seção anterior). Essa culminância ficará a cargo do professor e da disponibilidade de espaço e tempo que cada um tem. Lembrando que expor as comparações

só para mostrar que foi feito não tem sentido pedagógico. O ideal é que haja uma descrição minuciosa das apresentações e a presença dos alunos explicando o processo para alunos de outras séries e até mesmo responsáveis de alunos. No dia da exposição que fizemos numa praça em Niterói os alunos estiveram presentes em momentos distintos e volta e meia eram abordados por pessoas e acabavam trocando experiências.

Para professores de outras localidades ou até mesmo da cidade de Niterói que venham a utilizar essa ferramenta ficam algumas considerações para a realização dessa etapa do projeto:

- Converse com os alunos sobre as fotografias a serem selecionadas. Descartem aquelas que forem aéreas, de locais de difícil acesso, de locais sabidamente perigosos ou de que não tenham certeza da localização exata;

- Analise a faixa etária dos alunos. Trabalhei com turmas da 2ª série do Ensino Médio (entre 16 e 17 anos) o que facilitou no processo de circularem pela cidade. Dependendo da faixa etária responsáveis podem não concordar com a realização da atividade. Sinceramente, na minha experiência, não encontrei nenhuma resistência;

- Para a entrega dessa parte do projeto dei aos grupos um mês. Não se esqueça que essa etapa envolverá pesquisa, coleta das imagens, um tempo para escolhê-las e para a produção das fotografias atuais além das fichas e da comparação;

- Considere realizar uma exposição. Mesmo que seja trabalhoso, os alunos sentirão valorizados pelo seu esforço.

3ª parte – “O Jogo Urbano”

Chegamos a etapa final do projeto, onde os conhecimentos adquiridos sobre a cidade culminarão num jogo de tabuleiro inspirado no jogo “Perfil” da empresa Grow. Esse jogo é composto de cartas com dicas para que os jogadores descubram qual o “perfil” que está expresso na respectiva carta. Esses “perfis” podem ser uma pessoa, lugar, coisa ou ano. Os jogadores vão pedindo dicas pelos números (num total de 20 dicas) e tentam deduzir o “perfil” determinado. O jogo da Grow estimula a dedução e conhecimento, mas também exige da sorte dos jogadores já que pode acabar tendo que parar de jogar ou voltar casas.

Nessa etapa da ação programada, os alunos continuam tendo o protagonismo nas mãos. Logo serão eles que farão as cartas do jogo, com os “perfis” a serem abordados e as dicas relacionadas ao respectivo “perfil”. Cada grupo será responsável pela confecção de 24

(vinte e quatro) cartas, sendo 12 (doze) cartas com dicas (total de 15 dicas) e 12 (doze) “cartas bônus” (explicarei como serão feitas a seguir). As cartas com dicas serão divididas em três categorias relativas aos “perfis” que cobrarei para o trabalho (personagem, lugar e elemento urbano²⁸), ficando estabelecido 4 (quatro) cartas para cada categoria. Para a categoria personagem os alunos deverão selecionar personalidades influentes na história de Niterói, estejam elas mortas ou vivas, reais ou fictícias. Para lugar, lugares importantes da cidade (praças, praias, museus e/ou ruas) enquanto que para elemento urbano poderão escolher estátuas, monumentos e outras coisas ligadas à cidade. Não utilizei o “perfil” ano como no jogo da Grow, pois no projeto piloto de 2015 os alunos sentiram muita dificuldade em encontrar assuntos relacionados à cidade para um mesmo ano. Tentei criar o “perfil” eventos, mas encontrei dificuldades parecidas.

A elaboração de cartas na categoria personagem que aborda sobre pessoas importantes para a cidade visa levar o aluno a identificar e conhecer personagens marcantes para a cidade em que vivem. A partir dessa pesquisa pretendo demonstrar que através de antigos moradores a cidade teve importância e projeção estadual e até nacional. Também surgem histórias e lendas de algumas pessoas até então desconhecidas para muitos dos alunos mais que marcaram gerações de habitantes da cidade.

Vale destacar que nesse item poderemos perceber e problematizar com a(s) turma(s) em que desenvolvermos o projeto sobre a escolha dos personagens escolhidos. Depois das cartas feitas pode-se fazer a discussão sobre os motivos que levaram os alunos a destacarem aquelas pessoas como importantes. A escolha feita por ele talvez não aborde grandes nomes da História niteroiense, mas com certeza demonstrarão que eles entenderam que as pessoas escolhidas têm seu grau de importância e protagonismo histórico.

Nas cartas relativas a categoria lugar devemos estimular as turmas a explorarem diferentes logradouros e espaços da cidade como museus, igrejas, praças, locais de entretenimento, lazer e até desporto. Em cidades litorâneas as praias costumam ser citadas pelos alunos como locais importantes aos quais eles tem forte ligação. Pretendo demonstrar que, mais uma vez, os alunos que destacam o nível de importância dos lugares. E isso ocorre graças ao envolvimento que cada um tem com esses lugares. Para um professor de História parece impossível não ser criada uma carta de um museu, mas para um adolescente de 16 ou

²⁸ Vale destacar que no projeto piloto desenvolvido em 2015 utilizei os perfis *coisa, lugar e pessoa* semelhante ao padrão do jogo Perfil, da Grow.

17 anos que mora em Niterói é imprescindível destacar a praia, como as de Icaraí ou de Itacoatiara²⁹.

Quanto a categoria elemento urbano os alunos terão à disposição uma grande quantidade de possibilidades que compõe (ou compuseram) a realidade da cidade. Em Niterói, por exemplo, desde o trampolim que havia na praia de Icaraí até estátuas que ainda estão nas praças da cidade (muitas delas passam despercebidas no corre-corre dos habitantes). Muitas vezes são elementos prosaicos do cotidiano relacionado a hábitos e costumes. Há em Niterói o famoso bolinho de bacalhau do bar Caneco Gelado do Mário, bem como formações rochosas localizadas na orla de Icaraí e Ingá (a saber as pedras do Índio e de Itapuca) que são tombadas como patrimônio cultural do estado do Rio de Janeiro. Até hoje a praça General Gomes Carneiro é conhecida como praça do *Rink* por causa de um rink de patinação que foi instalado na praça no início do século XX.

Nas três categorias escolhidas a intenção é fazer com que os alunos abordem diferentes perspectivas da cidade: as pessoas, os lugares e as coisas. Estabelecer um número de cartas por cada uma das categorias foi uma estratégia encontrada para que os grupos não focassem em apenas um ou dois tipos de categorias³⁰. Dessa forma os grupos são levados a pesquisarem diferentes partes da história local e acabam tendo mais contato com esta História.

