



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

FLÁVIO BARBOSA DA SILVA

**INFORMAÇÃO E PRESERVAÇÃO CULTURAL: as experiências do Jogo do
Patrimônio 2.0 em Igarassu e Goiana**

Recife
2019

FLÁVIO BARBOSA DA SILVA

INFORMAÇÃO E PRESERVAÇÃO CULTURAL: as experiências do Jogo do Patrimônio 2.0 em Igarassu e Goiana

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Design.

Área de Concentração: Design da Informação

Orientadora: Profa. Dra. Eva Rolim Miranda

Recife
2019

Catálogo na fonte
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira, CRB-4/2223

S586i Silva, Flávio Barbosa da
Informação e preservação cultural: as experiências do Jogo do Patrimônio 2.0 em Igarassu e Goiana / Flávio Barbosa da Silva. – Recife, 2019.
195f.: il.

Orientadora: Eva Rolim Miranda.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Design, 2019.

Inclui referências, apêndices e anexos.

1. Design da Informação. 2. Jogo. 3. Patrimônio Cultural. 4. Teoria das Representações sociais. I. Miranda, Eva Rolim (Orientadora). II. Título.

745.2 CDD (22. ed.) UFPE (CAC 2019-205)

FLÁVIO BARBOSA DA SILVA

INFORMAÇÃO E PRESERVAÇÃO CULTURAL: as experiências do Jogo do Patrimônio 2.0 em Igarassu e Goiana

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Design.

Aprovada em: 15/02/2019.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Eva Rolim Miranda (Orientadora)
Universidade Federal de Alagoas

Prof^a. Dr^a. Solange Galvão Coutinho (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a.Dr^a. Celia Maria Medicis Maranhão de Queiroz Campos (Examinadora Externa)
Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco

Para mãe, pai, Ró, Tati, João Victor e Lucas.
Também para Anielma (*in memoriam*).

AGRADECIMENTOS

Quem me conhece um pouco mais intimamente sabe que sou muito grato a Deus por tudo o que ele me proporciona. Com este trabalho, não poderia ser diferente. A Ele, o meu primeiro e maior agradecimento.

À Gerencia Geral de Preservação do Patrimônio Cultural da Fundarpe na pessoa da gerente a quem agradeço tanto pelo incentivo à formação quanto pela compreensão das ausências quando foram necessárias durante o tempo em que trabalhei lá, e, toda a equipe – com receio de esquecer alguém ou de me alongar muito, não me atrevo a citar o nome de todos, destaco apenas o de Amanda Paraíso do setor de Educação Patrimonial que colaborou nas oficinas realizadas nesta pesquisa.

À Gerência de Políticas Culturais da SECULT/PE onde trabalho atualmente, e todos os colegas com quem trabalho, sou grato pelo acolhimento, compreensão e companheirismo. Tenho aprendido tanto com todos e todas que também não me atrevo a citar todos os nomes aqui, de forma que ressalto apenas o de Aninha Lira com quem divido a bancada e missão de planejar projetos e ações da linguagem cultural de Design e Moda.

Agradeço imensamente a professora Eva Rolim, por ter acolhido e por toda colaboração nessa caminhada, quando compartilhou comigo seu imenso conhecimento e sua experiência na área acadêmica. Às professoras Celia Campos e Solange Coutinho presentes na banca, agradeço às pertinentes considerações realizadas durante o exame de qualificação. Assim, esta banca se compõe com três grandes exemplos não só no que tange à pesquisa e à produção de conhecimento, mas de sensibilidade e dedicação profissional que são fontes de inspiração profissional.

A todos os professores e funcionários do programa de pós-graduação em Design da UFPE, em especial a Flávia e Marcelo da secretaria. A todos os amigos que já tinha e aos que fiz, agradeço muito, pois o que sou, é um pouco de cada momento que vivi. Deixo registrado um reconhecimento especial a Ikaró Santhiago, pelo incentivo para que ingressasse na pós-graduação.

À Secretaria de Educação de Pernambuco, à direção das escolas onde se realizaram as oficinas/experimentos com estudantes: Escola D. João Alfredo em

Goiana, Escola João Pessoa Guerra em Igarassu onde agradeço também ao professor Fernando Melo. Ao Núcleo Educacional Machado de Assis, onde saliento a minha amiga Mahely Barros, responsável pela revisão deste trabalho. A todos da Casa do Patrimônio do Iphan de Igarassu, em especial a Fábio, Lex Ane e Luana que sempre são muito parceiros e prestativos.

Agradeço à Capes pelo apoio financeiro durante um ano dessa pesquisa, de forma indispensável para que não fosse interrompida. Acredito o investimento em educação e em políticas inclusivas são fundamentais para a transformação social de pessoas pretas e pardas, pobres e periféricas alcancem êxito em seus projetos.

Faço parte da primeira geração da família que teve acesso ao ensino superior, e, portanto, sempre fui cercado de pessoas muito simples e de pouca formação, mas que sempre acreditaram na importância do estudo e que dessa forma, fizeram de tudo pelo incentivo à melhor formação que pudéssemos ter. Sou muito grato a todos os entes – pai, irmãos, tios e tias, primos e primas, sobrinhos, sogro, sogra e cunhado, mas agradeço especialmente à minha mãe, Maria Aparecida, que sempre foi e é exemplo de força e superação e a minha irmã, Maria Rosângela que sempre estudou muito, que também me estimulou muito, a qual é exemplo de uma notável professora.

Sou muito grato a minha esposa Tati e ao meu filho João Victor, aos quais além de agradecer a atenção, o carinho e a paciência, me desculpo se por algumas vezes devi um pouco de atenção.

A todo o universo, por conspirar ao meu favor: GRATIDÃO.

O conhecimento é existenciador e a objetividade é iconológica. Em verdade, quando apreendo uma coisa até então por mim ignorada, proporciono-lhe o ser e o estar que se não verificariam no caso de ela não ter vindo ao meu conhecimento. Dou-lhe, por conseguinte, a existência, e logo ela se inculca deste significado: subordina-se existencialmente a mim. Assume, portanto, o papel de ícone, de imagem irrevogavelmente inserida em mim, e ungida de uma significação que me pertence, que parte de mim. Sou existenciador na medida em que o universo se afirma e se clareia em virtude de minha particular existência.
(COUTINHO, 1976, p. 16).

RESUMO

Esta dissertação apresenta uma pesquisa centrada na linha de Design da Informação que se dedica a apurar se uma ferramenta didática, o jogo do patrimônio 2.0 pode afetar reconhecimento de conceitos de preservação e identidade e na formação de repertório sobre os bens culturais das comunidades envolvidas nos municípios pernambucanos de Igarassu e Goiana. O jogo teve uma primeira versão criada por técnicos da FUNDARPE e a segunda versão é produzida de forma colaborativa em cada local onde a atividade é desenvolvida. Destaca-se uma aproximação entre Design e patrimônio cultural, especialmente no que tange à representação de bens materiais e imateriais da cultura. Para tanto, foram abordadas conceituações pertinentes sobre Design, visando melhor compreensão acerca do Design para educação e do Design colaborativo; sobre patrimônio, identidade e memória cultural bem como o reconhecimento dos territórios onde a pesquisa foi desenvolvida. Procurou-se ainda debater-se sobre jogos e ludicidade no contexto da educação, bem como sobre a Teoria das Representações Sociais e a Teoria do Núcleo Central que serviram como base metodológica para a realização da análise. Além das pesquisas bibliográficas, foi realizada uma pesquisa de campo na qual foram realizadas oficinas de criação do jogo do patrimônio em Goiana e em Igarassu, experimentos com estudantes que brincaram com o jogo e uma oficina com professores da rede estadual de ensino. Os resultados apontam para a perspectiva de que o artefato gráfico estudado, o Jogo do Patrimônio 2.0, utilizado no contexto de educação patrimonial, possibilita a promoção de mudanças no campo simbólico das representações sociais relacionadas ao patrimônio cultural a partir da interação com o mesmo, seja produzindo-o de forma colaborativa, seja apenas brincando com o artefato.

Palavras-chaves: Design da Informação. Jogo. Patrimônio Cultural. Teoria das Representações Sociais.

ABSTRACT

This dissertation presents a research centered in the line of Information Design that is dedicated to ascertain if a didactic tool, the game of heritage 2.0 can affect the recognition of concepts of preservation and identity and in the formation of repertoire on the cultural assets of the communities involved in the municipalities Pernambucans from Igarassu and Goiana. The game had a first version created by FUNDARPE technicians and the second version is produced collaboratively in each place where the activity is developed. We highlight an approximation between design and cultural heritage, especially with regard to the representation of material and immaterial goods of culture, for which we have approached relevant conceptualizations on design, to seek a better understanding of design for education and collaborative design; on heritage, identity and cultural memory as well as the recognition of the territories where the research was developed besides the research on games and on the Theory of Social Representations and the Central Core Theory that served as a methodological basis for the accomplishment of the analysis. A field research was carried out that included bibliographical research in the Fundarpe collection and in the studies of a pilot project carried out by the researcher based on another research method. There were workshops to create the game of heritage in Goiana and Igarassu, experiments with students who played with the game and a workshop with teachers, and in all three cases were applied questionnaires before and after the experience with the game, which generated data for an analytical research. The results point to the perspective that the graphic artifact studied, the 'Jogo do Patrimônio 2.0', used in the context of patrimonial education, allows the promotion of changes in the symbolic field of social representations related to cultural heritage from the interaction with the same, producing it in a collaborative way, or only playing with the artifact.

Keywords: Information Design. Game. Cultural Heritage. Theory of Social Representations.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Layout da primeira versão do Jogo do Patrimônio.....	17
Figura 2 –	Participantes criando os desenhos do Jogo do Patrimônio 2.0 de Igarassu.....	18
Figura 3 –	Participantes criando os desenhos do Jogo do Patrimônio 2.0 de Igarassu.....	18
Figura 4 –	Layout do Jogo do Patrimônio 2.0 de Igarassu.....	18
Figura 5 –	Tradução do modelo DIKW.....	28
Figura 6 –	Exemplo de bem material - Igreja de São Lourenço de Tejucupapo – Goiana.....	47
Figura 7 –	Apresentação do mamulengo de Zé Divino de Lagoa de Itaenga.....	49
Figura 8 –	Apresentação do Cavalinho Estrela de Ouro de Condado.....	50
Figura 9 –	Mapa de localização do município de Goiana.....	59
Figura 10 –	Antigo porto do Baldo do Rio – Goiana.....	60
Figura 11 –	Encenação do espetáculo Heroínas de Tejucupapo, que acontece anualmente na vila homônima, desde 1993.....	61
Figura 12 –	Encenação do espetáculo Heroínas de Tejucupapo, que acontece anualmente na vila homônima, desde 1993.....	62
Figura 13 –	Reprodução de quadro exposto na Secretaria de Cultura do município.....	64
Figura 14 –	Encontro de caboclinhos em Goiana.....	64
Figura 15 –	Banda Musical Curica, Patrimônio Vivo de Pernambuco.....	65
Figura 16 –	Zé do Carmo. Mestre ceramista, Patrimônio Vivo de Pernambuco.....	67
Figura 17 –	Igreja de Nossa Senhora da Conceição – Goiana/PE.....	67
Figura 18 –	Mapa de localização do município de Igarassu em Pernambuco.....	68
Figura 19 –	Câmara Municipal, Recolhimento do Sagrado Coração de Jesus e Igreja dos Santos Cosme e Damião, Sítio Histórico de Igarassu.....	69

Figura 20 – Casario do Sítio Histórico de Igarassu e torres sineiras.....	70
Figura 21 – Casario do Sítio Histórico de Igarassu	70
Figura 22 – Casario do Sítio Histórico de Igarassu.....	70
Figura 23 – Engenho Monjope.....	71
Figura 24 – Maracatu Estrela Brilhante de Igarassu, Patrimônio Vivo de Pernambuco.....	71
Figura 25 – Exemplo de apresentação de Teatro de Bonecos	73
Figura 26 – Layout da primeira versão do jogo do patrimônio.....	88
Figura 27 – Jogo do Patrimônio na Escola de Referência de Ensino Médio José de Almeida Maciel - Pesqueira/PE.....	89
Figura 28 – Jogo do Patrimônio na Escola de Referência de Ensino Médio José de Almeida Maciel - Pesqueira/PE.....	89
Figura 29 – Resultado da aplicação do modelo sistêmico de Engeströn.....	94
Figura 30 – Estudantes brincando com o jogo do patrimônio de Igarassu	94
Figura 31 – Estudantes brincando com o jogo do patrimônio de Igarassu	94
Figura 32 – Estudantes brincando com o jogo do patrimônio de Igarassu	94
Figura 33 – Composição de dados coletados durante o experimento piloto.....	96
Figura 34 – Composições com resumo do estudo de campo.....	116
Figura 35 – Composições com resumo do estudo de campo.....	116
Figura 36 – Composição com telas da apresentação da oficina de educação patrimonial.....	117
Figura 37 – Estudantes produzindo o mapa mental.....	118
Figura 38 – Estudantes brincando com os desenhos produzidos durante a oficina.....	118
Figura 39 – Composição com alguns dos desenhos produzidos durante a oficina.....	119

