



8ª Feira Mineira de Iniciação Científica



De 09 a 29 de novembro de 2024

CIÊNCIAS HUMANAS
FEMIC MAIS

Hebert de Oliveira Santos de Lima

Pedro Miguel Carvalho Silva

Dr. Ygor Klain Belchior

Universidade do Estado de Minas Gerais

Campanha, Minas Gerais, Brasil



LEPHAMA.CAMPANHA@UEMG.BR

Um conto de fadas sobre o Egito em Campanha-MG



Apresentação



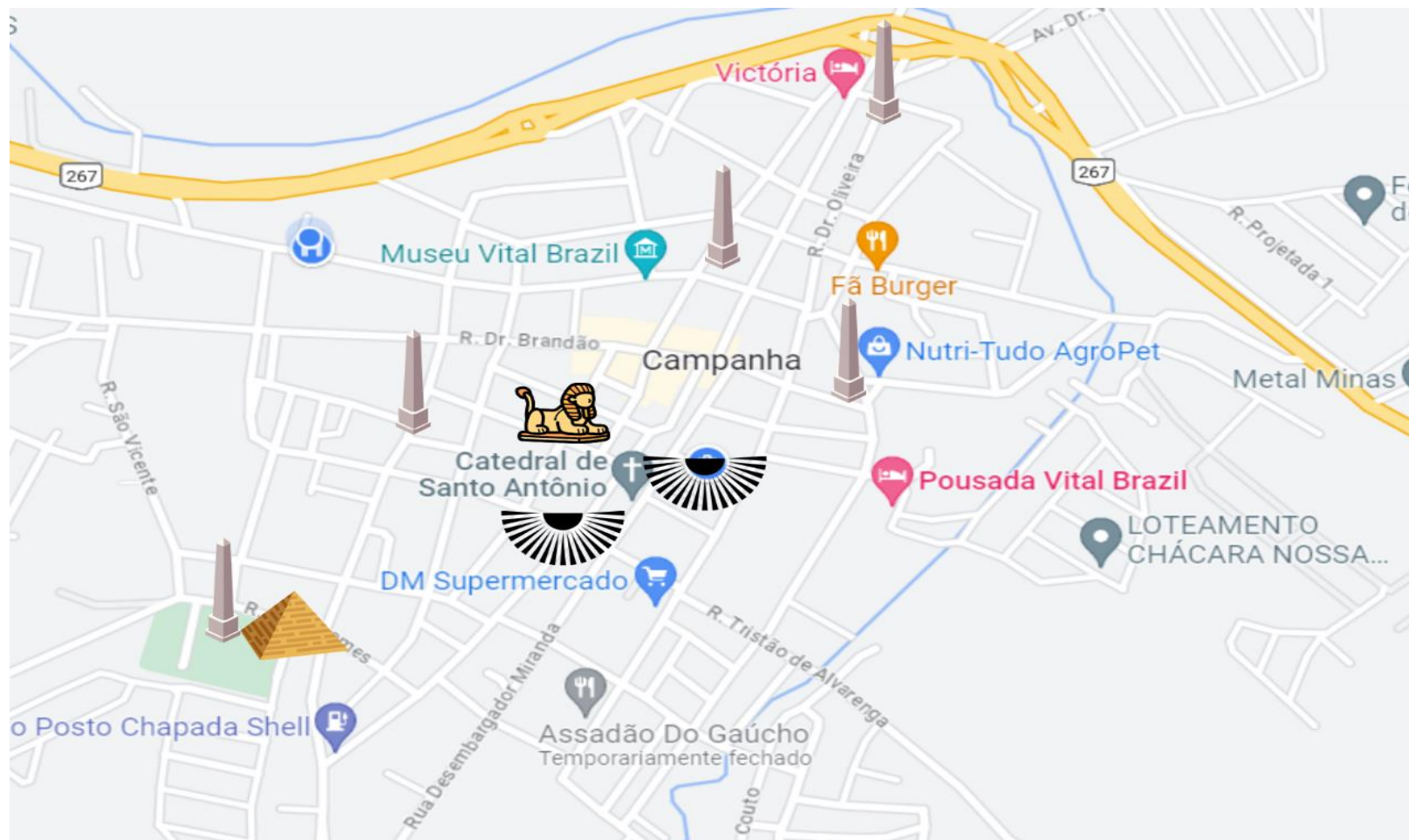
- Este projeto apresenta a proposta de um conto de fadas que utiliza a Egiptomania em Campanha-MG como tema para promover a educação patrimonial entre o público infantojuvenil.
- A partir da identificação de elementos da arquitetura egípcia na cidade, a narrativa busca despertar o interesse das crianças pelo patrimônio cultural local, incentivando a sua valorização e preservação.