As “cartas bônus” deverão conter fotografias antigas relativas às categorias que o grupo fez para as cartas de dicas, por isso também serão no número de 12 (doze) cartas. Os grupos poderão usar as 4 (quatro) fotografias de lugares que pesquisaram na segunda fase do projeto para confeccionar as “cartas bônus” sobre os lugares ou podem buscar outras. Já para as “cartas bônus” dos temas *pessoa* e *coisa* deverão pesquisar novas fotografias antigas. As “cartas bônus” deverão ter um número no verso e uma foto na frente. O número que ficará no verso seguirá as seguintes regras:

- Cada tipo de carta receberá uma letra sendo “P” para *personagem*, “E” para *elemento urbano* e “L” para *lugar*.

- A respectivas letras serão acrescidas de números para sua identificação.

- Para organizar a confecção dessas cartas estabeleci a seguinte ordem juntando letras e números:

²⁹ São duas praias bastante conhecidas na cidade de Niterói. A primeira tem características mais urbanas com um grande calçadão e a beira de uma das mais movimentadas ruas da cidade. Localizada no bairro de Icaraí é poluída e mais utilizada para prática de esportes na areia. Já a segunda praia é mais afastada da região central e é conhecida pela prática de surf e bodyboard por causa de suas grandes ondas.

³⁰ No projeto piloto desenvolvido em 2015 houve um grupo que só fez cartas sobre lugares da cidade.

- Para o grupo 1 = *personagem* “P1” a “P4” / *elemento urbano* “E1” a “E4” / *lugar* “L1” a “L4”;
- Para o grupo 2 = *personagem* “P5” a “P8” / *elemento urbano* “E5” a “E8” / *lugar* “L5” a “L8”;
- Para o grupo 3 = *personagem* “P9” a “P12” / *elemento urbano* “E9” a “E12” / *lugar* “L9” a “L12”;
- E assim sucessivamente se houver mais grupos.

As cartas com as dicas deverão ter 15 dicas, sendo que uma destas deve indicar a utilização da respectiva “carta bônus” com a seguinte frase: **Use a carta bônus ...** (com a respectiva numeração). Estas cartas respeitarão o tamanho de 15 (quinze) centímetros de altura por 8 (oito) centímetros de largura enquanto as “cartas bônus” terão o tamanho de 7 (sete centímetros) de altura por 7 (sete centímetros) de largura, sendo que os alunos deverão adequar as fotos a esse tamanho. Trata-se de distinguir o tipo de cartas também por suas características de formato.

Uma dica para confecção das cartas do jogo é fazer com que os alunos imprimam as dicas e as fotografias em papel e depois coleem em pedaços de cartolina ou de papel cartão dentro das especificações acima. Percebi, pelo projeto piloto de 2015, que como alguns grupos escreveram à mão as dicas isso não permitiu uma padronização e algumas cartas ficaram bem esquisitas. Claro que na impossibilidade de impressão das mesmas não fica inviável a produção das cartas com dicas. É apenas uma sugestão para não correr o risco de uma letra “ruim” não ser bem entendida na hora do jogo, o que é efetivamente o mais importante para socializar as cartas do jogo.

Coloco a seguir um modelo para as cartas inspirados em trabalhos já realizados pelos alunos e adaptado por mim:

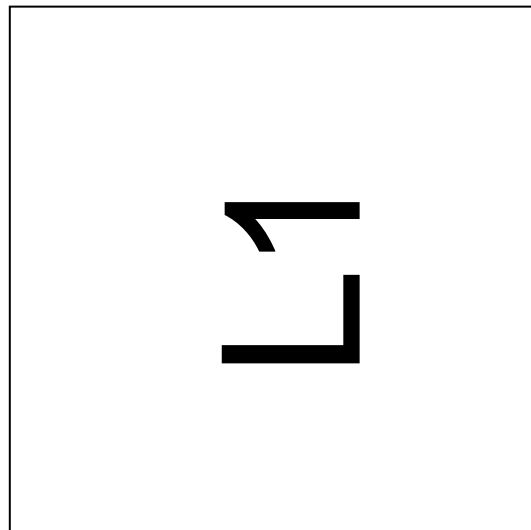
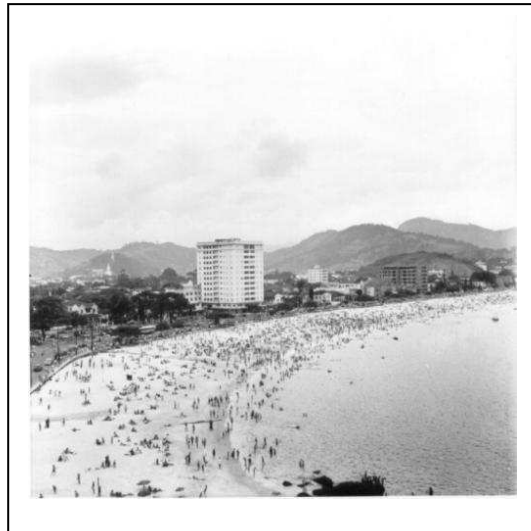
Carta com Dicas

Sou um ... Lugar

- 1- Vários esportes são praticados no meu espaço.
- 2- Costumo receber eventos públicos.
- 3- Meu nome em tupi significa "água sagrada".
- 4- Não sou tão frequentado como antigamente.
- 5- **Use a carta bônus L1.**
- 6- Uma parte de mim foi alterada.
- 7- Faço parte de vários cartões postais de Niterói.
- 8- Abrigo uma importante formação rochosa que são símbolos da cidade.
- 9- Tenho uma bela visão da cidade do Rio de Janeiro.
- 10- Sou a praia mais famosa de Niterói.
- 11- Em 1937 foi construído um trampolim em minhas águas.
- 12- Banho um dos mais famosos bairros de Niterói.
- 13- Sou uma boa opção para o Réveillon.
- 14- Possuo 1.200 m de extensão.
- 15- Sou cercado por amendoeiras.