Figura 40 –	Composição com desenhos das casas de avanço e retrocesso criadas durante a oficina na escola Dr. João Alfredo em Goiana.....	120
Figura 41 –	Composição com telas da apresentação da oficina de educação patrimonial.....	121
Figura 42 –	Mapa mental de Igarassu produzido pelos estudantes da Escola de Referência no Ensino Médio João Pessoa Guerra.....	122
Figura 43 –	Composição com alguns dos desenhos produzidos durante a oficina.....	123
Figura 44 –	Tabuleiro do Jogo do Patrimônio 2.0 de Igarassu.....	136
Figura 45 –	Tabuleiro do Jogo do Patrimônio 2.0 de Goiana.....	136
Figura 46 –	Exemplo de carta de descrição dos bens culturais.....	137
Figura 47 –	Exemplo de carta de pergunta.....	137
Figura 48 –	Composição com resumo do estudo final.....	138
Figura 49 –	Composição com resumo do estudo final.....	138

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 –	Atividade, ações e operações realizadas durante a partida piloto.....	95
Quadro 2 –	Rede de características de suposições fundamentais: o debate subjetivo versus objetivo dentro da Ciência Social.....	100
Quadro 3 –	Ordem média de Evocações x Frequência: exemplo de resultado disponibilizado pelo software OpenEVOC.....	110
Quadro 4 –	Características do núcleo central e sistema periférico da representação social.....	111
Quadro 5 –	Representação do patrimônio cultural de Goiana e Igarassu antes das oficinas.....	128
Quadro 6 –	Representação do patrimônio cultural de Goiana e Igarassu depois das oficinas.....	132
Quadro 7 –	Representação social do patrimônio cultural de Goiana e Igarassu antes de brincar com o jogo.....	141
Quadro 8 –	Representação social do patrimônio cultural depois da partida do jogo.....	143
Quadro 9 –	Representação social do patrimônio cultural de Goiana e Igarassu a partir do experimento realizado com professores.....	147
Quadro 10 –	Representação social do patrimônio cultural de Goiana e Igarassu a partir do experimento realizado com professores.....	149

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 –	Agrupamento geral das palavras e expressões evocadas em conceitos e as suas relações com o patrimônio cultural durante toda a coleta de dados em Igarassu e Goiana.....	125
Tabela 2 –	Lista de frequência e ordem de palavras evocadas por estudantes antes da oficina de criação do jogo.....	127
Tabela 3 –	Lista de frequência e ordem de palavras evocadas por estudantes depois da oficina de criação do jogo.....	131
Tabela 4 –	Lista de frequência e ordem de palavras evocadas por estudantes antes de brincar com o jogo.....	141
Tabela 5 –	Lista de frequência e ordem evocações citadas pelos professores antes de participarem da oficina e de interagirem com o jogo do patrimônio de Igarassu.....	146
Tabela 6 –	Lista de frequência e ordem evocações citadas pelos professores depois de participarem da oficina e de interagirem com o jogo do patrimônio de Igarassu.....	148

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	17
2	DESIGN	23
2.1	Design da Informação	23
2.1.1	<i>O Design da informação e suas definições</i>	25
2.2	O design e a produção de artefatos comunicacionais	29
2.2.1	<i>Design e preservação cultural</i>	31
2.2.2	<i>Design para educação</i>	32
2.2.3	<i>Design colaborativo, participativo e social</i>	36
2.3	Considerações preliminares	39
3	PATRIMÔNIO, EDUCAÇÃO, IDENTIDADE E MEMÓRIA CULTURAL	41
3.1	Cultura e Patrimônio	41
3.2	Patrimônio material, imaterial e vivo	46
3.3	Educação patrimonial e preservação	50
3.4	Identidade e memória cultural	53
3.5	Reconhecimento dos dados dos territórios de Goiana e Igarassu	58
3.5.1	<i>Goiana: origem, informações históricas e culturais</i>	59
3.5.2	<i>Bens culturais de Goiana identificados com a participação social</i>	65
3.5.3	<i>Igarassu: origem, informações históricas e culturais</i>	68
3.5.4	<i>Bens culturais de Igarassu identificados com a participação social</i>	72
3.6	Considerações preliminares	74
4	UM JOGO QUE EVOCA A CIDADANIA	76
4.1	O Jogo enquanto ferramenta lúdica de evocação da cidadania	76
4.2	Ludicidade e o jogo na abordagem sociocultural	83
4.3	Histórico do jogo do patrimônio e sua versão colaborativa	88
4.3.1	<i>Experiência piloto do jogo do patrimônio 2.0 em Igarassu</i>	92
4.4	Considerações preliminares	97
5	ENQUADRAMENTO METODOLÓGICO	99
5.1	Análise do enquadramento metodológico	99
5.2	Análise do discurso x hermenêutica	102
5.3	Teoria das Representações Sociais - TRS	104
5.4	Teoria do Núcleo Central - TNC	107
5.5	Síntese metodológica	112

6	ESTUDO DE CAMPO	114
6.1	Oficina de criação do Jogo do patrimônio 2.0	114
6.1.1	<i>Criação do jogo e levantamento do repertório cultural em Goiana</i>	116
6.1.2	<i>Criação do jogo e levantamento do repertório cultural de Igarassu</i>	120
6.2	Levantamento das representações sociais do patrimônio cultural nos municípios a partir das oficinas de criação do jogo	123
6.2.1	<i>Representação social antes das oficinas de criação do jogo</i>	127
6.2.2	<i>Representação social após as oficinas de criação do jogo</i>	130
6.3	Os jogos produzidos como resultado das oficinas	135
7	ESTUDO FINAL	138
7.1	Representação social do patrimônio cultural com estudantes de Igarassu e de Goiana a partir da interação com os jogos	140
7.1.1	<i>Resultado dos experimentos com estudantes antes de brincarem com os jogos do patrimônio de Igarassu e de Goiana</i>	140
7.1.2	<i>Resultado dos experimentos com estudantes após brincarem com os jogos do patrimônio de Igarassu e de Goiana</i>	142
7.2	Representação social do patrimônio cultural a partir da experiência com professores da zona norte da RMR	144
7.2.1	<i>Resultado do experimento com professores antes de participarem da oficina de criação/interagirem com o jogo do patrimônio 2.0</i>	145
7.2.2	<i>Resultado do experimento com professores após participarem da oficina de criação/interagirem com o jogo do patrimônio 2.0</i>	148
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	151
	REFERÊNCIAS	155
	APÊNDICE A – MODELO DA CARTA DE ANUÊNCIA	166
	APÊNDICE B – MODELO DO TCLE	167
	APÊNDICE C – MODELO DOS QUESTIONÁRIOS	168
	APÊNDICE D – MODELOS DAS CARTAS DE SUPORTE DO JOGO	169
	ANEXO A – REPRODUÇÃO DOS ESBOÇOS DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS SOBRE O JOGO DO PATRIMÔNIO DE IGARASSU	187
	ANEXO B – MATÉRIA DIVULGADA PELO IPHAN QUANDO OCORREU A OFICINA/EXPERIMENTO COM PROFESSORES(AS)	195

1 INTRODUÇÃO

A necessidade latente de desenvolver ações que estimulem as pessoas a reconhecerem o seu patrimônio e conseqüentemente as envolvam na preservação desse, traz à tona a demanda por novas perspectivas para a educação patrimonial. Destaca-se, portanto, a importância da criação de projetos de Design da Informação que sirvam de suporte didático para a realização de tais ações. Assim, o trabalho do designer tanto na configuração de projetos gráficos, quanto na produção de artefatos para representar os bens materiais e imateriais precisam ser reconhecidos pelas comunidades envolvidas e expressar aquilo que é representativo como patrimônio cultural de uma comunidade.

Desse modo, revela-se a necessidade da realização de trabalhos colaborativos enquanto política que vai ao encontro dos princípios de uma ideia de patrimônio participativo, como bem aponta Canclini (1994, p. 96), ao afirmar que o patrimônio *“expressa a solidariedade, que une aqueles que compartilham um conjunto de bens e práticas que os identifica, mas costuma ser também um lugar de cumplicidade social”*. Nesse sentido se insere o Jogo do Patrimônio 2.0, um recurso lúdico e didático de Educação Patrimonial desenvolvido por técnicos da Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco - FUNDARPE.

A primeira versão do jogo foi criada durante as comemorações dos 40 anos da FUNDARPE. Consta de um tabuleiro impresso em lona em escala humana, medindo 3,4 x 4,5m com quarenta ‘casas’ que são percorridas pelos participantes que são os ‘pinos’ do jogo. Após realizar a atividade em diferentes comunidades do estado, constatou-se a necessidade de criar uma versão colaborativa que envolvesse as pessoas e estimulasse o reconhecimento, a apropriação e a preservação dos bens culturais locais.

Figura 1 - Layout da primeira versão do jogo do patrimônio.



Fonte: FUNDARPE, 2017.

O 'Jogo do Patrimônio 2.0', estudado nesta pesquisa, (cujo o termo '2.0' busca fazer referência ao fato de ser uma segunda geração do jogo) difere da primeira versão pela sua natureza de construção colaborativa. No ano de 2015, uma versão desse instrumento didático foi desenvolvida no Sobrado dos Bonecos – Casa do Patrimônio do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN em Igarassu e é uma prática do setor de Educação Patrimonial da FUNDARPE realizar a ação em diversos municípios do estado. É importante ressaltar que se trata de mais um jogo de tabuleiro em escala humana, sendo este, produzido a partir de uma oficina de Educação Patrimonial. Na oficina, são repassados conceitos de relacionados à identidade, cultura e patrimônio. A oficina culmina da elaboração de um mapa mental das referências culturais locais e desenhos que servem de suporte para a criação de 'casas' do jogo – imagens que representam informações do patrimônio cultural do município.

Figura 2 - Participantes criando os desenhos do Jogo do Patrimônio 2.0 de Igarassu.



Fonte: FUNDARPE, 2017.

Figura 3 - Participantes criando os desenhos do Jogo do Patrimônio 2.0 de Igarassu.



Fonte: FUNDARPE, 2017.

Figura 4 - Layout do Jogo do Patrimônio 2.0 de Igarassu.



Fonte: FUNDARPE, 2017.

Ainda é comum se relacionar o conceito de Patrimônio Cultural com visões elitistas, e dessa forma, tende-se a identificar bens reconhecidos por valor arquitetônico ou histórico e patrimônios imateriais de senso comum. Contudo, uma postura possível seria a busca pelo estabelecimento de relações de sensibilização e apropriação de bens culturais que fazem parte das comunidades abordadas. Dessa forma, ressalta-se a necessidade de buscar uma postura mais crítica em relação a este ponto. Sendo assim, a educação patrimonial, valendo-se entre outros, da produção de materiais impressos e artefatos é um dos elementos responsáveis pela construção de identidades com foco no sentimento de pertencimento pelos cidadãos.

Estes princípios, quando relacionados ao Design da Informação – *Infodesign*, remetem a perspectiva ontológica de Paul Mijksenaar (2001) que caracteriza e demonstra o *Infodesign* como uma disciplina transversal, que trabalha com vários campos como a ilustração, a fotografia, a cartografia, o design gráfico, o design industrial, a arquitetura, a psicologia experimental, entre outros, enaltecendo a ideia de colaboração e de multidisciplinaridade.

Nessa perspectiva, é necessário identificar e compreender a(s) comunidade(s) participante(s) das ações educativas como produtora de saberes que reconhece(m) suas referências culturais inseridas em contextos de significados que estão associados à memória social do local (FLORENCIO *et al*, 2014). Nesse processo, as práticas educativas são fundamentais para a valorização da diversidade cultural e para o fortalecimento da identidade local.

No que tange à pesquisa, algumas perguntas se apresentam, como por exemplo: **Poderia um jogo educativo construído de forma coletiva envolver as pessoas no reconhecimento de seus bens culturais? As pessoas mudariam seu discurso relacionado ao patrimônio cultural a partir da interação com o jogo?**

Dessa forma, foi realizado um estudo de campo com oficinas de criação do jogo com uma abordagem acadêmica o experimento 'Jogo do Patrimônio 2.0' com estudantes e professores do ensino médio dos municípios de Igarassu e de Goiana, para analisar representação social dos sujeitos, a partir da interação com o artefato.

