# PRÉ-HISTÓRIA DE NITERÓI NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Clarisse F Alcântara 1, Universidade Federal Fluminense (graduando) email (clarissealcantara@id.uff.br)

Estela S Klein 2,Universidade Federal Fluminense (graduando) email (kleinestela@id.uff.br)

 Maria de Fátima CB Silva 3, Universidade Federal Fluminense (graduando) email (mariafcbs@id.uff.br)

 Patricia R Millar 4, Universidade Federal Fluminense (professor) email (patriciariddell@id.uff.br )

Danuza GPB Mattos 5, Universidade Federal Fluminense (professor) email (danuzamattos@id.uff.br)

Daniela Leles 6, Universidade Federal Fluminense (professor) email (dleles@id.uff.br)

# PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil, Arqueologia, Preservação Patrimonial

# INTRODUÇÃO

Na Região Oceânica-RO de Niterói se encontram alguns dos vestígios de ocupação humana mais antigos do litoral fluminense, onde também se localiza o Museu de Arqueologia de Itaipu-MAI. A Universidade Federal Fluminense-UFF foi pioneira em desenvolver materiais educativos nessa temática para a Educação Básica, mas até então uma oficina específica para a Educação Infantil ainda não havia sido realizada.

OBJETIVOS
 Apresentar a pré-história de Niterói na Educação Infantil por meio de uma oficina temática original.

CONTEXTO
 Os sítios arqueológicos ainda existentes na RO estão sob constante ameaça de destruição, fato de conhecimento público. Nos últimos anos as pesquisas científicas na região foram retomadas, e novos sítios foram identificados. Diante desse cenário, propostas de atividades em educação patrimonial desde a infância além de propiciar o conhecimento sobre a riqueza arqueológica de Niterói podem fomentar a sua preservação.

DESCRIÇÃO
 Foram criadas duas oficinas para crianças de 2 a 5 anos, utilizando parte do acervo de materiais paradidáticos produzidos na UFF, sendo oferecida a uma unidade privada de Educação Infantil da RO, sob convite da própria instituição.

RESULTADOS
Participaram das atividades 8 alunos. A primeira oficina foi realizada com bebês de 2 anos (n=5). Inicialmente foi contada a história baseada no livro “Aventuras de Tainara, filha dos primeiros moradores de Niterói”, com auxílio de fantoches com as personagens. Em seguida, metade da turma interagiu com um jogo de quebra-cabeça de 2 e 3 peças com cenas do livro, enquanto o restante explorou o livro de pano interativo também baseado na mesma narrativa (https://youtu.be/-TCXMjNsY\_g?si=37k4OPBfpZ95NyiP), depois inverteu-se os grupos. Para finalizar, todas as crianças se reuniram para confeccionar um cartaz que representasse o oceano: cada bebê escolheu um ser vivo feito em gesso, pintou com tinta guache na cor de sua escolha e colou no cartaz, que também era composto por algas feitas com esponja de cozinha. O cartaz permaneceu na escola como recordação da atividade. A segunda oficina foi feita com crianças de 3-5 anos (n=3), iniciando-se com a contação de história, e após os alunos brincaram com um jogo das conchas, que trabalha elementos da matemática de forma lúdica, o qual não há evidências que tenha existido no passado, e um quebra-cabeça com cenas do livro, agora com maior complexidade (4 e 9 peças). Depois, seguiram para atividades externas, uma escavação com objetos impressos em impressora 3D e que remetem ao universo arqueológico, algumas réplicas de peças do acervo do MAI, como a vértebra de peixe, que representa o colar da Tainara, um osso metatarso e dentes de tubarão com perfurações, artefatos recorrentes em sítios do tipo sambaqui. Após a escavação, cada criança utilizou o dente encontrado para confeccionar seu próprio colar. Em seguida, foi realizada uma atividade de lavagem das mãos, remetendo ao livro e a atualidade sobre a importância de medidas higiênicas. Ao final, confeccionaram um cartaz coletivo representando o sambaqui da Tainara, colando elementos de papel que o compõem: conchas, espinhas de peixe, dentes de tubarão e um esqueleto humano. O cartaz foi deixado na escola como recordação do dia. Todas as 8 crianças levaram para casa uma versão para colorir e um jogo da memória baseado no livro supracitado e um conjunto de giz de cera.

CONSIDERAÇÕES FINAIS
 Foi introduzido o tema da pré-história de Niterói para crianças a partir dos 2 anos de idade, destacando o livro de pano interativo e a atividade de pintura dos elementos do oceano. Já para crianças de 3 a 5 anos, especialmente aquelas com maior timidez, a atividade da escavação despertou maior interatividade. A oficina tem um formato adaptável a disponibilidade de tempo determinada pelo escola, pretende-se no futuro oferecê-la a outras Unidades de Niterói. Destaca-se a importância da construção de alicerces já na infância para formar cidadãos conscientes do seu papel na preservação patrimonial de Niterói. As crianças são um elo importante e catalisador de informações, por isso, os materiais que levaram para casa também foram pensados como instrumentos de diálogo e interação com os responsáveis, ampliando o alcance da proposta educativa.

Agradecimento ao apoio financeiro: PROEX-UFF, FAPERJ, PDPA-FEC-UFF-Prefeitura de Niterói.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS
Leles et al. 2025. Rediscovering forgotten collections and their impact on society for the preservation of threatened archaeological sites. An. Acad. Bras. Ciênc. 97 (1) https://doi.org/10.1590/0001-3765202520241328.