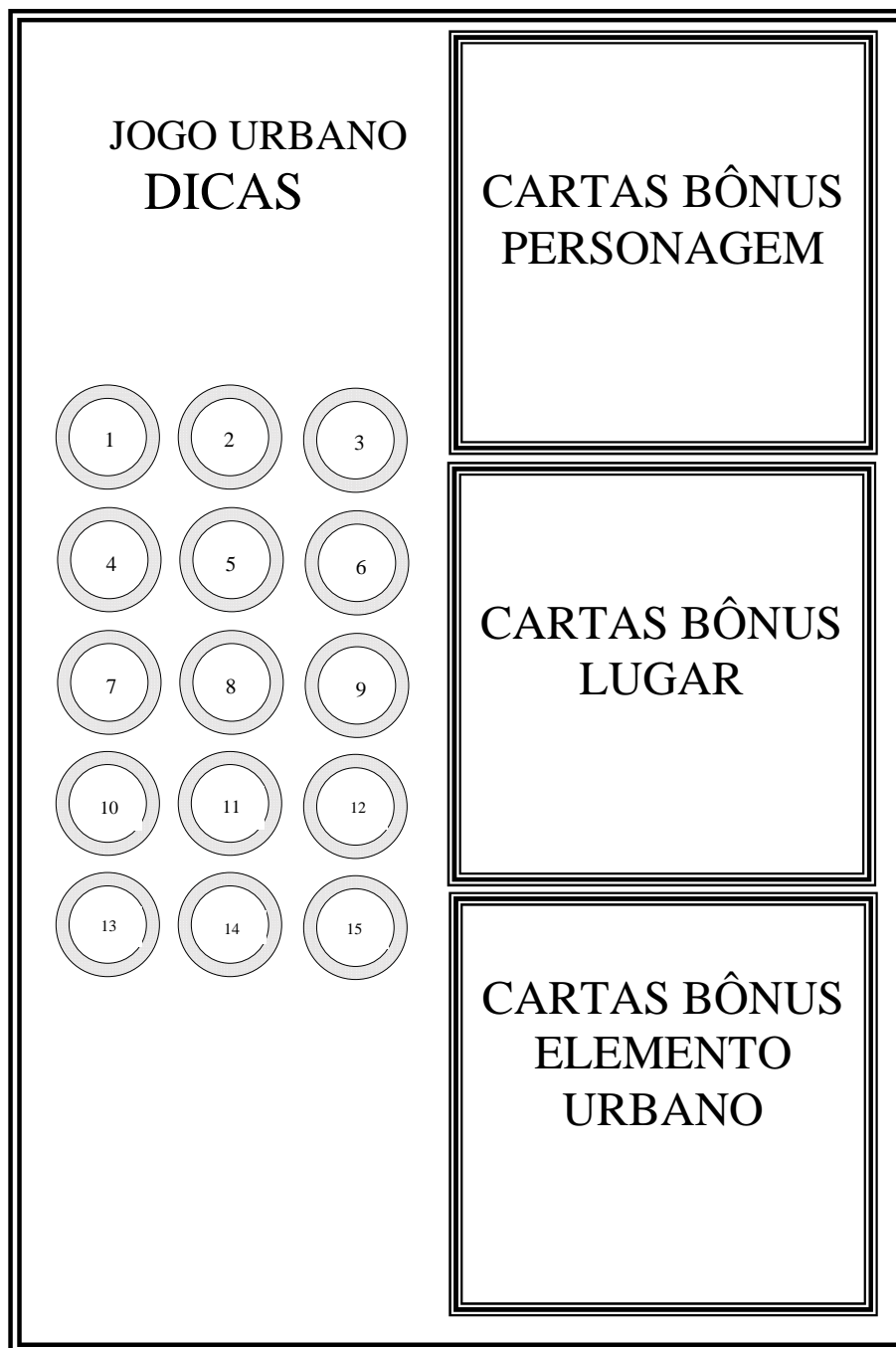
Sou... a Praia de Icaraí

Cartas Bônus (frente e verso)



Depois de confeccionadas as cartas de cada grupo deveremos confeccionar um pequeno tabuleiro para colocarmos as cartas em cima bem como para marcar as dicas que já tenham sido solicitadas no momento. A marcação das dicas pode ser desde pequenos pedaços de papel colorida a pecinhas de plástico. Servem para que o grupo que estiver jogando não se confunda e peça duas vezes a mesma dica. O tabuleiro pode ser confeccionado pelos próprios alunos, deixando que eles o enfeitem.

Uma sugestão para o tabuleiro encontra-se a seguir:



No tabuleiro não há espaços para que os grupos se movam por meio de peças, com um início e um fim (como nos jogos tradicionais de tabuleiro). Isso foi proposital já que como o número de cartas é proporcional a quantidade de grupos poderia acontecer de ter mais casas para se andar do que cartas para se jogar. Na minha opinião o jogo ficaria com a impressão de “mal terminado”. Dessa forma, a maneira escolhida para a aplicação do jogo foi criar como regra que o grupo que acumulasse mais pontos venceria a atividade. Mais abaixo explicarei a pontuação.

Na verdade, o tabuleiro serve mais para organizar o jogo e para demonstrar ainda mais aos alunos o seu protagonismo nesse projeto. Se não houver a confecção do tabuleiro não inviabilizará a realização do jogo. Só devemos atentar para as dicas que já tenham saído e ter um lugar onde possamos colocar as cartas bônus (pode ser até em cima da mesa do professor). Assim como as cartas, o tabuleiro pode ser feito com um material mais duro e resistente como uma cartolina ou papel “40 quilos”.

Para começar o jogo os grupos devem escolher aquele que vai começar. Pode ser do tradicional “par ou ímpar” até a escolha do grupo com menos participantes (sim, isso infelizmente pode acontecer) para iniciar a partida. Depois de escolhida a ordem em que os grupos jogarão, distribua as cartas bônus (todas viradas com as imagens para baixo) sobre o tabuleiro e embaralhe as cartas com dicas. O professor será responsável por ler as dicas, nunca esquecendo de começar expressando qual o perfil foi retirado: “Eu sou um(a)... personagem, lugar ou elemento urbano”.

Se o professor tiver mais de uma turma, uma dica interessante é trocar as cartas feitas pelos grupos de cada turma. No projeto piloto tomei essa medida e isso ajudou muito no decorrer do jogo já que os grupos não sabiam o conteúdo das cartas e nem havia o risco de um grupo tirar a carta confeccionado por ele mesmo além de criar uma maior expectativa pelo que vai ser apresentado. Os adolescentes de forma geral gostam de comparar aquilo que é realizado por ele. Uma turma terá a oportunidade de analisar o material feito pela outra, além de ter acesso a possíveis novas informações sobre um mesmo item ou a apresentação de assuntos que não foram abordados pelos grupos de sua turma.

Os grupos escolhem as dicas e o professor as lê. Depois disso o grupo pode arriscar dar a resposta correta apenas uma vez. Se os membros do grupo errarem escolherão outra dica e assim sucessivamente até que acertem ou acabem as dicas. Não coloque dicas “punitivas” nas cartas, como “perca a vez” ou “perca pontos”. Esse jogo não é para estimular a competitividade (até porque ela já existe naturalmente) e sim a produção de conhecimento.