Justificativa e relevância da pesquisa

O mundo atual se distancia apressadamente dos paradigmas de concepção individualizada e produção em massa. De acordo com Cardoso (2012, p. 41) “*Talvez a principal lição para o design – plenamente recebida e assimilada na prática dos designers brasileiros nos últimos vinte anos – seja a de que não existem receitas formais capazes de equacionar os desafios da atualidade*”. Assim, este trabalho busca contribuir para a formação de uma ‘consciência preservacionista’ ajustada a este contexto, a partir de construção coletiva e com a valorização de identidades locais (cada comunidade pode produzir um jogo de acordo com o seu repertório cultural).

Segundo Londres (2012), a formação da dita ‘consciência preservacionista’ junto às novas gerações é de suma importância para a continuidade da preservação dos bens culturais, uma vez que o desaparecimento “*constitui, em geral, uma perda irreparável, seja de um monumento antigo, seja de uma espécie da fauna ou da flora, e também de conhecimentos, de formas de expressão, de modos de vida*” (LONDRES, 2012, p. 15). Consideramos que este estudo colabora na construção de um processo sustentável de valorização do patrimônio, independente da proteção legal.

O projeto foi desenvolvido em Igarassu e Goiana, municípios vizinhos, ambos da Região Metropolitana do Recife – RMR. No início deste estudo Goiana fazia parte da Zona da Mata Norte, em 9 de janeiro de 2018, por força da lei complementar nº 382, o município de Goiana passou a integrar a RMR. Esta mudança corrobora o nosso pensamento de que estes municípios estão sendo afetados por um acelerado processo de industrialização. Ambos territórios receberam grandes empreendimentos industriais nos últimos anos, especialmente com a instalação de diversas indústrias cervejeiras, com a implantação do Polo Farmacoquímico onde está implantada a Hemobrás, e sobretudo com a chegada do grupo FCA – *Fiat Chrysler Automobiles*, mais de trinta indústrias se instalaram na Região. Além das modificações na paisagem, tais investimentos promovem modificações sociais e culturais, que requerem especial atenção no sentido da preservação.

Objetivos

Objetivo Geral

Investigar se o jogo do patrimônio 2.0, pode afetar no reconhecimento de conceitos de preservação e identidade e na formação de repertório sobre os bens culturais das comunidades envolvidas.

Objetivos Específicos

1. Identificar como os/as estudantes compreendem os conceitos de patrimônio e identidade;
2. Verificar o repertório cultural dos/das estudantes de nível médio;
3. Reconhecer quais os elementos deste repertório que podem ser identificados no campo do Design da Informação;
4. Encontrar parâmetros para aperfeiçoamento do processo informativo deste ou de outros projetos de educação patrimonial;
5. Aplicar tais conhecimentos no Jogo do Patrimônio 2.0.

Objeto de Estudo

Informações acerca do patrimônio cultural identificadas por estudantes e professores do ensino médio aplicadas no 'Jogo do Patrimônio 2.0' nos municípios de Igarassu e Goiana.

Estrutura da Dissertação

Visando constituir uma fundamentação teórica relevante para a pesquisa, procedemos uma pesquisa bibliográfica sobre Design, passando pelo Design da Informação e a produção de artefatos de comunicação, quando exploramos também a relação do design com a preservação cultural, com a educação e da construção coletiva do Design.

Seguimos buscando levantar conceitos relevantes para a melhor compreensão deste trabalho, então produzimos um capítulo dedicado ao Patrimônio Cultural, onde além dos esclarecimentos sobre patrimônio com suas bases legais também serão apresentados levantamentos de dados e breves relatos históricos dos

municípios envolvidos, aspirando revelar e valorizar identidades e culturas locais que serão observados durante a pesquisa.

No terceiro capítulo, suscitamos um arcabouço teórico acerca de Jogos e Ludicidade. O capítulo segue com a apresentação do jogo do patrimônio e da sua versão colaborativa: o jogo do patrimônio 2.0, com descrição detalhada do que é o jogo, como foi desenvolvido, como se coloca em prática a versão colaborativa e as experiências de desenvolvimento do projeto piloto no município de Igarassu.

O quarto capítulo é composto pelo enquadramento metodológico da pesquisa e pelas teorias que serviram de base para a realização desta pesquisa. Dessa forma, apresentamos uma breve discussão entre a análise do Discurso e a Hermenêutica, e seguimos para a Teoria das Representações Sociais e o seu desdobramento na Teoria do Núcleo Central.

Realizamos um estudo de campo que detalhamos no quinto capítulo. Nele, delineamos como procedemos produção de oficinas experimentais de criação da versão colaborativa do jogo do patrimônio com 30 estudantes do ensino médio da rede pública, sendo 15 de Goiana e 15 de Igarassu. Para tanto, aplicamos questionários e registramos imagens e áudios com o objetivo de levantar as Representações sociais dos municípios para os sujeitos envolvidos. Ainda neste capítulo, apresentamos os jogos que produzimos como resultado das oficinas e que foram utilizados no estudo final.

O capítulo 6 apresenta o detalhamento do estudo final e é composto pela representação social observada a partir da interação de estudantes antes e depois de brincarem com o jogo e de professores antes e depois participarem da oficina de criação do jogo. Mais uma vez, foram aplicados questionários antes e depois da interação com o jogo, visando suscitar discursos acerca do patrimônio cultural. Os dados foram comparados entre estes grupos e com os dos estudantes que participaram da criação dos jogos.

Por fim, apresentamos as nossas considerações finais relatamos as contribuições dos resultados alcançados, reflexões ante as perguntas de pesquisa e algumas perspectivas para o desdobramento de pesquisas futuras que possam dar continuidade nesta investigação.

2 DESIGN

Este capítulo dedica-se a apresentar discutir o Design de forma transversal, desde o design da informação e seus conceitos, até a produção de artefatos comunicacionais, as convergências entre Design, Preservação Cultural e Educação, e, por fim, do design planejado de forma colaborativa. Assim, expomos uma reflexão cujo objetivo é revelar a contextualização na qual este trabalho está inserido. Consideramos importante também, do ponto de vista da construção de uma fundamentação teórica basilar deste trabalho.

2.1 Design da Informação

O design em si, está associado à atividade de projeto¹, mas pode ser também percebido como um processo ou o resultado tangível do mesmo, de forma que constitui um amplo campo para o qual convergem diferentes disciplinas. Embora a terminologia *Design* tenha sua literalidade correspondida ao termo projeto, no Brasil usa-se o termo também para expressar a área de conhecimento do Desenho Industrial. Para Norman (2006, p.11) “o *design* é na verdade um ato de comunicação, o que significa ter um profundo conhecimento da pessoa com quem o designer está se comunicando”.

NORMAN (2006) apresenta dentre outras, uma característica aprendida com o Design do dia a dia que esclarece acerca do ato comunicativo:

A mente humana é um maravilhoso órgão de compreensão e conhecimento – estamos sempre tentando encontrar significado nos acontecimentos ao nosso redor. Uma das maiores de todas as frustrações é tentar aprender como fazer alguma coisa que parece completamente arbitrária, inconstante e caprichosa. Pior quando nos falta a compreensão, temos a tendência de errar (NORMAN: 2006, p. 11).

As palavras de Norman (2006) ecoam de forma relevante para nossa pesquisa uma vez que esta trabalha num ‘campo simbólico’ identificado sob o arcabouço da Teoria das Representações Sociais que será oportunamente, apresentada.

¹ Embora Bonsiepe (2011) seja ainda mais específico: “<Projeto> se refere à dimensão antropológica da criação e formação de artefatos materiais e simbólicos, enquanto <design> significa um modo da atividade projetual” (BONSIEPE; 2011, p. 13).

Já os princípios do Design de informação têm origem no design gráfico e editorial. Para Nathan Shedroff, a disciplina tem como objetivo organizar e apresentar dados, transformando-os em informação com sentido e valor. Seu objetivo não é substituir o design gráfico e outras disciplinas visuais, mas oferecer a estrutura necessária para que elas expressem suas capacidades. Assim, enfatiza-se a importância de se proporcionar novas habilidades comunicacionais na atualidade, para que, imergidas em um grande volume de informações, as pessoas possam distinguir as informações significativas, interessantes e válidas (SHEDROFF, 2000, p. 1-4).

No entanto, para Pettersson (2002, p.19) o Design da Informação tem sua origem em três áreas: no Design Gráfico; na Educação e Ensino; e na Arquitetura e Engenharia (ou melhor, na comunicação técnica: desenhos, escrita, apresentação). Assim, o autor defende que profissionais dessas três áreas vem percebendo a necessidade da clareza e objetividade na apresentação e interpretação da informação verbo-visual. Ainda para Petterson (2002, p.94): *“como em outras áreas do conhecimento, o Design da Informação está fundamentado nestas quatro afirmações: é multidisciplinar; é multidimensional; a teoria e prática cooperam no mesmo; e, não existem regras rígidas no Design da Informação”*.

Portanto, podemos dizer que da mesma forma como se manifesta em outras áreas do Design, ou de outros campos do conhecimento, a prática do Design da Informação requer planejamento, e para melhor compreensão, deve ser voltada ao usuário, uma vez que dependente da contextualização. Para Frascara (2004) tanto existem aspectos socioculturais que incidem sobre o design da comunicação, quanto este também influencia o desenvolvimento sociocultural. Assim, o profissional de design deve estar atento ao repertório visual de uma cultura, assumindo escolhas, estilos e valores culturais que representem e que sejam reconhecidos. *“Temos que estar cientes de que o nosso trabalho contribui para o configurar o mundo em que vivemos”* (FRASCARA, 2004, p.187).

Em virtude do que foi mencionado, seguimos com a apresentação de definições do Design da Informação que consideramos pertinentes para este trabalho.

2.1.1 O Design da Informação e suas definições

De acordo com Souza, et al (2016) o Design da Informação, em sua prática, determina-se através de atuações pragmáticas, enfatizando o uso, o usuário e a sua transformação de atitude. Existem diferentes tipos de definições para o Design da Informação, que muitas vezes convergem em pontos comuns, tais como palavras que se relacionam com organização, necessidades, usuário, objetivos, utilidade. Contudo, as definições divergem na ênfase que direcionam ao Design da Informação. Visando tornar mais clara as diferenças, Souza, et al (2016, p. 108) classifica as definições em quatro categorias: “*Definições teleológicas, Definições de adequação, Definições por princípios e Definições transformativas*”. Apresentamos as categorias e exemplos de cada uma.

Com base em Souza, et al (2016) podemos dizer que as **definições teleológicas**² têm a ênfase baseada na função do artefato e em sua utilidade, cujo suporte se relaciona ao ethos do design moderno. Revelam o caráter mediador do artefato informacional. Ou seja, o design da informação é a de facilitar o conteúdo para que uma outra atividade seja realizada. Como exemplo, trazemos as definições elaboradas pelo International Institute for Information Design – IIID (1997) e Horn (1999).

O International Institute for Information Design – IIID, fundado na Áustria em 1986, caracteriza o design de informação como “*a definição, planejamento e modelagem dos conteúdos de uma mensagem e do ambiente em que ela é apresentada, com a intenção de satisfazer às necessidades de informação dos destinatários*” (IIID, 1997).

Horn (1999) enfatiza que Design da Informação é definido como a ciência de preparar as informações para que elas possam ser usadas por pessoas com eficiência e eficácia. Para ele, os principais objetivos principais são: desenvolver documentos que sejam compreensíveis, precisos e rapidamente recuperáveis, e fácil de se transformar em ações efetivas, e, projetar interações através de equipamentos que sejam naturais, fáceis e agradáveis. Isto envolve resolver os problemas do design da interface humano-computador. O design da informação vai se estabelecendo como um campo que conjuga determinados conhecimentos,

² (SOUZA et al; 2016 p. 109)

traduzindo-se em uma disciplina cujo objetivo é organizar e apresentar dados, transformando-os em informação válida e significativa.

As **definições de adequação**³, apresentam como foco suprir as demandas de um usuário mediante uma situação específica, de forma que o designer atua reunindo os requerimentos que vão nortear a informação. Assim, ressalta as circunstâncias em que ocorre a relação do usuário com artefato informacional.

Apresentamos como exemplo a definição de Petterson (2002) a qual diz que o Design da Informação compreende pesquisa sobre os princípios de análise, planejamento, apresentação e compreensão de mensagens – seus conteúdos, linguagem e forma. Seja qual for o meio selecionado, um conjunto bem articulado de informações satisfaz os requisitos estéticos, econômicos, ergonômicos, bem como os requisitos do assunto (PETTERSON: 2002, p.2).