Mapa dos objetos



8ª Feira Mineira de Iniciação Científica



Objetivos



- **Objetivo geral:** Criar um conto de fadas que promova o ensino de História e a Educação Patrimonial sobre a Egiptomania em Campanha-MG para o público infantojuvenil.
- **Objetivos específicos:** Pesquisar e identificar os elementos da Egiptomania na arquitetura de Campanha-MG. Construir uma narrativa envolvente e instigante, utilizando elementos da linguagem dos contos de fadas. Despertar a consciência sobre a importância da preservação do patrimônio cultural.

Metodologia



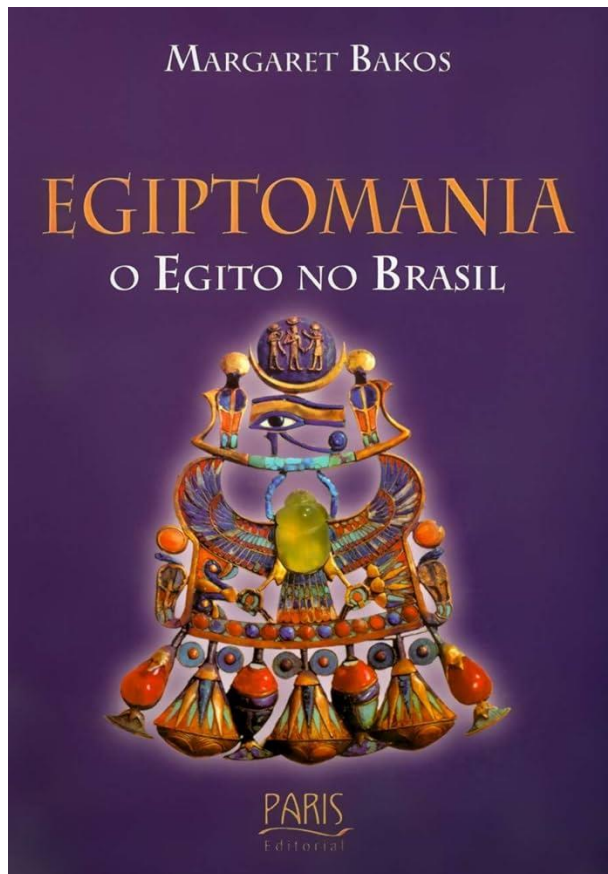
8ª Feira Mineira de Iniciação Científica



- A pesquisa envolveu etapas de pesquisa bibliográfica e documental, pesquisa de campo para identificação dos elementos egípcios em Campanha-MG, e a criação do roteiro do conto, a partir da leitura da obra “Arvore e Folha”, de Tolkien (1964).

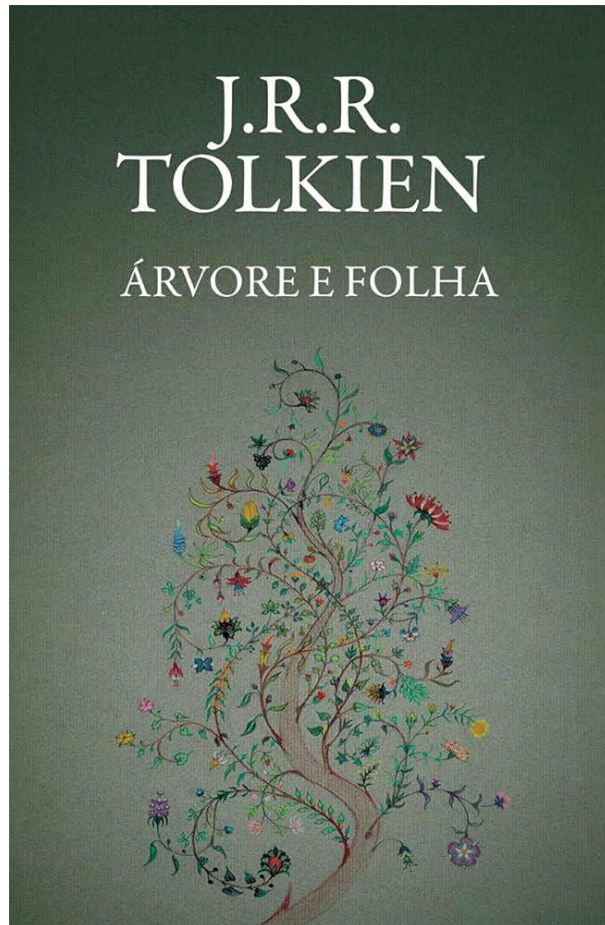


Metodologia



- Entendemos a Egiptomania como uma poderosa ferramenta para mostrar para o (a) aluno (a) que a História não se trata apenas de fatos do passado, mas de compreender e interagir com o mundo que o (a) cerca. Quando o (a) estudante aprende a olhar para a História dessa maneira, acaba entendendo a sua realidade (Bakos, 2004). A partir do ensino, pode-se mostrar que a cultura do antigo Egito não está tão longe do cotidiano dos (as) brasileiros (as), mesmo ainda sendo um desconhecido de muitas pessoas.