A pontuação do jogo se dará pela quantidade de dicas utilizadas para acertar o perfil. Desse jeito, quanto menos dicas utilizar mais o grupo ganhará pontos. Um grupo só não ganhará pontos quando realmente não acertar qual o perfil relativo à carta com dicas. A intenção é fazer com que as pessoas acertem, por isso estimule os seus alunos a serem bem claros nas dicas e na escolha das fotografias das cartas bônus. Explique que é uma atividade lúdica onde o que mais importa é o conhecimento acumulado e recebido. A escala de pontos é a seguinte:

1 dica utilizada = 15 pontos	9 dicas utilizadas = 7 pontos
2 dicas utilizadas = 14 pontos	10 dicas utilizadas = 6 pontos
3 dicas utilizadas = 13 pontos	11 dicas utilizadas = 5 pontos
4 dicas utilizadas = 12 pontos	12 dicas utilizadas = 4 pontos
5 dicas utilizadas = 11 pontos	13 dicas utilizadas = 3 pontos
6 dicas utilizadas = 10 pontos	14 dicas utilizadas = 2 pontos
7 dicas utilizadas = 9 pontos	15 dicas utilizadas = 1 ponto
8 dicas utilizadas = 8 pontos	

As rodadas são sucessivas e depois da última carta teremos um grupo vencedor. Se a atividade “Jogo Urbano” for utilizada como forma de avaliação processual atribua valores para a confecção das cartas com dicas e cartas bônus. Dê notas quanto ao capricho, pontualidade na entrega, participação na confecção das cartas e até para a pesquisa realizada para formulação das dicas. Mas não atrele a colocação final do grupo com uma pontuação dentro da avaliação processual da turma. Essa medida simplesmente inviabilizaria todo o processo criativo e seu sentido pedagógico. Temos em mãos uma excelente possibilidade de motivarmos a produção do conhecimento de forma lúdica e estimulante para o aluno, que pode ser o protagonista de todo o processo produtivo da atividade.

Produto Final: Orientação para o Jogo Urbano

A fim de auxiliar na aplicação da atividade e para apresentar um material ao final de meu projeto, elaborei um folheto que chamei de Manual de Instruções. A intenção do folheto é fazer um resumo da atividade para que o professor que for aplicar a atividade possa consultar de forma rápida e objetiva.

Nesse folheto não constam a metodologia e nem as referências teóricas e bibliográficas apresentadas nesse projeto já que seu objetivo é a aplicação da atividade. Nele o professor encontrará um passo a passo resumido do processo de execução desde a primeira fase da atividade, passando pela forma de confecção das cartas e terminando com as regras para jogar o Jogo Urbano.

Na confecção do folheto não me preocupei, de fato, com a diagramação. Acredito que o objetivo desse folheto não é engessar o professor e sim dar uma ferramenta de suporte para a aplicação da atividade. O professor que queira aplicá-la poderá, por exemplo, separar para os alunos apenas a parte que consta a forma de jogar o Jogo Urbano e a pontuação,

inserir fotos da cidade que vai ser estudada e até colorir o folheto. Como todas as etapas da atividade, devemos valorizar o protagonismo dos alunos e, no caso, do professor aplicador.

O folheto que produzi é em formato de folha A4 e na primeira parte há uma explicação do objetivo para o qual o folheto foi criado (auxiliar o professor no passo a passo do projeto) e uma rápida apresentação do projeto. A seguir, há uma explicação para o professor aplicador de como pode pôr em prática a primeira parte da atividade (Conhecendo sua cidade). Continuando, apresento a forma como deve ser a aplicação da segunda parte (Um novo olhar sobre a cidade) destacando como seria interessante a utilização de fotografias antigas vindas de arquivos pessoais.

A terceira parte da atividade (O Jogo Urbano) ficou no final do folheto. Nessa parte procurei explicar o processo de confecção das cartas que serão utilizadas no jogo, apresentando suas dimensões e como deverão ser preenchidas. Faço também uma explicação de como se deve jogar o Jogo Urbano e a pontuação a ser atribuída para a atividade.

Segue, abaixo, na íntegra o referido Manual de Instruções. Vale lembrar que ele é um formato compilado das orientações para a confecção das diferentes etapas do projeto. O professor que for utilizar esse folheto pode imprimir-lo e, depois de realizadas as devidas alterações, distribuir aos grupos de alunos. Segue o texto:

O Jogo Urbano

Um jogo dinâmico e criativo que valoriza a pesquisa, a dedução e a interação.

Orientações Gerais

Este folheto tem por objetivo apresentar as instruções para a aplicação da atividade “Jogo Urbano” a ser desenvolvida dentro da disciplina de História.

Neste manual o professor encontrará o passo a passo da atividade que poderá ser executada durante todo o ano letivo (no decorrer dos períodos) ou durante um período.

Observe bem as instruções e monte seu planejamento de forma que possibilite aos alunos o tempo hábil para a confecção desta atividade, seguindo as três etapas em sequência.

Nesse manual o professor encontrará um modelo que pode ser seguido e aplicado com suas turmas, principalmente do Ensino Médio. Mas a existência de um modelo não quer dizer que não haja espaço para o professor realizar adaptações para encaixá-la à realidade que o cerca bem como estimular o protagonismo e a criatividade de seus alunos.

Apresentação da atividade

O Jogo Urbano tem por objetivos didáticos desenvolver o estudo da história local, refletir sobre o processo de construção da memória da cidade e seus lugares de memória e estimular a observação e compreensão do meio em que os alunos estão inseridos, destacando permanências e transformações locais.

Cada etapa da atividade tem objetivos específicos e interligados. A sequência das atividades foi pensada para atender a um processo de construção do conhecimento que se inicia com a pesquisa de conteúdo, seguindo pelo levantamento de fotografias antigas e a comparação destas com novas fotografias, culminando com a execução de um jogo de cartas que estimula a dedução e o conhecimento.

A realização de atividades como esta costumam esbarrar na cobrança para que os conteúdos obrigatórios da disciplina de História sejam abordados. Por isso, sua aplicação pode ser feita em paralelo ao conteúdo, valendo nota ou conceito, graças a justificativa de que o estudo da história local auxilia na compreensão do conteúdo ministrado em sala.

Estudar a história de seu município e suas especificidades possibilita a absorção e compreensão do conteúdo, fugindo da memorização e despertando a visão crítica, já que torna possível ao aluno enxergar as relações entre a região em que mora com outras regiões do país e até do mundo.

Além disso a utilização de um jogo para abordar os conteúdos visa desafiar os alunos a interagirem entre eles, absorvendo o conteúdo e superando seus limites. As etapas são as seguintes:

1ª parte – Conhecendo sua cidade

Essa é a fase inicial da atividade, por isso já procure estimular o protagonismo e a interação entre os alunos. Proponha a formação de grupos e que procurem o conteúdo em bibliotecas públicas, para que os alunos tenham acesso e contato com novos espaços da cidade.

Essa parte prioriza a pesquisa, já que os alunos farão um trabalho escrito sobre a história da cidade em que vivem. É uma oportunidade para que muitos deles conheçam mais sobre a cidade em que moram, desde sua fundação até os dias atuais.

Cabe ao professor identificar os diferentes períodos históricos da cidade e propor aos alunos a pesquisa dos principais acontecimentos, personagens e até curiosidades de cada um desses períodos pré-estabelecidos. Busque explorar o período atual, ou seja, o mais próximo dos alunos para criar uma identificação com o conteúdo e procurar mostrar que a situação

vivenciada por eles é fruto de um processo de acontecimentos históricos, seus desdobramentos e tensões.