Já as **definições por princípios**⁴, apresentam noções gerais com base nas quais o designer deve partir, de forma interativa com a situação em questão visando concretizá-los da maneira mais pragmática possível, sem evidenciar propriamente um aspecto ou outro. Os princípios são abrangentes a fim de serem sempre aplicados a casos específicos.

Como exemplo dos princípios do Design de Informação trazemos o seu papel de assegurar a efetividade da comunicação a partir da facilitação de processos de percepção, leitura, compreensão, memorização e uso da informação apresentada. Conforme aponta Frascara (2011), o design da informação configura-se como um campo de atuação direcionado a atender sistemas de informação, que por sua vez contemplam as implicações relativas aos processos cognitivos e comunicativos realizados pelas pessoas. Ainda o mesmo autor afirma “*O processo de Design neste campo inclui dois momentos diferentes: a organização da informação (o conteúdo e sua unidade de sentido, textos e ilustrações), e a planificação e implementação de sua apresentação visual.*” Dessa forma, o Design da Informação mostra-se importante para efetivação material de sistemas de informação, que por sua vez incluem os mais diversos recursos didáticos, a exemplo do Jogo do Patrimônio.

As pessoas são ao mesmo tempo produtoras e consumidoras de informação, conforme afirmam Twyman (1979) e Jacobson (1999, p. 1). Não obstante, as tecnologias e mídias de comunicação atuais tornam esta atestação ainda mais

³ Ibidem

⁴ (SOUZA et al; 2016 p. 109)

evidente, visto que realçam e diminuem as distâncias entre aqueles que geram informação e aqueles que a recebem. Assim, para Jacobson (1999, p. 16): “*o que precisamos não é mais informação, mas a habilidade de apresentar a informação certa para o público certo no tempo certo, da maneira mais eficaz e eficiente*”. Para se alcançar a dita eficiência, Jacobson (1999, p. 2) indica que seja dada atenção especial deve ser dada à natureza sistêmica da comunicação. Para ele “*o melhor design da informação considera e usa a natureza interativa da comunicação para transportar significado e elevar o entendimento entre todas as partes envolvidas numa atividade ou evento*”.

Finalmente, apresentamos as **definições transformativas**⁵, cujo foco está nos procedimentos de design, admitindo de forma mais evidente a presença do designer na composição da informação. Assim, estas definições enfatizam o processo de design para transmutar o dado (caótico, bruto) em informação (refinada, clara, fácil).

Assim, apresentamos alguns exemplos de definições transformativas, tais como a definição proposta por Jacobson (1999) “*Design da informação é definido como a arte e ciência de preparar a informação para que as pessoas a usem com eficiência e eficácia*”.

Seus principais propósitos são:

- Desenvolver documentos que sejam compreensíveis rapidamente e com precisão recuperável e fácil de transformar em uma ação efetiva;
- Projetar interações com equipamentos que sejam fáceis, naturais e agradáveis o quanto possível. Isto envolve resolver vários problemas em design de interface humano-computador;
- Possibilitar as pessoas a se orientarem em espaços tridimensionais com conforto e facilidade, especialmente em espaços urbanos, e também em desenvolvimentos mais recentes – espaços virtuais.

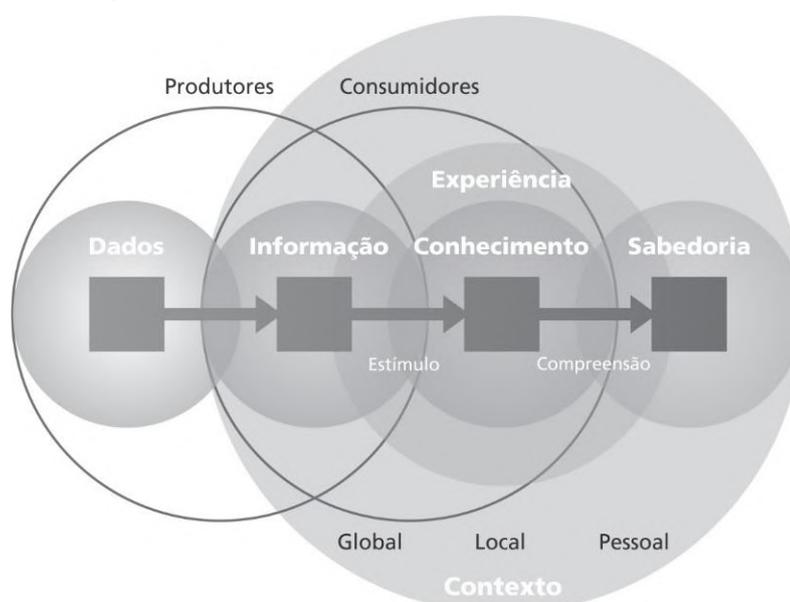
Já para Bonsiepe (2011) no *Infodesign* é possível se encontrar uma escala composta linearmente por quatro níveis que vão da apresentação de dados primários (ou brutos); dados elaborados (informação); informação validada (conhecimento) e um quarto nível que é informação validada existencialmente (sabedoria). Dados podem ainda que sejam muitos, continuam sendo apenas dados, se não forem estruturados de forma que gerem informação, saindo de um estado de desordem para um estado ordenado (de baixa entropia). Os dados estruturados geram informações, que por sua vez, quando interpretadas, geram conhecimento. “A

⁵ (SOUZA et al; 2016 p. 109)

maneira como dados e informações são apresentados tem um papel importante, o design pode facilitar a recepção e interpretação, permitindo, assim, uma ação mais eficiente” (Bonsiepe, 2011, p. 84).

A definição de Bonsiepe (2011) corrobora a de Shedroff 2000 que também elucida a trajetória da transformação de dados para informação que por sua vez se transformam em conhecimento que por fim geram sabedoria, conforme está sintetizado na figura 1.1:

Figura 5 - Tradução do modelo DIKW.



Fonte: traduzido pelo autor, adaptado de Shedroff, 2000.

Por fim, apresentamos o conceito descrito pela Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI (2006) expressa que esta:

é uma área do design gráfico que objetiva equacionar os aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos que envolvem os sistemas de informação através de contextualização, planejamento, produção e interface gráfica da informação junto ao seu público alvo. Seu princípio básico é o de otimizar o processo de aquisição da informação efetivado nos sistemas de comunicação analógicos e digitais (SBDI, 2006).

A definição da SBDI se sobressai uma vez que destaca os sistemas analógicos e digitais, não explorados ou pouco esclarecidos nas primeiras definições. Esse é um ponto relevante, dado que os profissionais da área de Design da Informação configuram conteúdos tanto para as mídias impressas, quanto para as digitais ou qualquer suporte no qual a informação possa ser transmitida com

clareza e objetividade. Este conceito é também expressivo para a nossa pesquisa, cujo o instrumento de pesquisa é um jogo com o tabuleiro impresso, mas que pode ser repensado no formato de um jogo digital.

Para concluir, voltamos a Jacobson (1999, p. 5): “*o designer da informação trabalha inicialmente com campos de significação, não com os materiais usados para o transporte de significados*”. Assim o Design da Informação mostra-se como uma via importante para efetivação material de sistemas de informação, no qual se insere o Jogo do Patrimônio 2.0. Por este jogo se tratar de um artefato comunicativo, iniciamos a seguir a contextualização acerca do design e da produção dos mesmos.

2.2 O Design e a produção de artefatos comunicacionais

A comunicação, a disseminação da informação e do conhecimento, sempre dependeu dos meios e tecnologias disponíveis. No contexto atual, com novas tecnologias das quais a internet se destaca, a nossa maneira de entender e nos relacionar com o mundo mudou, alterando a concepção de tempo, espaço e lugar. Historicamente a transmissão oral da informação foi dando lugar ao registro em suportes físicos, desde a pedra aos mais variados tipos de papel, o que garantiu a salvaguarda do legado durante gerações. Nos dias de hoje, verifica-se um percurso inverso: a informação sofre um processo de desmaterialização. Conteúdos passam a ser guardados em suportes digitais e uma considerável parte do conhecimento, informação e memórias convive tanto com a facilidade de acesso, quanto com a fragilidade e a possibilidade de perda destas referências (COSTA, 2013).

O Design em seu escopo multidisciplinar ou interdisciplinar dispõe de áreas de atuação cujos limiares são às vezes complementares entre si. É o caso do Design da Informação, cujas atividades eventualmente tratam da comunicação visual da informação, seja por intermédio de elementos textuais ou não-textuais, seja por meios digitais ou analógicos. Diferentes suportes como diagramas, gráficos, placas de sinalização ou de divulgação, cartazes, livros, revistas, jornais, mapas, manuais, guias, websites, sistemas digitais, enfim, são produtos que envolvem o Design da Informação e se apresentam na rotina dos indivíduos, trazendo informações visualmente ordenadas.

O Design é uma área interdisciplinar orientada para a solução de problemas. Existe necessidade de identificar problemas importantes e

desenvolver estratégias interdisciplinares para lidar com eles. Não é sustentável continuar apenas a reagir aos pedidos dos clientes para a intervenção do design. É necessário considerar a descoberta e definição de problemas físicos e culturais como parte essencial do design. (FRASCARA, 2002, p. 35-36)

O designer, por meio de suas criações, institui ao mundo, para além dos seus valores, as causas que abraça. Os designers ao criarem experiências e significados, concebem cultura e futuro (PRESS & COOPER, 2009, p. 16). As criações desenvolvidas por designers possibilitam experiências: *“estas experiências, sejam na cidade, na cozinha, no cinema ou qualquer outra, comportam um significado e uma forma de representação. Ao tornar possível o significado, o designer converte-se num criador de cultura”* (PRESS & COOPER, 2009, p. 16). Esta definição revela do papel dos designers enquanto elementos participantes, que com determinação e eficácia, proporcionam mudanças sociais e culturais da atualidade (COSTA, 2013, p. 22).

Não será exagero dizer que os designers estão engajados em nada menos do que a criação da realidade contemporânea. Hoje, vivemos e respiramos design. Poucas das experiências que valorizamos em casa, em lazer, na cidade ou em compras estão livres do seu toque alquímico. Nós absorvemos o design tão profundamente em nós mesmos, que já não reconhecemos a variedade de maneiras através das quais nos provoca, seduz, perturba e excita. É completamente natural” (POYNOR, 2000 – tradução nossa).

Além da troca de informação necessária à convivência e à comunicação, com a inclusão do Design no meio comunicativo, almeja-se o intercâmbio cultural, no sentido de reconhecimento, aceitação de diferenças e respeito entre grupos de indivíduos de diferentes culturas, seja pelas particularidades, pelo conhecimento da pluralidade existente no mundo seja pela conscientização da sua importância. Esta é uma das áreas de intervenção do Design que vem ganhando espaço e significado na sociedade contemporânea e revelando um papel crescente e determinante da atitude dos seus protagonistas. Mais do que a difusão de mensagens em suportes tradicionais, o Design tem um expressivo papel no que refere ao desenvolvimento de conteúdo, lançando mão de tecnologias avançadas de comunicação visual, especialmente na criação de plataformas lúdicas em meios físicos ou digitais, que, por propiciarem abordagens interativas.

A partir da implementação de Design da Informação nos sistemas comunicativos, busca-se novos meios de transmissão da informação visual que

quebram paradigmas promovendo soluções para antigos e novos desafios. Consideramos que esta é uma estratégia adequada as comunicações relacionadas ao patrimônio cultural que visem o seu contínuo acautelamento.

2.2.1 Design e preservação cultural

A diversidade cultural e a multiculturalidade, de acordo com Costa (2013), são formadas por várias unidades culturais, cujo compartilhamento de diferenças e semelhanças torna cada cultura peculiar e revela suas singularidades. Os meios e métodos utilizados para a sua valorização, assim como a identificação das especificidades são de extrema importância no processo de promoção das características culturais locais. A identificação dessas particularidades viabiliza a unidade de objetivos e valores comuns estabelecidos localmente, indo na contramão dos processos de globalização cultural, os quais inclinam-se para a valorização de semelhanças entre as pessoas e promovem a ilusão de que uma universalidade cultural comum é necessária (COSTA, 2013, p. 24).

O Design voltado para a preservação cultural, deve, portanto, seguir o sentido contrário desta tendência de universalidade, mediante uma abordagem comunicacional sustentada nas peculiaridades das culturais locais. Seria a interação entre designer e comunidades, que diferente da comunicação unidirecional, revela um processo interativo, direcionado para as pessoas e orientado para a recepção e promoção de participações e experiências. Esta conduta que se solicita do designer é resultado de um entendimento, no qual o momento de comunicação deverá constituir mais do que um ato de transmissão entre emissores e receptores, institui um processo de negociação entre quem produz e quem interpreta a informação (FRASCARA, 2006, p. 84-86).