Metodologia



- **Características de um Conto de Fadas:** i. Mundo Secundário; ii. fuga e Consolo; iii. satisfação Eucatastrófica; iv. Recuperação; v. Elementos Fantásticos; vi. Estrutura Narrativa Clara; e vii. moral e Significado.

Resultados alcançados



- O principal resultado foi a criação do roteiro para o conto de fadas que apresenta a história do faraó Tutancâmon em Campanha-MG, descobrindo os elementos egípcios na cidade.

- ✓ **Personagens** – Tutancâmon: Menino egípcio, filho de Akenatón; Deuses do tribunal de Osíris; Anúbis/Fernando: Deus dos mortos, assume a forma de um jovem guia em Campanha;
- ✓ **Início** – *A Despedida*: Tutancâmon morre em Tebas; O Tribunal de Osíris é interrompido; Seth lança um feitiço no coração do jovem e algo dá errado. Tutancâmon acorda no Riacho Santo Antônio, em Campanha; O Encontro com Anúbis.
- ✓ **Meio** – *A Jornada pela Campanha Egípcia*: Anúbis guia Tutancâmon pela cidade; *A Descoberta*: Tutancâmon vai recuperando a memória enquanto anda pela cidade; *O Choque Cultural*: Tutancâmon se espanta com o uso diferente dos monumentos; *A Busca por Respostas*: Tutancâmon procura entender o que aconteceu e como voltar para casa; *A Desilusão*: Tutancâmon se sente desolado com a deturpação de sua cultura; *A Virada*: Anúbis o encoraja a estudar História na universidade local para ensinar a verdade sobre o Egito e desmistificar os equívocos.
- ✓ **Clímax** – *A Descoberta*: Tutancâmon e Anúbis estudam juntos, desvendando os mitos e compreendendo a complexidade da história egípcia; *A Aceitação*: Tutancâmon percebe que o passado não pode ser mudado, mas ele pode ajudar a preservar a memória e o legado de sua cultura; *A Nova Missão*: Tutancâmon decide usar seu conhecimento para ensinar as pessoas sobre o Egito Antigo.

Aplicabilidade dos resultados no cotidiano da sociedade



- O conto de fadas pode ser utilizado como ferramenta pedagógica em escolas, bibliotecas e espaços culturais, contribuindo para o ensino de história e a educação patrimonial.
- O projeto surgiu do interesse dos autores em valorizar o patrimônio cultural de Campanha-MG e despertar o interesse das crianças pela história da cidade.



Criatividade e inovação



- O projeto apresenta uma abordagem inovadora ao utilizar um conto de fadas como ferramenta para a educação patrimonial.
- A narrativa criativa e os elementos fantásticos do conto despertam a curiosidade e a imaginação do público infantojuvenil.



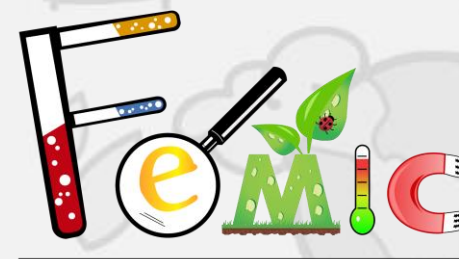
Considerações finais



- O projeto contribui para a valorização do patrimônio cultural de Campanha-MG e para o desenvolvimento de materiais pedagógicos inovadores.
- Espera-se que o conto de fadas inspire outras iniciativas que promovam o ensino de história e a educação patrimonial de forma lúdica e de engajamento.



Agradecimento à FEMIC, à Fundação de Amparo à Pesquisa em Minas Gerais (FAPEMIG); ao Programa de Apoio à Extensão da UEMG (PAEx); ao Laboratório de Estudos e Pesquisas em História Antiga, Medieval e da Arte (LEPHAMA).



7ª Feira Mineira de Iniciação Científica



De 09 a 29 de novembro de 2024

Realização



Apoiadores