Tomando por base a cidade de Niterói, meu objeto de estudo, foi possível observar quatro diferentes fases de ocupação que remontam desde o século XVI (ligando com a colonização portuguesa), passando pelo século XIX e XX (onde explorei duas fases, que se ligam a independência do Brasil, o Primeiro Reinado, o Período Regencial, o Segundo Reinado e a Primeira República) e chegando aos dias atuais (nessa parte explorei os desdobramentos ocorridos nas décadas de 1960 e 1970 cujos impactos são sentidos até hoje na cidade).

2ª – Um novo olhar sobre a cidade

Essa fase da atividade visa instigar os alunos a se prepararem a observar a cidade em que vivem de forma diferente e a passear por ela. Os alunos terão que coletar fotografias antigas da cidade que remontem aos períodos que foram estabelecidos na primeira parte da atividade (no caso de Niterói, seriam os períodos após a invenção da fotografia). Estimule a utilização de arquivos pessoais a fim de criar mais identificação com o trabalho e até a interação da família.

Originalmente esse trabalho foi pensado para turmas do Ensino Médio pela maior facilidade de circulação pela cidade. Se for utilizado em turmas mais novas pode haver a possibilidade de uma saída guiada com os alunos.

Depois de separadas as fotografias antigas, os alunos devem procurar retratá-las novamente nos dias atuais captando os mínimos detalhes para que consigam reproduzi-las o mais próximo possível das fotografias antigas. É uma busca pelo melhor ângulo!

O professor deve solicitar que os grupos elaborem fichas sobre as fotografias, tanto as antigas quanto as novas, dando um título e destacando informações como o autor, o ano em que foi retratada, o formato e até o equipamento utilizado, por exemplo. Depois, como culminância dessa fase, os alunos deverão fazer uma comparação entre as imagens, destacando as mudanças e as permanências que observaram.

Nessa parte da atividade é possível coletar relatos dos alunos sobre a experiência de como foi andar pela cidade, de interagir com seu grupo, de como foi produzir essa nova fotografia e outras experiências. Se as fotografias antigas utilizadas vieram de arquivos pessoais, há a possibilidade de coletar relatos daqueles a quem a fotografia pertence sobre a época em quem que foram feitas, sobre experiências daquele momento.

As fotografias antigas não devem ser descartadas, pois elas serão usadas na parte seguinte da atividade, onde, inclusive, precisarão pesquisar novas fotográficas.

3ª – O Jogo Urbano

Essa é a fase de culminância da atividade em que os alunos poderão pôr em prática o conhecimento adquirido de forma dinâmica e criativa criando um jogo de cartas cujo objetivo é fazer com que os concorrentes se esforcem para reconhecer as personagens, os elementos urbanos ou os lugares que constam nas cartas.

Cada grupo de alunos confeccionará 24 cartas, sendo 12 (doze) cartas com dicas e 12 (doze) cartas bônus.

As cartas dicas são divididas em três categorias de perfis – personagem, lugar e elemento urbano – totalizando 4 (quatro) cartas por perfil. Cada uma destas cartas terá 15 (quinze) dicas relativas ao item que foi escolhido, sendo que uma delas deve levar a uma carta bônus.

As cartas bônus, por sua vez, deverão conter fotografias antigas dos itens abordados nas cartas com dicas criadas pelos grupos. Cada carta bônus está relacionada a uma carta com dicas e receberá uma letra para que seja diferenciada das outras categorias de perfis, sendo “P” para *personagem*, “E” para *elemento urbano* e “L” para *lugar*, sendo acrescentadas de números.

Para facilitar a confecção das cartas bônus e sua posterior identificação, os grupos poderão usar o seguinte padrão:

Para o grupo 1 = *personagem* “P1” a “P4” / *elemento urbano* “E1” a “E4” / *lugar* “L1” a “L4”;

Para o grupo 2 = *personagem* “P5” a “P8” / *elemento urbano* “E5” a “E8” / *lugar* “L5” a “L8”;

Para o grupo 3 = *personagem* “P9” a “P12” / *elemento urbano* “E9” a “E12” / *lugar* “L9” a “L12”;

Continue esta numeração se houver mais grupos.

As cartas com dicas devem medir 15 (quinze) centímetros de altura por 8 (oito) centímetros de largura, enquanto que as cartas bônus devem medir 7 (sete centímetros) de altura por 7 (sete centímetros) de largura

Depois de criadas as cartas separe-as em quadro bolos, cada qual com suas cartas semelhantes. As cartas com dicas devem ser embaralhadas enquanto que as cartas bônus devem ser empilhadas (com as fotografias para baixo) em ordem crescente.

Como jogar

Depois de separadas as cartas, as equipes escolherão qual delas irá começar o jogo. A equipe escolhida retirará uma carta com dicas e entregará – sem ver as dicas – ao professor que será o “leitor”. Este dirá a qual categoria a carta se encaixa e perguntará ao grupo qual o número da primeira dica a ser lida, entre 1 e 15.

Depois que o “leitor” terminar de ler a dica o grupo poderá dar um palpite sobre quem ou o que está representado na carta. Se acertar, o “leitor” deve colocar a carta no final do bolo com as cartas com dicas. Se não acertar, o “leitor” perguntará novamente um número de dica, sendo assim até o grupo acertar ou acabarem as dicas da carta.

Se o grupo escolher uma dica e nela tiver como instrução **Use a carta bônus...** caberá ao “leitor” retirar a carta bônus do seu respectivo bolo de cartas e entregar ao grupo que poderá dar um palpite sobre quem ou que está representado. Mesmo que o grupo acerte ou erre a carta bônus NÃO voltará ao seu respectivo bolo de cartas.

Pontuação

As equipes receberão pontos referentes a quantidade de dicas utilizadas para acertar quem ou que está representado na carta com dicas. Para cada dica utilizada o grupo ganha um ponto, podendo ganhar de 15 a 1 ponto.

Exemplo: se um grupo acertar na primeira dica receberá 15 pontos. Se acertar depois de 5 dicas receberá 11 pontos e se acertar só na última dica receberá 1 ponto. Ganhará a equipe que somar mais pontos ao final do jogo.

Bom jogo!

Ao final da sessão Anexos há um versão do Manual de Instruções em formato de folheto, dobrável para folha tamanho A4.

Conclusão - Construção do conhecimento e a prática em sala de aula

Concluo meu trabalho usando o seguinte título a fim de fugir da mesmice de usar o termo “conclusão” e como forma de expressar o que foi, para mim, todo esse processo chamado curso de Mestrado. Essa sessão de minha dissertação tem como função/missão concluir meu trabalho escrito, expondo algum ponto ou objetivo que não tenha ficado claro. Mas não desejo que seja um ponto final, uma mera conclusão. Que seja uma reflexão sobre a atuação do professor em sala de aula, como construtor do conhecimento e influenciador de todo o processo de ensino e aprendizagem.