O crescimento da chamada sociedade da informação demanda o aumento da atuação responsável por parte dos designers no desenvolvimento de produtos culturais que através de diversos suportes e plataformas, permitem acesso a diferentes tipos de informação, sem desassociar das funções estética e funcional, proporcionam conhecimento e estabelecem, simultaneamente, pontes afetivas com os cidadãos (COSTA, 2013, p.25). Assim, a implementação dos conhecimentos e técnicas de Design para a comunicação e valorização do Patrimônio cultural material e imaterial, promove ou ao menos facilita a fruição do legado da cultura, e, atuando

junto das comunidades, contribui para uma salvaguarda efetiva. Assim, o Design colabora para a manutenção e promoção da diversidade cultural, uma vez que o Patrimônio representa manifestações legítimas das especificidades das culturas locais. Como afirma Dijon de Moraes:

Torna-se então estratégico para o design local, dentro do cenário de complexidade, valer-se do modelo 'meta-projetual' (como intervenção possível junto aos cenários complexos) para pesquisar e decodificar as diversas referências culturais advindas da fauna, flora, arquitetura, festividades e religiosidades locais. Passando, por fim, pelo artesanato e pelas topografias e tessituras existentes na ambiência, em busca de, posteriormente, conectá-las e traduzi-las em signos e ícones decodificáveis como elementos possíveis de aplicação nos componentes da indústria e do design local. (MORAES, 2008, p. 18)

Ou seja, quando cientes das representações sócio culturais, os designers podem de atuar de maneira mais assertiva na preservação das culturas locais, desenvolvendo instrumentos que facilitem o seu reconhecimento e promoção, tanto em processos de mediação cultural, voltados para interpretação e transferência de informação, como em dinâmicas participativas, potencializando a experiência e, o reconhecimento cognitivo das comunidades. De acordo com Gouveia Junior (2015, p. 8) *“A valorização desse patrimônio local é o ponto de partida para que a comunidade, sobretudo as novas gerações, sinta-se corresponsável por sua preservação, assumindo, com propriedade a missão da boa ancestralidade”*.

Diante do exposto, consideramos que a educação patrimonial é, enquanto campo de atuação, o elo que conecta o design à preservação cultural, de maneira que no próximo tópico discutimos o design voltado para a educação.

2.2.2 Design para educação

Na construção do conhecimento, utiliza-se das mais diferentes linguagens para promover o aprendizado. Dessa forma, crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem, além de exercerem a capacidade que possuem de terem ideias e hipóteses originais sobre aquilo que buscam aprender. O conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas, sim, fruto de um intenso trabalho de criação, e significação (BRASIL, 1998).

A construção do conhecimento deve priorizar situações de socialização que integrem à educação a realização de brincadeiras e aprendizagens orientadas. Assim, se favorece o progresso das habilidades cognitivas, de relação interpessoal, o sentimento de pertencimento e o desenvolvimento de conhecimentos ampliados da realidade sociocultural. Pode-se considerar, portanto, que processo educativo realizado dessa maneira, acaba por contribuir significativamente em uma formação cidadã.

Voltando a Pettersson (2002, p.19) o Design da Informação tem sua origem em três áreas, dentre as quais a Educação e Ensino. Assim, a educação pode ser considerada parte da gênese do Infodesign. E talvez isso se dê por um motivo simples de se constatar: no ambiente escolar se faz muito uso da comunicação visual. Por outro lado, Cadena (2016) ressalta que ocorrem problemas de uso e criação das mensagens visuais, decorrente da insuficiência/ineficiência da formação visual dos docentes.

Para além do ambiente escolar, esta comunicação está presente de forma significativa no cotidiano social. Por conseguinte, crianças, jovens e adultos estão cada vez mais expostos aos mais variados tipos de mídia e informações. Especialmente com a popularização do uso de aparelho eletrônicos, bem como da conexão destes à internet, mesmo comunidades de baixa renda passaram a ter acesso a estes mecanismos de comunicação, muitas vezes portáteis, como tablets e smartphones. Mesmo que a qualidade muitas vezes possa ser questionada, grande parte das escolas públicas contam com estas facilidades, de forma que estão aptas a oferecer aos estudantes diversos conteúdos educativos e culturais. Nas palavras de Portugal e Couto (2010):

A sociedade do conhecimento, como pode ser denominada a atual sociedade, impõe uma nova forma de pensar e um novo comportamento social. Para atender as novas exigências sociais, o homem precisa ser educado e preparado para tal. Com o apoio da tecnologia, a escola pode com mais eficiência preparar os alunos para os novos desafios que devem enfrentar. (PORTUGAL; COUTO, 2010, p.2)

Sabedor de que este trabalho não alcança dar conta da problemática em torno da educação no país, o que sequer é seu objetivo. O que pretendemos com esta pesquisa é colaborar, do ponto de vista do design, para uma aproximação desses campos, incitando o debate, no sentido de ressignificar um projeto de educação. Faz-se necessário levantar o questionamento de qual é a sociedade que

queremos, de maneira a assimilar como desejamos formar os indivíduos e, por conseguinte, qual modelo ou modelos educacionais precisamos executar (COUTINHO E LOPES, 2011).

Pettersson (2012) entende que o campo do Design de Mensagem, o que inclui o Design da Informação voltado para a transmissão do conhecimento, deve estar sustentado na cooperação entre a teoria e a prática, numa relação simbiótica cuja separação não traria benefício algum. Para o autor:

Designers de mensagem precisam ter conhecimentos teóricos e habilidades da prática. No intuito de reverberar o conhecimento e torná-lo qualificado no que diz respeito à teoria e prática, precisamos de conceitos tanto para estruturar nossos pensamentos, quanto para descrevê-los verbalmente. (PETTERSSON, 2012:93)

Em 2006 (p. 49), Coutinho alertava que a inter-relação entre Design e educação ainda é tímida, especialmente no que concerne à produção científica na área. É uma relação importante por promover mudanças socioculturais e ambientais, estabelecendo um novo modo de pensar e agir, transformando as regras dos jogos científicos e culturais. Contudo, com o crescente número de publicações científicas voltadas ao uso e/ou eficácia dos artefatos gráficos analógicos (livros didáticos, murais, fichas – exercícios de aula, cartazes, entre outros) e/ou digitais (jogos, sites, publicações eletrônicas...), podemos dizer que atualmente já contamos com uma produção significativa de estudos nesta área (COUTINHO et al, 2019).

A pioneira pesquisa na área de Design direcionada à educação foi realizada na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) tendo iniciado em 1984, com a participação de docentes, discentes, e profissionais recém-formados dos antigos cursos de Programação Visual e Projeto do Produto da UFPE. Ao longo de seis anos consecutivos este grupo produziu três projetos de pesquisa em Design para Educação. 1) Legibilidade em livros infantis: uma análise tipográfica (1984 a 1986) - por Solange Coutinho (UFPE), colaboração de Lia Monica Rossi (UFPB); 2) Materiais lúdico-didáticos para deficientes visuais (1987 a 1989) - por Luiz Vidal de Negreiros Gomes, Ivan Assumpção de Macedo e Solange Coutinho; 3) A ilustração no livro didático infantil: uma análise da decodificação da imagem (1988 a 1990) - por Solange Coutinho. As iniciativas contaram com financiamento do CNPq, que também proveu bolsas de iniciação científica e de aperfeiçoamento para onze jovens pesquisadores envolvidos nas pesquisas (COUTINHO, 2006, p. 56).

Esta experiência pioneira da pesquisa em Design para Educação, enfrentou resistência e esbarrou na interrupção. O principal motivo, seria a ‘estranheza’ gerada quando da apresentação dos seus resultados em eventos da época, encontros/congressos a exemplo dos extintos ENDIs (Encontros Nacionais de Desenhistas Industriais) e, outros Fóruns Nacionais. Nessa época, pela falta de ambiência adequada para promover a pesquisa, a produção do design ficou em primeiro plano, voltada à prática, em segundo plano voltada ao ensino e por fim, em terceiro plano, voltada à pesquisa (COUTINHO, 2006).

Este quadro tem se transformado e atualmente a pesquisa e a pós-graduação ocupam posto de destaque. Ainda assim, as dimensões (ensino, pesquisa e extensão) não podem estar dissociadas. Coutinho versa que:

Entendendo o Design como um processo completo através de um conjunto amplo de domínios necessários para qualquer resultado, cada domínio requer um conjunto de habilidades, conhecimentos e cuidados. A teoria é fundamental para entendermos o domínio do conhecimento em design. O campo do Design pode ser visto como uma profissão, uma disciplina, uma área. A profissão envolve a prática do Design, a disciplina envolve a investigação de domínios plurais do design, e a área envolve a profissão, a disciplina e a troca constante de campos de investigação. Portanto, ensino, pesquisa e extensão são indissociáveis na co-produção de conhecimentos no campo universitário, principalmente na área de Design. (COUTINHO, 2006, p. 56)

O mundo contemporâneo nos permite assistir transformações importantes e aceleradas em diversos setores sociais, os quais produzem desafios que envolvem múltiplas questões ambientais, culturais, econômicas, educacionais, sociais e políticas. A educação escolar de crianças e jovens não acompanhou significativamente estas mudanças. Contudo podemos perceber o “*Design como um campo que pode contribuir efetivamente para a criação de artefatos educacionais e invenções culturais, aspectos importantes no desenvolvimento cognitivo do ser humano*” (PORTUGAL; COUTO, 2010, p.2).

De acordo com Coutinho e Lopes (2011, p.1) “Quando aproximamos o campo do design com o da educação, estamos, de certa forma, arquitetando a construção de uma perspectiva social” com duas vertentes: a primeira, concerne à preocupação central do design na solução de problemas referentes aos artefatos mediadores de aprendizagem; a segunda refere-se à sua concepção epistemológica e metodológica, enquanto pensamento, ou seja, conhecimento associado ao processo de formação dos indivíduos (Op cit). Nesse contexto, em que a cada dia ressalta-se

a importância de se considerar esses elementos na elaboração de materiais escolares que promovam o conhecimento de forma lúdica, está situada a nossa pesquisa com o Jogo do Patrimônio 2.0.

O Jogo do Patrimônio 2.0 proporciona uma nova possibilidade de comunicação que por meio de um suporte analógico – um tabuleiro, provém uma diversidade de dados e amplia o conteúdo informacional. Dessa forma, colabora na transmissão das mensagens, na expansão do aprendizado e uma possível formação do conhecimento de forma não convencional, lúdica, e voltado para as questões socioculturais atuais, que têm exigido dos designers novas atitudes, de forma que o processo de design tem dilatado suas perspectivas e se deparado com tarefas complexas tanto em artefatos revolucionários quanto nos tradicionais, demonstrando para si uma nova significação. “*O nosso grande desafio encontra-se na responsabilidade em gerar novos artefatos (incluindo aqui os de informação), com a consciência cultural e, conseqüentemente, com um compromisso com a sociedade*” (COUTINHO, 2006, p. 59).

Este processo de mudança, nos motiva a procurar por soluções para resolver os problemas atuais, especialmente os dedicados à educação, de forma não restritiva. Ou seja, estamos sendo instigados a buscar por soluções coletivas para a construção de uma nova realidade, que por sua vez, é mais inclusiva tanto na concepção quanto na prática de ações sociais ou culturais. O nosso contexto atual permite que pessoas possam preservar seus valores individuais, mas se associem em torno de características ou objetivos comuns para, formando uma identidade coletiva, encontrar soluções para problemas comuns. Dessa forma, consideramos pertinente levantar informações acerca do design que se constrói coletivamente, o design participativo.

2.2.3 Design colaborativo, participativo e social

O contexto atual que estamos vivenciando, demanda novas respostas e atuações diferenciadas por parte dos designers, no âmbito de proporcionar um mundo melhor, socialmente mais justo e com maior respeito às diferenças culturais. Para atuação com base de design na no campo social, torna-se, imprescindível interagir com outras áreas do conhecimento e compreender melhor novos contextos de atuação e os desafios a serem vencidos. De acordo com Moraes (2010):

Atuar nos cenários da atualidade, definidos como dinâmicos, fluidos, mutantes e complexos, tornou-se um desafio para os designers, tentando atingir as áreas dos atributos intangíveis dos bens de consumo, fazendo assim, o design interagir cada vez mais com outras áreas, compondo uma colaboração interdisciplinar. (MORAES, 2010)

É crescente o número de estudos voltados às potencialidades de processos participativos de Design no âmbito social. São trabalhos que buscam contribuir na resolução de questões sociais e na melhoria do contexto de vida cotidiano da população envolvida. Para Manzini (2008; p. 61) este é o design inovação social é definida como *“mudanças no modo como indivíduos ou comunidades agem para resolver seus problemas ou criar novas oportunidades”*.

