



RELATO DE EXPERIÊNCIA

PACHA: Patrimônio, Cultura, História e Arte.

Sandra Koelling, sandra.koelling@ifsc.edu, mestre em letras, docente no IFSC-Garopaba.

Alessandra Rezende Moraes, alessandra.rm1977@aluno.ifsc.edu.br, técnico em hospedagem; Clariziene gestão ambiental; Fernanda Martins, fernanda.c25@aluno.ifsc.edu.br e Rodrigo Tormen Knob, Rodrigo.tk@aluno.ifsc.edu.br, espanhol.

Fabricio Garcia, Artes Plásticas, artista plástico; Fernando Bittencourt, Historiador e Jucimeri Lopes, pedagogia e historiadora.

Pacha.

RESUMO

Relato da experiência da equipe PACHA, de como foi pensado e executado cada etapa, como se desenvolveu as idéias e ações.

PALAVRAS-CHAVE

Patrimônio; Cultural; História; Arte

INTRODUÇÃO

Com a facilidade de acesso a diferentes culturas do mundo todo através do uso da internet, os saberes tradicionais, as histórias locais e as artes plásticas que expressam estas identidades, vem se perdendo para novas culturas populares que estão estampadas em todas postagens das redes sociais de influenciadores que determinam novos modelos de consumo. Sendo assim, observamos a grande necessidade de valorizar a arte, cultura e história da cidade de Garopaba. Sendo necessário para isso, divulgar e aproximar os atores envolvidos com a cultura local, sejam eles historiadores, artesãos ou artistas, é necessário que crianças e adulto conheçam estes atores e principalmente valorizem seus saberes, e assim compreendam que suas identidades são um espelho da geografia local e do desenvolvimento socioeconômico que formou essa cidade.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Nossa equipe decidiu focar em apresentar alguns artistas locais, ressaltando sua cultura e mostrando sua arte relacionada à cultura e História local. Nossos membros externos, composto por um historiador, um artista plástico e uma pedagoga e

historiadora. Cada um preenchendo nossos objetivos, que é contribuir com a valorização da identidade cultural, história e arte do município de Garopaba. Foi feita uma pesquisa através de questionário online com a comunidade externa para sabermos melhor direcionar as demandas. Na primeira etapa, que foi o questionário, observamos a necessidade de fomentar políticas públicas que incentivem os trabalhos artísticos e tradicionais, assim como a divulgação destas atividades e seus valores culturais, artísticos e históricos. Mas o projeto de extensão, por si só, não tem possibilidade de fomentar políticas públicas. Então optamos por fazer atividades que divulguem e valorizem o trabalho das artes de Garopaba ligado ao patrimônio com crianças.

Escolhemos um roteiro estruturado através de pesquisa bibliográfica e documental para aplicação de entrevistas online, que serviriam como um material pedagógico para o uso nas escolas de ensino básico do município de Garopaba, aplicando este roteiro de entrevista com historiadores, artistas plásticos, artesãos e outras pessoas com saberes tradicionais, através da ferramenta google meet. Foi escolhido para esse exercício como roteiro de entrevista às fichas para patrimônios do IFAN).

Com o historiador e autor Fernando Bittencourt foi utilizada a ficha de patrimônio do lugar. Com a Jucimeire Lopes que é uma historiadora que possuiu uma casa de cultura onde expõem trabalhos de artesãos locais foi aplicada a ficha dos saberes.

Com o artista plástico Fabricio Garcia conhecido como O Manohead foi aplicada a ficha de formas de expressão.

Estamos utilizando o editor de vídeo do youtube para editar as gravações de forma que atenda aos roteiros e aos padrões estabelecidos, para que sejam publicados de forma a auxiliar no reconhecimento e valorização da história, arte e cultura de Garopaba. (Pelas nossas Dificuldades tecnológicas do pouco conhecimento em edição de vídeo do time extensionista, estamos ainda trabalhando para que o vídeo chegue na qualidade imaginada pelo time extensionista.

Foi feita uma pesquisa bibliográfica sobre jogos pedagógicos utilizados na educação patrimonial com crianças para a escolha da melhor ferramenta que sirva como material didático para que os alunos fixem os ensinamentos e as escolas possam avaliar o aprendizado dos alunos com os vídeos publicados.

Através da pesquisa feita e a indicação da comunidade externa e do artista manohead, por enquanto a maior viabilidade seria formular um jogo da memória com diferentes pares, por exemplo o pescador com a rede e a imagem das tainhas, o chapéu de palha de butiá e um butiazeiro, fazendo com que além de conhecer a cultura as crianças conheçam um pouco mais de como acontece essas interações.

CONSIDERAÇÕES

Ao realizar cada etapa deste curso junto a equipe e a cada encontro, ouvindo cada relato aprendemos muito com professores, convidados, colegas e com a comunidade externa foi uma experiência rica em saberes e trocas.



<https://www.iau.usp.br/pesquisa/grupos/nelac/index.php/educacao-patrimonial-por-meio-de-sistemas-ludicos-interativos-jogos-educativos-em-meio-digital/>

<https://periodicos.ufsm.br/remoa/article/viewFile/20434/pdf>