Quando comecei meu curso de Mestrado acreditava ter me tornado um mero repetidor de conteúdo, após doze anos em sala de aula. Em minha primeira aula do Mestrado cheguei a dizer que sentia que havia “emburrecido” durante esse período. Daí comecei a estudar, problematizar e observar minha prática docente. Descobri que nesses doze anos havia inventado e reinventado várias estratégias para transmitir o conteúdo, seja nos trabalhos passados para os alunos, nos resumos no quadro ou nas explicações orais. Ou seja, havia produzido conhecimento.

Escrever sobre uma prática realizada por mim em sala de aula permitiu que me enxergasse como produtor de conhecimento, mas principalmente me permitiu refletir novamente sobre o papel do professor em sala de aula. De forma geral, pude voltar a admirar minha profissão. De forma específica, na área de História, voltei a crer na sala de aula do Ensino Básico como um local de construção do pensamento histórico e de debate historiográfico. Tenho grande satisfação na realização dessa dissertação principalmente por entender que contou com a grande colaboração dos alunos, construindo junto comigo conhecimento.

Colocar no papel uma ação realizada em sala de aula se mostrou complicado por vários motivos: medo de críticas, dificuldades de colocar no papel aquilo que está em nossa cabeça, escrever para os pares sobre algo que geralmente passamos apenas para alunos e, não posso deixar de mencionar, a dificuldade de conciliar a vida acadêmica com a correria da vida de professor. No caso específico desta atividade encontrei, ainda, a dificuldade de utilizar o conceito de História Local, pois esta não tem tanta relevância no conteúdo programático do Ensino Médio, sempre voltado para as provas de acesso às Universidades. Além disso, a ideia de criar um jogo pode ser encarada como perda de tempo.

Procurei fazer de meu trabalho um relato de experiência, me colocando como um professor reflexivo sobre todo o processo de produção da atividade. Viso compartilhar com

meus colegas de profissão as dificuldades encontradas, bem como os acertos e erros no desenrolar da aplicação da atividade. Sabemos que a sala de aula tem suas “armadilhas” e procurei demonstrar como consegui superar grande parte delas na feitura do “Jogo Urbano”. Tenho consciência de que não criei uma fórmula mágica para transmitir o conhecimento histórico aos nossos alunos, e sim mais um instrumento para ser aplicado nesse sentido.

O tempo todo procurei demonstrar que o conceito de História Local pode ser um importante aliado para a produção do conhecimento histórico em sala de aula. Sua utilização como instrumento pedagógico possibilita ao aluno enxergar as transformações que ocorreram e ocorrem num ambiente que é bastante familiar, que ele tem contato quase que diariamente: sua cidade, seu bairro.

Com a utilização da História local procurei demonstrar aos alunos como se dá a construção da memória, usando como exemplo fatos históricos relevantes à cidade de Niterói. Problematizei a questão da memória como algo construído levantando questionamentos como: Por que tal fato é lembrado e outro é esquecido/ Por que um personagem era ignorado e hoje é exaltado? Quando se trata de falar da história local acredito e defendo que gera uma maior atração por parte do aluno. Todo o processo do “Jogo Urbano” me permitiu avaliar e concluir a veracidade de minha opinião.

Ao longo do texto destaquei relatos de experiência colhidos dos alunos durante a feitura do projeto. Os relatos são referentes às experiências obtidas na segunda e terceira parte do trabalho realizado pelas turmas de segunda série do Ensino Médio de 2015. Mas como escrevi a dissertação ao longo do ano de 2016, enquanto realizava novamente a atividade, pude verificar o envolvimento cada vez maior dos alunos. Os que haviam realizado o trabalho no ano anterior queriam auxiliar os que estavam fazendo em 2016. E os que estavam fazendo em 2016 continuavam trazendo fotografias, relatos da família e experiências mesmo depois de ter passado pelas respectivas fases do trabalho.

Posso afirmar que para muitos alunos esse trabalho teve significativa relevância, já que começaram a buscar informações sobre a cidade e seus espaços públicos. No que tange ao processo de ensino/aprendizagem tenho total segurança em dizer que o objetivo central foi alcançado: fazer com que os alunos tivessem condição de problematizar as questões políticas, econômicas e sociais que os cercam usando a cidade como cenário de debate.

Tanto no projeto piloto desenvolvido em 2015 quanto na aplicação do projeto em 2016 pude perceber os alunos se reunindo e buscando realizar as tarefas com muito zelo e afinco. Claro que não sou inocente em afirmar que todos os alunos se empenharam de tal forma, mas uma grande maioria realizou as etapas do projeto de forma muito satisfatória.

Alguns alunos vinham conversar comigo, felizes, porque haviam descoberto novas informações sobre a cidade, bem como fotografias antigas de suas famílias que condiziam com o período em estavam estudando por conta própria.

Acredito ter sido essa uma das maiores contribuições desse trabalho: o desenvolvimento do protagonismo estudantil. Sei que parte desse empenho se deve ao fato de ser uma atividade pontuada e que teve peso na nota final do aluno nos períodos do ano letivo, mas vi alunos que continuaram a pesquisar mesmo depois da entrega da parte relativa a uma etapa do trabalho.

Como já disse anteriormente, esse é um trabalho que tem como principal objetivo descrever uma prática docente. Não é finalidade dessa dissertação abordar a história do município de Niterói. Por mais que eu tenha trabalhado os diferentes períodos históricos sobre essa cidade, não tenho a pretensão de dissertar profundamente sobre o assunto. A cidade de Niterói serviu como cenário para este trabalho.

Quero deixar bem claro ao leitor que esse trabalho visa auxiliar professores que queiram trabalhar com suas turmas questões como memória, identidade e história local e não fazer um estudo aprofundado da História de Niterói. O professor que quiser aplicar tal atividade na cidade em que leciona poderá colher frutos bastante interessantes. Quero trazer novamente a discussão, nessa conclusão, o motivo que fez querer trabalhar a história local de Niterói.

Percebi nos anos de magistério que havia uma falta de identificação do morador de Niterói com a cidade. Muitos não conheciam episódios básicos História do município, como, por exemplo, que ele havia sido capital fluminense por mais de um século. Não conheciam os espaços públicos e locais históricos da cidade. A referência para muitos dos alunos é o município do Rio de Janeiro.

Fazendo um levantamento desde 2014 com meus alunos pude materializar em números algo que já verificava em conversas com os alunos: muitos deles não eram nascidos em Niterói, ou vinham de famílias que não eram nascidas em Niterói. Constatei um problema de identidade e resolvi, com esse trabalho tentar fechar essa lacuna.