Do ponto de vista do design colaborativo, o papel do designer que trabalha sozinho em um projeto dá lugar a formação de uma equipe interdisciplinar. Sozinho o profissional tem prejudicada a sua criatividade, especialmente pela falta de outras fontes de conhecimento. Assim, o jogo do patrimônio 2.0 estudado neste trabalho é colaborativo desde a sua concepção, dado que quando fora concebido, além do designer, contou com a participação profissionais das áreas de Educação, História e Arquitetura. Assim, esta criação ocorreu num processo em que segundo Piirainen kolschoten, e Lukosch (2016, p. 2) *“a criatividade de designers e não designers trabalham juntas no processo de desenvolvimento de design”*.

Contudo, após um largo uso do jogo como uma ferramenta de Educação Patrimonial, percebeu-se que ainda se precisava melhorar um aspecto do jogo: os usuários precisavam se sentir mais pertencidos, e, assim, mais socialmente representados. Assim, demandou-se uma forma de colaboração que eliminasse as fronteiras entre criadores e usuários, de forma que o design passasse de uma questão ‘nós para eles’ à ‘nós com eles’, o que segundo Brown (2010) é *“explorar o próximo estágio do design na medida em que ele migra de designers criando para as pessoas para designers criando com as pessoas e a pessoas criando por si só”* (BROWN, 2010, p.55).

Dessa forma, foi necessário se criar uma versão participativa do jogo, ou seja, na qual os usuários estão envolvidos no processo. Assim se criou um meio de *“também de envolver as pessoas na adaptação significativa e proposital para mudar a sua vida diária”* (SANOFF, 2007, p. 213).

[...] participar é uma prática social na qual os interlocutores detêm conhecimentos que, apesar de diferentes, devem ser integrados. Que o conhecimento não pertence somente a quem passou pelo processo de educação formal, ele é inerente a todo ser humano. (Tenório;1990, p.2)

Esta visão sistêmica do design que atua entre a colaboração e a participação encontra respaldo no que Kruchen (2009, p. 44-45) afirma que “*o papel do designer é facilitar e apoiar o desenvolvimento de inovações em uma comunidade*” e que portanto, o usuário torna-se um ator que coproduz valor e faz parte da inovação. Assim, projetos que resultam em novas soluções para a vida cotidiana das comunidades, passam a demandar uma autoria distribuída ou coletiva (KRUCHEN, 2009). Aproximamo-nos, portanto, de questões sociais que sugerem que façamos uma reflexão sobre essa questão.

A circunstância na qual trabalhamos o termo “Inovação Social” refere-se a soluções que ultrapassem limites institucionais de forma multidisciplinar, possibilitando a capacidade de promover mudanças duradouras e de resolver/atenuar problemas sociais amplos. Espera-se que o Design possa favorecer e promover tais soluções através da sua ação interdisciplinar e da capacidade de desenvolver respostas integradas de produtos, serviços e comunicação, ou seja, estratégias, capazes de enfrentar os desafios do mundo contemporâneo (MERONI, 2008). Com isso, acreditamos que o jogo do patrimônio 2.0 funciona como uma solução para resolver o problema social de envolvimento na causa da preservação.

No âmbito do Design para Inovação Social, os conceitos de “participação” e “local” sobressaem-se, sobretudo no que tange às inovações sociais cotidianas. Essas soluções são realizadas pelas pessoas interessadas e capazes tanto em atender às necessidades cotidianas não contempladas pelo governo e pela indústria, quanto em produzir mudanças no tecido social local (MANZINI, 2008). Tais ações emergem, portanto, como significativas ferramentas voltadas à redução dos problemas sociais e formação de uma sociedade mais justa, assim como ocorre no chamado *Design Thinking*. Ambos incentivam a intervenção dos utilizadores finais o processo de construção e desenvolvimento de narrativas.

Apesar do fato de que inovações sociais podem ser não planejadas ou acontecer espontaneamente, se condições favoráveis forem criadas por meio do design, elas podem ser encorajadas, empoderadas, reforçadas, ampliadas e integradas com programas maiores para gerar mudanças sustentáveis. (CIPOLLA, 2012, p.65-66)

Na circunstância em que o usuário participa do processo de projeto desde o início se faz necessário um redirecionamento do papel do designer. Neste caso, o profissional tem o papel de catalisador de uma visão que parte da coletividade voltada à visão compartilhada da promoção de um diálogo estratégico entre os diferentes atores (MERONI, 2008). Configura-se dessa forma um distanciamento do âmbito industrial e a inserção no contexto específico e da colaboração com novos atores.

Por considerar que no caso em estudo há o envolvimento de pessoas na criação de um jogo que posteriormente irão utilizá-lo, ousamos afirmar que o resultado é mais aceito pelos usuários finais e conseqüentemente mais acessível e usável. Assim, enfatiza-se a importância de cada participante ao decorrer de todo o processo de desenvolvimento do jogo.

2.3 Considerações preliminares

Diante do que foi discutido acerca do Design, é possível se constatar o seu papel enquanto solucionador de problemas e sua característica transversal que permite uma aproximação eficiente com diversos campos do conhecimento, inclusive com o da preservação do patrimônio cultural. Todavia, o contexto em que vivemos, no qual se prolifera uma imensa quantidade de dados, requer que informar com qualidade seja uma característica que precisa ser almejada. Assim, o Design da Informação por sua vez, nessa aproximação com o Patrimônio Cultural, precisa atender sistemas informativos buscando assegurar a mensagem seja transmitida com eficácia.

Para tanto, mais do que organizar dados, verifica-se, a demanda por compreender a percepção e cognição humana, de forma que os conteúdos informativos sejam criados para atender processo de significação do receptor e assim melhorar a transmissão da informação. Dessa forma, atualmente os designers têm se distanciado de soluções globalizadas, buscando compreender as diferenças, lidando e promovendo as peculiaridades locais. Esta mudança de paradigma, quando relacionada com o patrimônio cultural, estimula autonomia, a percepção, o reconhecimento e a valorização de bens culturais por parte das comunidades envolvidas. A essa transformação Freire (2009) chama de 'assunção da identidade

cultural'. Visto que nem sempre as comunidades têm uma boa relação estabelecida com os bens culturais imbuídos de proteção legal.

A associação do Design à educação, e especialmente à uma política de educação patrimonial traz novas perspectivas para todos os envolvidos. É um processo de valorização relativamente novo, que se mostrou como um catalizador e convergente para o alcance do objetivo desta pesquisa, aproximando a escola e a preservação cultural às realidades sociais envolvidas. Ou seja, além do efeito multiplicador almejado, a participação ativa dos educandos promove uma educação crítica, autônoma e libertadora, despertando em todos os envolvidos, a percepção do protagonismo da sociedade em torno da preservação de sua cultura.

O desenvolvimento coletivo de projetos, e, de preferência com a participação do usuário final tem se mostrado como um importante meio de se alcançar maior eficácia dos materiais criados.

[...]designers podem ser parte da solução, justamente por serem os atores sociais que, mais do que quaisquer outros, lidam com as interações cotidianas dos seres humanos com seus artefatos. São precisamente tais interações, junto com as expectativas de bem estar a elas associadas, que devem necessariamente mudar durante a transição rumo à sustentabilidade. (Manzini, 2008, p.16)

Em síntese, buscamos uma abordagem de Design tendo como objetivo desenvolver projetos cujo foco se dá na cultura e no meio social comunitário, que contribui para uma crescente e sustentável consolidação e preservação do patrimônio cultural pernambucano.

3 PATRIMÔNIO, EDUCAÇÃO, IDENTIDADE E MEMÓRIA CULTURAL

Este capítulo, com vistas à levantar informações que propiciem melhor esclarecimento sobre esta pesquisa, dedica-se à apresentar, de forma bem linear, esclarecimentos sobre Cultura, e sobre o Patrimônio Cultural. Deste segundo, busca-se revelar as diferenças entre o patrimônio material, imaterial e vivo, e as divergências nas formas legais de proteção. Apresentamos a importância da educação como forma de se alcançar a preservação e a construção de identidade e memória cultural. Também neste capítulo são apresentados levantamentos de dados e breves relatos históricos dos municípios envolvidos. Espera-se realizar breves discussões e visões comuns das transformações culturais e dos bens culturais, visando estabelecer a demarcação do território de atuação/investigação.

3.1 Cultura e Patrimônio

Iniciamos assumindo que definir cultura não é tarefa das mais simples. Seja pelos diferentes enfoques que podem ser dados, a partir das áreas a que se destina o estudo como Economia, Antropologia, Sociologia, seja pela pelos diferentes campos semânticos em substituição a outros termos como “mentalidade”, “espírito”, “tradição” e “ideologia”. De acordo com o dicionário de conceitos históricos, desde o século XIX os antropólogos buscam definir por meio da cultura os limites para o campo de atuação da antropologia. Contudo, esses conceitos são diversos e as vezes divergentes (SILVA, 2009, p. 85).

Cultura, é o conjunto de tudo aquilo que é construído pela humanidade, sejam objetos, sejam ideias e crenças. Segundo Laraia (2001), é todo comportamento que independente de fatores biológicos ou geográficos, é apreendido pelo indivíduo. Cultura, portanto, é a forma pela qual o homem vive e modifica o mundo ao seu redor, criando e recriando formas de conviver. É essencialmente o modo de fazer e de viver do homem. Em sentido amplo, a religião, a filosofia, a ciência, a arte, os utensílios, os usos e costumes. A linguagem e a própria atividade humana constituem o domínio da cultura que se distingue com perfeita nitidez da esfera da natureza. “(...) *Toda sociedade projeta-se no espaço em que vive e nos objetos que*

usa, na própria visão do mundo e juntamente escreve as imagens que há de si mesma: reflete-se, reconta-se (repete-se)” (VINACCIA, 1995,p. 41-46).

Durante anos o conceito de cultura evoluiu de forma etnocêntrica, de forma à de reconhecer hierarquias entre as culturas. O antropólogo Franz Boas (1872-1942), foi um dos pioneiros a criticar tal visão, entre o final do século XIX e início do XX, argumentando que toda cultura tem sua própria história e não pode ser julgada com referência nas histórias de outras culturas. Dessa forma, Boas promoveu uma aproximação entre história e antropologia que até hoje é utilizada e pode ser percebida em obras como *‘Casa grande e Senzala’* de Gilberto Freyre (SILVA, 2009, p. 85).

Conforme foi levantado anteriormente, embora existam diferentes conceitos para cultura, existem pontos convergentes nas definições, como por exemplo, que diferenças genéticas ou diferenças de meios geográficos não determinam comportamentos culturais. Outros estudos, tais como linguísticos, para além dos antropológicos também estabelecem definição para cultura. De acordo com a definição de Alfredo Bosi (1996), que se baseia na linguística e na etimologia da palavra, tal como *‘culto’* e *‘colonização’*, cultura viria do verbo latino *‘colo’*, cujo particípio passado é *‘cultus’* e o particípio futuro é *‘culturus’*. O significado do verbo *colo* seria *‘eu ocupo a terra’* e dessa forma cultura, que seria a variação futura desse verbo, significaria *‘o que se vai trabalhar’* *‘o que se quer cultivar’* (BOSI, 1996, p.11).

A raiz semântica de *‘cultura’* enquanto vocábulo tem relação direta com o ato de cultivar, ou seja, dedicar-se a formar e conservar, tal como se faz com o cultivo agrícola. Por outro lado, pelo ponto de vista sociológico, tem relação com o sistema de atitudes, costumes de um povo, onde faz parte do conhecimento geral. A cultura está relacionada também, à intelectualidade, aos valores que são estabelecidos e repassados pela sociedade, a fim de constituir limites e regras para a vida em sociedade.

Nessa perspectiva, Bosi (1996, p. 16) declara a cultura como um conjunto de práticas, de técnicas, de símbolos e de valores que devem ser transmitidos às novas gerações para garantir a convivência social. Mas para haver cultura é preciso antes que exista também uma consciência coletiva que, a partir da vida cotidiana, elabore os planos para o futuro da comunidade. Tal definição dá à cultura um significado muito próximo do ato de educar. Assim sendo, nessa perspectiva, cultura seria aquilo que um povo ensina aos seus descendentes para garantir sua sobrevivência.

É importante ressaltar também o dinamismo da cultura. Ela se transforma à medida que vivemos, conforme evoluímos. Estilos de vida e costumes distintos vão formando e transformando outras culturas distintas ao longo do tempo por entre as diferentes sociedades. "*Culturas são sistemas (de padrões de comportamento socialmente transmitidos) que servem para adaptar as comunidades humanas aos seus embasamentos biológicos*" (LARAIA 2001, p. 63). Assim, bem como as influências resultantes do contato entre grupos, as realidades sociais, científicas, tecnológicas e ambientais atuam como elementos catalisadores de mudanças no seio do grupo, transformando as culturas, os seus valores e normas (COSTA, 2013, p.40).

Nas últimas décadas, é notável que a UNESCO, tem chamado a atenção para a necessidade de desenvolvimento de políticas locais, que acautelem as singularidades culturais, especialmente no que se refere às que correm o risco de desaparecer. Assim, várias iniciativas têm surgido no sentido de motivar os estados e sensibilizar os cidadãos no reconhecimento da diversidade e da vulnerabilidade das culturas locais, como também do patrimônio cultural a elas agregado (COSTA, 2013, p.42).

Convencionalmente chamam-se de culturas locais, dotadas de valores reconhecidos muitas vezes entre os indivíduos culturalmente formados na mesma sociedade. Do conjunto das diversas culturas existentes, ou de valores reconhecidos em grande parte das tais, entende-se por cultura universal. Uma espécie de cultura global, formada por signos que podem ser identificados em diversas partes do mundo. Laraia (2001) argumenta a necessidade de atribuição de significados a toda cultura. "*É o exercício da faculdade de simbolização que cria a cultura e o uso de símbolos que torna possível a sua perpetuação. Sem o símbolo não haveria cultura, e o homem seria apenas animal, não um ser humano*".

No que diz respeito às influências culturais, podemos dizer que uma cultura pode recebê-las tanto por culturas próximas quanto por outras distantes. A globalização e facilidade de comunicação são facilitadores desse processo, de forma que se pode notar hibridismos, formados pelo agrupamento de valores de culturas distintas. Assim, podemos dizer que cultura é algo que se incorpora, se renova, se perde, se ganha, se transforma. Diante de tudo o que pode representar a cultura, temos então o Patrimônio Cultural (LARAIA, 2001).

O Patrimônio Cultural revela os múltiplos aspectos da cultura de uma comunidade. A palavra patrimônio tem seu significado como ‘conjunto de bens’, ‘herança familiar’, ou bens de natureza econômica acumulados ou herdados por alguém durante a vida. *“Os bens que fazem parte do patrimônio cultural não interessam apenas a uma única pessoa, são uma herança coletiva, pois são representativos para a história e para a identidade da coletividade”* (FUNDARPE, 2014, p. 8).

As evoluções da sociedade ao longo das gerações fazem surgir novas necessidades que modificam a herança patrimonial, tornando-a fluida, dinâmica. No Brasil, a busca pelo reconhecimento do patrimônio nacional se iniciou na década de 1920 e até hoje se procura abranger a rica diversidade cultural do território, tendo em vista o reconhecimento da miscigenação entre as culturas étnicas para a formação da identidade brasileira.

Dentre as ações iniciadas no governo de Getúlio Vargas (1930 a 1945) com vistas à política de preservação cultural federal, no Brasil, se destaca a criação do Serviço de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – SPHAN, em 1937 (CALABRE, 2005, p. 3). A autora ainda complementa que entre 1945 e 1964 o desenvolvimento da área cultural se deu por conta da iniciativa privada. Na década de 50 com a chegada da televisão no Brasil a utilização de novas linguagens se intensificou (CALABRE, 2005, p. 3). No que diz respeito à política de preservação do patrimônio, pode-se afirmar que sempre esteve ligada à cultura. Contudo, quanto à política cultural desde a década de 1930 até os dias atuais, em síntese, pode-se dizer que passaram por oscilações, cuja representação ministerial entre os diversos governos, passou pela ausência, pelo autoritarismo e pela instabilidade (RUBIM, 2012).

O início da conceituação de patrimônio cultural no Brasil, data de 1937, no Decreto-Lei nº 25 que foi publicado em novembro do referido ano, sendo atualizado pela Constituição Federal de 1988. Dentre as alterações, já no ano da constituinte, a nomenclatura ‘Patrimônio Histórico e Artístico’, foi substituída por ‘Patrimônio Cultural Brasileiro’. De acordo com o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN: *“Essa alteração incorporou o conceito de referência cultural e a definição dos bens passíveis de reconhecimento, sobretudo os de caráter imaterial”*. A Constituição também divide entre o poder público e as comunidades a responsabilidade da promoção e da proteção do Patrimônio Cultural Brasileiro,

contudo a gestão e da documentação relativa aos bens permanecem sob responsabilidade da administração pública.

De acordo com o artigo 216 da Constituição Federal de 1988 que revisa o primeiro conceito, o patrimônio cultural é constituído pelos bens “*de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira*”. Nestes se incluem: as formas de expressão; os modos de criar, fazer e viver; as criações científicas, artísticas e tecnológicas; as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais; os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

Como exposto, a constituição estabelece que o papel de preservação ocorre em parceria entre a administração pública e a comunidade, sendo esta segunda, a sua grande defensora, uma vez que esta é a legítima produtora e beneficiária dos bens culturais. O reconhecimento e o sentimento de pertencimento ultrapassam a ideia de ser apenas histórico, artístico, arquitetônico, mas poderá ser também estético ou simplesmente afetivo.

Os principais instrumentos legais de proteção do patrimônio são o tombamento e o registro. O tombamento aplica-se ao patrimônio material, ou seja, tangível. Com isso, almeja-se preservar a matéria, forma e características dos bens, sejam eles móveis ou imóveis. O registro considera manifestações puramente simbólicas, não se presta a imobilizar ou impedir modificações nessa forma de patrimônio. Seu propósito é inventariar e registrar as características dos bens intangíveis, de modo a manter viva e acessível às tradições e suas referências culturais.

Tombar é o ato legal de reconhecer oficialmente o valor cultural de um bem cultural material, instituindo-lhe regime jurídico especial de propriedade, levando-se em conta sua função social. Cabe ressaltar que o tombamento não requer necessariamente a desapropriação do bem ou o impedimento de que o proprietário possa lhe conferir alterações, o foco desse ato é impedir a destruição ou descaracterização. O tombamento de acordo com a FUNDARPE:

É um ato administrativo, cuja competência no Brasil é atribuída pelo Decreto-Lei nº 25, de 30 de novembro de 1937. Pode ocorrer em nível federal, feito pelo IPHAN, ou ainda em esfera estadual ou municipal. O nome tombamento advém do verbo tombar, isto é, registrar, inventariar,

arrolar, visando proteger e conservar os bens culturais. (FUNDARPE, 2014, p. 10)

Para a preservação do patrimônio cultural imaterial o instrumento de preservação é o Registro de Bens Culturais de Natureza Imaterial. Por meio deste, bens e manifestações expressivas da diversidade cultural brasileira, são inscritos como parte do Patrimônio Cultural Brasileiro. Para além de uma atribuição de título a um determinado bem cultural, esse reconhecimento, promove a produção e a divulgação de conhecimento sobre esse bem com a documentação de sua origem, trajetória e transformações que sofreu ao longo do tempo; quem são seus produtores e os seus meios de produção; como se deu seu consumo ou o modo de circulação na sociedade, entre outros aspectos. O Registro consiste na identificação dos significados atribuídos ao bem e na produção de vídeos ou material sonoro sobre suas características e contexto cultural.

O registro, instituído pelo Decreto 3.551 de 04 de agosto de 2000, é, antes de tudo, uma forma de reconhecimento e busca a valorização de saberes, celebrações, rituais, formas de expressão e os espaços onde essas práticas se desenvolvem, não devendo, portanto, ser visto como um instrumento de tutela e acautelamento análogo ao tombamento. Corresponde, muito mais, a um processo de identificação, produção de conhecimento sobre o bem cultural e apoio a dinâmica dessas práticas socioculturais. (FUNDARPE, 2014, p. 123)

3.2 Patrimônio material, imaterial e vivo

Os bens materiais são aqueles de natureza concreta, palpável e classificam-se em móveis, quando podem ser deslocados do lugar original, ou imóveis, quando são fixos. De acordo com o IPHAN, são monumentos, núcleos urbanos, sítios arqueológicos e paisagísticos, coleções arqueológicas, acervos musicológicos, documentais, bibliográficos, ou mesmo de outros tipos de arquivo. Igrejas, casarios, casas-grandes de engenho de açúcar e paisagens são exemplos de bens imóveis, enquanto um altar-mor ou um painel de azulejos, são exemplos de bens móveis. Ainda de acordo com o mesmo órgão, com base em legislações específicas são classificados segundo sua natureza nos quatro Livros do Tombo: arqueológico, paisagístico e etnográfico; histórico; belas artes; e das artes aplicadas.

A proteção legal dada pelo tombamento pode ser aplicada aos bens móveis e imóveis, de interesse cultural ou ambiental, e somente é aplicada aos bens materiais de interesse para a preservação da memória coletiva. Pode ser proposto pelos próprios órgãos de preservação, mas também é uma ferramenta que pode ser solicitada por qualquer pessoa física ou jurídica. Como existem diferentes esferas de proteção (municipal, estadual ou federal) no exercício dessa cidadania, deve-se buscar compreender a qual nível de proteção se deve propor, de acordo com a importância dessa herança cultural. Em Pernambuco, todo bem tombado em esfera federal, é, por conseguinte protegido também em esfera estadual, mas a recíproca não é verdadeira. Além dos bens comuns nas listas do IPHAN e do Estado de Pernambuco, existem os bens que são tombados pelo Estado, e outros que são protegidos em suas esferas municipais.

Figura 6 - Exemplo de bem material - Igreja de São Lourenço de Tejucupapo - Goiana.



Fonte: FUNDARPE, 2015.

O papel de zelar pelo patrimônio é de todos, e da mesma forma, qualquer pessoa está apta a pleitear a preservação de um bem que considera representativo do modo de ser ou viver de um grupo de pessoas. Sendo assim, não apenas construções suntuosas ou de grande porte podem ser consideradas patrimônio, mas também todas aquelas que tenham reconhecida significância para determinada comunidade.

É válido ressaltar que todo patrimônio material tem um lado imaterial por trás de si. Seja um modo de fazer, uma celebração, uma ideia, etc. existe um universo intangível do qual o patrimônio físico é a sua materialização. Atualmente, o estado de Pernambuco conta com 148 bens tombados, sendo 82 pelo IPHAN e 66 pelo Estado de Pernambuco. Além desses, outros 186 bens estão em processo de tombamento, sendo 44 pelo IPHAN e 142 pelo Estado de Pernambuco. Uma vez em processo de tombamento, o bem fica protegido seguindo os mesmos critérios dos que já forma inscritos em livro de tombo.

Os bens culturais de natureza imaterial, pela definição da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) são "*as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas – com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados - que as comunidades, os grupos e, em alguns casos os indivíduos, reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural*".

Estes bens dizem respeito àquelas práticas e domínios da vida social que se manifestam em saberes, ofícios e modos de fazer; celebrações; formas de expressão; e nos lugares (como mercados, feiras e santuários que abrigam práticas culturais coletivas). "*São transmitidos de geração a geração, e tem uma evolução constante por todas as comunidades, contendo natureza histórica e principalmente contribuindo para promover o respeito à diversidade cultural*" (ZANETTI; WALKIM, 2009)⁶.

De acordo com Art. 216. da Constituição, consideram-se patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem: I - as formas de expressão; II - os modos de criar, fazer e viver; III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas; IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais; V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

⁶ ZANETTI, Claudia Luciane. WALKIM, Melissa de Melo, **Principais Conceitos sobre Patrimônio Cultural**. Disponível em <<http://www.brasilcultura.com.br/patrimonio-cultural/principais-conceitos-sobre-patrimonio-cultural/>> Acesso em 08 ago de 2017.

Atualmente, dentre os bens imateriais de Pernambuco, encontram-se registrados: a Feira de Caruaru, no Livro de Registro de Lugares; o Ofício do Mestre de Capoeira, no Livro de Registro dos Saberes e Fazeres; a Roda de Capoeira, no Livro de Registro das Formas de Expressão; o Frevo, o Cavalo marinho, o Maracatu Nação, o Maracatu de Baque Solto, o Teatro de Bonecos Popular do Nordeste (TBPN) – Mamulengos e o Caboclinho, todos no livro das Formas de Expressão.

Figura 7 - Apresentação do mamulengo de Zé Divino de Lagoa de Itaenga.



Foto: Costa Neto / Secut/PE

Além do reconhecimento dos bens culturais materiais e imateriais, se faz importante falar da pessoa enquanto patrimônio. O Estado de Pernambuco foi pioneiro no estabelecimento de uma lei com essa finalidade, a Lei de Registro do Patrimônio Vivo de Pernambuco, nº 12.196 instituída em maio de 2002 e alterada em dezembro de 2016, por meio da lei nº 15.944. Esta lei tem como objetivo reconhecer, valorizar e apoiar mestres e grupos que detenham os conhecimentos ou as técnicas necessárias para a produção e a preservação de aspectos da cultura tradicional ou popular, estimulando a transmissão dos saberes, e assim, objetivando a proteção e a difusão do patrimônio pernambucano.