Em conversa com outros professores de História que dão aulas em municípios da Baixada Fluminense e região Serrana pude perceber que o cenário é muito parecido. Logo, percebo que assim como constatei uma mudança na visão dos alunos acerca do município de Niterói acredito que a aplicação desse trabalho em alunos de outras cidades que passam por situação semelhantes possa ter resultados parecidos.

Um desafio que o professor que vier a aplicar a atividade “Jogo Urbano” terá é não transformar sua aplicação em uma mera coleta de dados e fotografias. O objetivo central do trabalho é produzir conhecimento, problematizando o todo tempo os resultados obtidos. Sei o quanto é difícil, mas o professor deve estar ciente que terá que parar diversas vezes para refletir com os alunos, que também são protagonistas dessa produção de conhecimento, as etapas do projeto. O tempo sempre é um “inimigo” do professor, mas é preciso compreender que o que está sendo realizado não é um projeto paralelo e sim a aplicação do conteúdo de História.

Assim como um cientista para suas pesquisas para se aprofundar em cima de uma questão específica que surge inesperadamente, assim deve ser o professor em sala de aula. Se uma das etapas não saiu como planejado, pare e reflita com os alunos o que houve. Por que não foi possível ir adiante? Houve falta de informações? Houve falta de empenho? Destaque que tudo o que está acontecendo faz parte do processo de construção da aprendizagem dos alunos.

Ao relatar minha experiência com o projeto piloto desenvolvido em 2015 procurei demonstrar que muito do que construí no “Jogo Urbano” foi fruto de reflexões sobre o que queria que acontecesse e o que de fato aconteceu. O papel do professor como regente do processo de construção do conhecimento não pode ser esquecido. Ele não pode, é claro ser superdimensionado, já que o aluno deve se sentir participante desse processo. Mas cabe ao professor saber a hora de avançar, parar ou recuar diante das variadas situações dentro do processo de construção do conhecimento.

Muitas vezes posso ter parecido repetitivo, principalmente na parte em que expliquei a aplicação das etapas do projeto, bem como na confecção do jogo. Procurei, na verdade, explicar bastante (até mesmo com detalhes) por acreditar ser uma das partes mais complicadas. Se o professor não se fizer entender os alunos se perderão e logo se desinteressarão pela atividade. Minha intenção foi municiar o professor que venha aplicar essa atividade com uma grande quantidade de detalhes para que os erros sejam o mínimo possível.

Deixo para os professores que aplicarão essa atividade o que considero ser uma importante dica: estimule seus alunos a relataram as experiências vividas. Mostre que eles são capazes de produzir textos (mesmo que pequenos) dotados de reflexão e conhecimento. Nas três etapas do trabalho há espaço para que os alunos façam relatos de experiência. Um outro ponto interessante é incentivar que busquem relatos de outras pessoas, para que possam se habituar a entender o papel do outro no processo histórico. Entender que existem diferentes pontos de vista acerca de um mesmo fato histórico.

Quero finalizar tocando em outro ponto que considero importante e que mencionei superficialmente no início dessa sessão: a importância do professor reflexivo. Muitas vezes durante o meu curso de Mestrado me cobrei sobre ter um olhar acadêmico mais aprofundado sobre meu trabalho final. É claro que deveria desenvolver um olhar acadêmico já que precisaria entregar um trabalho escrito ao final do processo. Mas o que quero expor é a importância do relato da ação do professor em sala de aula na Educação Básica.

Muitas vezes nós professores mesmo nos relegamos a uma condição de nível inferior ao que está sendo trabalhado no Ensino Superior. Como se trabalhar com a Educação Básica fosse algo menos valioso ou recompensador. Ao realizar esse trabalho e conseguir apresentar tudo o que se passou espero ter concluído parte de meu objetivo: demonstrar que o professor de Ensino Básico também é um produtor de conhecimento específico de sua área.

Escrever artigos, participar de conferências e simpósios parecem situações tão distantes do cotidiano de sala de aula. A correria de terminar o conteúdo, preencher os diários, correção de provas e trabalhos e outras tantas atribuições que tem sido colocado sobre os professores acabam por nos fazer acreditar que não somos capazes de desenvolver conhecimento.

O fato de eu ter apresentado e relatado minha atividade, defendido minhas ideias e desenvolvido um trabalho que foi apreciado por importantes professores do Ensino Superior possa servir de exemplo e incentivo para os diferentes professores que desenvolvem conhecimento através de suas práticas pedagógicas e didáticas. Que o espaço acadêmico possa ser cada vez mais ocupado por pessoas que conseguem aliar a prática e a teoria, desenvolvendo trabalhos que possa impactar significativamente o sistema de ensino de nosso país.

Referências

- ASSIS, Elizabeth X. de; BELLÉ, Kássia; BOSCO, Vânia Dilma. O ensino da História local e sua importância. In: *Revista de divulgação interdisciplinar do Núcleo de Licenciaturas*, UNIVALI, 2013.
- ABREU, Maurício de Almeida. Sobre a memória das cidades. In: *Revista da Faculdade de Letras – Geografia I*, série V, vol. XIV, Porto, 1998. Pp. 77-97
- BITTENCOURT, Circe M. F. Conteúdos históricos: como selecionar? In: *Ensino de História: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez, 2008. 2ª ed.
- BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN+): Ciências Humanas e suas Tecnologias*. Brasília: MEC, 1998.
- CAMARGO, Célia Reis. “A construção da memória na sociedade global. Identidades sociais: Local x global. Patrimônio e Memória”, UNESP: FCLAs: CEDAP, v.2, n.2, 2006.
- FERNANDES, Rui Aniceto Nascimento. (2000), Um santo, um nome e várias histórias de São Gonçalo do Amarante. In: *Memórias e patrimônios: experiências em formação de professores*. RJ: EDUERJ, 2009, p. 83-99
- FORTUNA, Tânia Ramos. Brincar é aprender. In: *Jogos e Ensino de História*. Porto Alegre: Editora Evangraf LTDA, 2013, 1ª edição, 2ª reimpressão.
- GRANET-ABISSET, Anne Marie. O Historiador e a Fotografia. In: Projeto História. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História da PUC-SP. São Paulo: n. 24, p. 9-26. Junho de 2002
- HARTOG, François. *Regimes de Historicidade: presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

HARTOG, François. Tempo e patrimônio. In: *VARIA HISTORIA* 22 (32): p. 261-273, jul./dez. 2006, pp. 261-273

KNAUSS, Paulo. Herói da cidade: imagem indígena e mitologia política. In: KNAUSS, Paulo. *Sorriso da cidade: imagens urbanas e história política de Niterói*. Niterói Livros, Niterói, 2003, p. 47-77.

KNAUSS, Paulo. A cidade como sentimento: história e memória de um acontecimento na sociedade contemporânea — o incêndio do Gran Circus Norte-Americano em Niterói, 1961 In: *Revista Brasileira de História*. São Paulo, v. 27, nº 53, p. 25-54 – 2007.

KRUL, Alexandre José; EMMEL, Núbia. “Possibilidades de trabalho com jogos no componente curricular de história do ensino fundamental”. Palestra proferida no IX Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul, Caxias do Sul – RS, de 29 de julho a 1º de agosto de 2012.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. A história cativa da memória? Para um mapeamento da memória no campo das Ciências Sociais. In: *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, São Paulo, nº 34, 1992, pp. 9-24.

NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. “O ensino da história local: um grande desafio para os educadores”. Adaptação do texto publicado no IV Seminário Perspectivas do Ensino de História: Ouro Preto, 2001.

NORA, Pierre. Entre Memória e História: a problemática dos lugares. In: *PROJETO HISTÓRIA*. Tradução de Yara Aun Khoury São Paulo, nº 10, dez. 1993, pp. 07-28.

PAIM, Elison Antonio; PICOLLI, Vanessa. “Ensinar história regional e local no ensino médio: experiências e desafios”. *História & Ensino*: Londrina, 2007.

PEIXOTO, Gustavo Rocha. Niterói patrimônio: a melhor coisa para Niterói é a vista do Rio. In: MARTINS, Ismênia de Lima; KNAUSS, Paulo (orgs.). *Cidade múltipla: temas de história de Niterói*. Niterói: Prefeitura de Niterói, 1997. P.217-228.

PEREIRA, Nilton Mullet; GIACONOMI, Marcello Paniz. Flertando com o caos: os jogos no Ensino de História. In: *Jogos e Ensino de História*. Porto Alegre: Editora Evangraf LTDA, 2013, 1ª edição, 2ª reimpressão.

POLLAK, Michael. Memória e identidade social. In: *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, nº 10, 1992, pp. 200-2015.

POLLAK, Michael. Memória, esquecimento e silêncio. In: *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, Vol. 2, nº 3, 1989, pp. 3-15.

REZNIK, Luís. “Qual o lugar da história local?” Apresentado no V Taller Internacional de Historia Regional y Local. Havana/Cuba, 2002. Disponível em www.historiadesaogoncalo.pro.br/txt_hsg_artigo_03.pdf

ROUSSO, Henry. A memória não é mais o que era. In: FERREIRA, M. de M.; AMADO, J. (Org.) *Usos & Abusos da História oral*. Rio de Janeiro, FGV, 2006, 8ª ed., pp. 93-101.

SANTOS, Carlos José dos. “Introdução: tudo era italiano?” In: *Nem Tudo Era Italiano: São Paulo e Pobreza 1890-1915*. São Paulo, Annablume/, 1998, pp. 13-26.

Anexos

ANEXO I

RESULTADO PESQUISA ALUNOS TURMAS DE 2014

PERGUNTAS:

- 1) Quantos anos você tem?
- 2) Você nasceu em Niterói?
- 3) Seus pais nasceram em Niterói?
- 4) Qual local de Niterói que você mais gosta?
- 5) Por que esse local é significativo para você?
- 6) Sente necessidade de saber mais sobre Niterói? Por quê?

A pesquisa foi feita em dezembro de 2014, com alunos do Colégio São Vicente de Paulo, em Niterói. A faixa etária encontrava-se entre 16 e 18, com alunos da 2ª e 3ª séries do Ensino Médio.

1ª TURMA		23 ALUNOS	
1) NASCEU EM NITERÓI?		SIM: 18 NÃO: 5	
2) SEUS PAIS NASCERAM EM NITERÓI?		AMBOS: 8 SÓ UM: 3 NENHUM: 12	
3) LOCAL QUE MAIS GOSTA. (O ALUNO PODE RESPONDER MAIS DE UM LOCAL)			
Rua Moreira César: 3		Praia de Icaraí: 5	
Itacoatiara: 4		Teatro Municipal: 1	
Parque da Cidade: 2		Fortaleza de Santa Cruz: 2	
Piratininga: 1		Praia de São Francisco: 1	
Centro: 1		Ig. São Francisco Xavier: 1	
Niterói Shopping: 2		MAC: 1	
Não opinou: 1			
4) SENTE NECESSIDADE DE SABER MAIS SOBRE NITERÓI? POR QUÊ?		SIM: 23 NÃO: 0	
JUSTIFICATIVAS:			
<ul style="list-style-type: none"> - Para conhecer o passado da cidade; - Para conhecer onde vive; - Para conhecer curiosidades sobre a cidade; - Para saber contar para os outros; - Para conhecer mais sobre a própria vida; - Para conhecer suas raízes, a organização social e espacial da cidade; - Porque quem não conhece a história do local em que vive não se conhece por completo. 			
2ª TURMA		21 ALUNOS	
1) NASCEU EM NITERÓI?		SIM: 14 NÃO: 7	
2) SEUS PAIS NASCERAM EM NITERÓI?		AMBOS: 4 SÓ UM: 5 NENHUM: 12	
3) LOCAL QUE MAIS GOSTA. (O ALUNO PODE RESPONDER MAIS DE UM LOCAL)			
Rua Moreira César: 2		Praia de Icaraí: 7	
Itacoatiara: 2		Teatro Municipal: 1	
Parque da Cidade: 5		Boa Viagem: 1	
Clube Naval: 1		Praia de São Francisco: 1	
Centro: 1		Forte Imbu: 1	
Plaza Shopping: 1		MAC: 1	
Campo de São Bento: 1		Rua Miguel de Frias: 1	

4) SENTE NECESSIDADE DE SABER MAIS SOBRE NITERÓI? POR QUÊ?	SIM: 20	NÃO: 1
JUSTIFICATIVAS: - Local onde a família cresceu; - Por causa da integração cultural; - Para conhecer o local já que este interfere no comportamento das pessoas; - Sempre procurei saber sobre as histórias locais das cidades em que morei.		

3ª TURMA	49 ALUNOS		
5) NASCEU EM NITERÓI?	SIM: 30	NÃO: 19	
6) SEUS PAIS NASCERAM EM NITERÓI?	AMBOS: 11	SÓ UM: 14	NENHUM: 24
7) LOCAL QUE MAIS GOSTA. (O ALUNO PODE RESPONDER MAIS DE UM LOCAL)			
Icaraí: 14	Praia de Icaraí: 2		
Itacoatiara: 10	Região Oceânica: 2		
Parque da Cidade: 5	Cinema: 1		
Charitas: 1	São Francisco: 3		
Centro: 1	Forte Imbuy: 1		
Plaza Shopping: 1	MAC: 1		
Santa Rosa: 1	Camboinhas: 2		
Espaço Convés: 2	Pendotiba: 1		
8) SENTE NECESSIDADE DE SABER MAIS SOBRE NITERÓI? POR QUÊ?	SIM: 40	NÃO: 9	
JUSTIFICATIVAS: - Para valorizar mais a cidade; - É uma maneira de entender melhor a cidade.			