Com a alteração da Lei de Registro do Patrimônio Vivo de Pernambuco, o registro sofreu pequenas modificações, as principais foram: I – alteração no número

de candidatos selecionados a cada edição anual do concurso, que passou de 3 (três) para 6 (seis) e II – atualização dos valores concedidos – De acordo com a lei, os Patrimônios Vivos de Pernambuco fazem jus ao recebimento de bolsas vitalícias pagas mensalmente, visando a manutenção, transmissão e perpetuação dos saberes.

De acordo com a referida lei, estão aptas a serem indicadas para o registro: “a pessoa natural ou grupo de pessoas naturais, dotado ou não de personalidade jurídica, que detenha os conhecimentos ou as técnicas necessárias para a produção e para a preservação de aspectos da cultura tradicional ou popular de uma comunidade estabelecida no Estado de Pernambuco”. Desde a sua criação até o ano de 2017 foram registrados 51 mestres e grupos, dos quais 40 permanecem vivos, 11 faleceram, tornando-se ‘patrimônio vivo *in memoriam*’.

Figura 8 - Apresentação do Cavalo Marinho Estrela de Ouro de Condado.



Foto: Jan Ribeiro / Secut/PE

3.3 Educação patrimonial e preservação

A relação entre educação patrimonial e preservação busca, com o desenvolvimento de práticas que contribuam para sensibilização e apropriação de bens culturais, promover o reconhecimento e a valorização do patrimônio cultural pelos sujeitos e comunidades envolvidas. Dessa forma, com as pessoas envolvidas

com o patrimônio em suas rotinas, a preservação passa a ocorrer espontaneamente, o que contribui no desenvolvimento da chamada 'consciência preservacionista'.

O envolvimento e conscientização de novas gerações é a forma mais eficiente de proporcionar a continuidade da preservação do patrimônio, evitando assim seu desaparecimento. Extinguir um bem cultural "*constitui, em geral, uma perda irreparável, seja de um monumento antigo, seja de uma espécie da fauna ou da flora, e também de conhecimentos, de formas de expressão, de modos de vida*" (LONDRES, 2012, p. 15).

O principal objetivo da educação patrimonial consiste em levar os indivíduos a um processo ativo de conhecimento, apropriação e valorização de sua herança cultural, capacitando-os para uma melhor utilização destes bens e propiciando a geração e a produção de novos conhecimentos, tendo assim um contínuo processo de criação cultural (ITAQUI 1998 *apud* HAIGERT *et al.* 2011).

Se faz necessário então, a identificação e a compreensão de que a(s) comunidade(s) participante(s) das ações educativas são produtora(s) de saberes que reconhece(m) suas referências culturais inseridas em contextos de significados que estão associados à memória social do local (FLORÊNCIO *et al.* 2014). Revela-se, portanto, a relevância das práticas educativas para a valorização da diversidade cultural e para o fortalecimento da identidade local.

O início da utilização do termo Educação Patrimonial no Brasil, remonta aos anos 80. Segundo Horta *et al.* (1999), o debate sobre o desenvolvimento de ações educativas com foco no patrimônio cultural teria sido introduzido no país, a partir da realização do I Seminário de Educação Patrimonial, em 1983, no Museu Imperial em Petrópolis - Rio de Janeiro. Esta atividade, foi inspirada no trabalho pedagógico chamado "*Heritage Education*" desenvolvido na Inglaterra.

Mais, tarde, nos anos 1990, com objetivo de propor um programa de Educação Patrimonial, com apoio do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) e do Ministério da Cultura, foi elaborado, o Guia básico de Educação Patrimonial. Uma publicação estruturada para orientar a elaboração e desenvolvimento de ações que contribuam para a compreensão sobre o patrimônio cultural na qual é possível encontrar conceitos, critérios, objetivos, metodologias além de sugestões de atividades e bibliografia. Nesta, a Educação Patrimonial foi então definida como "[...] *um processo permanente e sistemático de trabalho*

educacional centrado no Patrimônio Cultural como fonte primária de conhecimento individual e coletivo” (HORTA, 1999, p. 06).

A metodologia da Educação Patrimonial está fundamentada em etapas (observação, registro, exploração e apropriação) e consiste em “*explorar e utilizar todo o potencial que os bens culturais preservados oferecem como recursos educacionais, desenvolvendo as habilidades de observação, análise, atribuição de sentidos, contextualização e valorização do patrimônio*”. (GRINSPUM, 2000, p. 19). A metodologia proposta no Guia básico de Educação Patrimonial trouxe algumas inovações, como por exemplo, conduzir a realização de trabalhos pedagógicos com objetos culturais em sala de aula ou no local onde foram encontrados, como peças fundamentais para o desenvolvimento do currículo.

Contudo, autores como Chagas (2006) entendem que apesar de não utilizar essa expressão, práticas de educação patrimonial já ocorriam nos museus brasileiros desde o século XIX. Para Scifoni (2015) o termo ‘educação patrimonial’ não é metodologia como tampouco expressão de uma determinada metodologia. Para a autora, ao atrelar uma determinada experiência de ação à própria definição deste campo de atuação e, ao multiplicar o seu uso, sendo difundido pelo Brasil, o Guia tem provocado mal-estar constante entre os profissionais da área.

Percebe-se, portanto, que o campo da educação patrimonial ainda não é unívoco, de forma que controvérsias e celeumas ainda podem ser percebidas entre especialistas e pedagogos (PELEGRINI, 2009). Sobre isso, Scifoni (2015) adverte que, no Brasil, esta ainda é uma área de ação em construção, amplo, diverso e contraditório, multidisciplinar e interdisciplinar por natureza. Assim, a autora considera que atualmente no Brasil o maior desafio da Educação Patrimonial hoje, seja fazê-la primordial a todo o processo de identificação do patrimônio. Podemos considerar que para se estimular a preservação por meio da educação patrimonial, é preciso se estabelecer uma relação próxima e dialógica com as comunidades envolvidas, como bem aponta Scifoni (2015; p. 197-198) “*Repensar a Educação Patrimonial recusando a postura que a identifica como mera transmissão de informações e conteúdos, como as famosas cartilhas e folhetos informativos que nada mais são do que produtos pensados e executados de cima para baixo [...]*”.

Refletindo em torno de ações que considerem os sujeitos enquanto produtores culturais permanentes e agentes histórico-sociais, Pelegrini (2009) considera que o empenho, sistemático e duradouro, da educação patrimonial se

torna eficiente quando promove a formação e a informação acerca do processo de construção de identidades plurais. Também se percebe a eficácia quando se promove o desenvolvimento de reflexões acerca do significado coletivo da história e das políticas de preservação.

No que se refere ao trabalho realizado com grupos escolares, Amorim (2004) aponta que, para que esse trabalho seja significativo na direção da construção do conhecimento, é importante que o professor reflita com os alunos sobre questões relativas ao patrimônio antes da realização de trabalhos de campo. De acordo com o autor, esse trabalho de preparação prévia consiste num trabalho de sensibilização e de uma educação do olhar sobre o patrimônio cultural. A aproximação com o cotidiano dos educandos possibilita então que o conhecimento seja construído por eles e não somente transmitido pelos responsáveis em desenvolver o trabalho de Educação Patrimonial.

Como corrobora Oriá (1998), esse trabalho voltado para o patrimônio no processo educativo, consiste na utilização de espaços e suportes da memória, visando despertar a sensibilidade e consciência dos educandos acerca da importância da preservação, contribuindo assim para o exercício e formação da cidadania. Nesse sentido, a educação do olhar permite ao educando fazer uma leitura do patrimônio procurando entender seus significados. Nessa lógica, a Educação Patrimonial pode estar presente em campos diversos, como as escolas, os museus, as bibliotecas e outros espaços.

3.4 Identidade e memória cultural

Embora a noção de identidade não seja algo novo nas ciências humanas, o tema veio à tona na história no final do século XX, a partir dos debates acerca da pós-modernidade e do multiculturalismo. Devido a relevância para a compreensão do mundo atual, o conceito alcançou as salas de aula. Pode ser percebida, por exemplo, no discurso dos educadores voltados à conscientização acerca da pluralidade cultural brasileira. *“Este conhecimento passa pela definição das identidades étnicas, regionais, entre outras. A noção de identidade tornou-se, assim, um dos conceitos mais importantes de nossa época”* (SILVA, 2009, p. 202).

Por meio do conhecimento gerado pela área dos Estudos Culturais que investiga a construção de identidades sob diferentes pontos de vista: sociológicos, linguísticos e por meio da teoria da comunicação, a noção de identidade ampliou sua quantidade de conceitos: identidade nacional, identidade étnica, identidade social, cada um deles com significados distintos e métodos de análise próprios.

A partir da interpretação filosófica, a qual agrega conceituações antropológicas e psicológicas, podendo ainda haver uma identidade individual ou coletiva, presumida ou ideal. A identidade pode ser considerada como o conjunto de características próprias e específicas que permitem a construção do indivíduo, o “eu” de forma que que o um ser se torne semelhante a si e distinto a outros. Carrega consigo representações temporais de passado, presente e de perspectivas para o futuro. Identidade pode ser definida como “*o caráter do que permanece idêntico a si próprio; como uma característica de continuidade que o Ser mantém consigo mesmo*” (WOLTON *apud* SILVA, 2009, p. 202). A partir desta ótica, é possível considerar que a forma de um indivíduo de se perceber como o mesmo ao longo do tempo compõe a sua identidade pessoal. Já a identidade cultural, é composta quando indivíduos distintos partilham de uma mesma essência entre si.

Como já visto, o conceito de identidade pode ter diversas abordagens diferentes. O antropólogo social Roberto DaMatta (1986), por exemplo, em *O que faz o Brasil, Brasil?*, com uma visão já superada, se atém em responder como se constrói uma identidade social e, mais especificamente, como um povo se transforma em Brasil. Para ele, a identidade social é composta pelos posicionamentos dos indivíduos diante das situações do cotidiano, ou seja, ao se buscar respostas para questões sociais: como um indivíduo entende o casamento, a Igreja, a moralidade, a Arte, as leis etc., é o que define sua identidade social.

Um ponto de vista muito controverso no trabalho de DaMatta (1986), entretanto, é sua definição de uma identidade brasileira única. Para ele, o Brasil se define qualitativamente a partir do futebol, do carnaval, do sincretismo, da sensualidade etc. Estudos mais recentes e de outras áreas a consideram muito simplista, por escamotear todas as diferenças regionais, étnicas e sociais existentes e considerar apenas os estereótipos criados sobre o Brasil. Desviando dessa caracterização generalizante, o antropólogo Darcy Ribeiro (1995) propõe que a multiplicidade de origens raciais e étnicas da população brasileira não se constitui em fator que origine, em si mesma, um movimento de separação em componentes

opostos – processo motivado, sim, pela estratificação de classes; no conjunto da população brasileira é preciso ver, com mais propriedade, a coincidência de oposições, a simultaneidade de contrários.

Na área do Design, seja para projetos gráficos, seja para projetos de produtos, a identidade cultural é um tema indispensável e deve ser conhecida para muito além dos estereótipos. Sobre o assunto, no livro *Análise do Design Brasileiro*, Dijon de Moraes (2006) discorre:

O fato é que o percurso no Brasil, como Estado Nação, nos conduziu a uma estética multicultural, híbrida e mestiça. Através do pluralismo étnico e estético local, foi aberta uma forte presença de signos múltiplos e de uma energia particularmente brasileira. No entanto é necessário o reconhecimento de valores, fruto da ambiência e cultura local, a serem interpretados e decodificados como atributos possíveis para os nossos artefatos industriais... (MORAES, *et al.* 2006, p. 14)

Diferentes autores têm colaborado na criação de diversas correntes de trabalho que refletem sobre a construção das identidades étnicas, regionais e nacionais, conceitos muitas vezes interligados. Para uma efetiva compreensão do mundo globalizado é importante entender o conceito de identidade devido a fragmentação das identidades nacionais e o ressurgimento de outras identidades, de gênero, étnicas (SILVA, 2009, p. 203). A sobreposição de identidades diferentes, sobretudo de identidades de grupos, de gênero, étnicas, regionais permitem a criação do conhecimento a partir do hibridismo e revela a complexidade da noção de identidade e sua importância para a construção da cidadania. Ao levantarmos em sala de aula a bandeira do respeito à diversidade cultural, às minorias, estamos nos inserindo na discussão sobre a identidade.

Em síntese, pode-se dizer que o conceito de identidade tem sido abordado por diferentes campos das ciências humanas. A origem remete à Filosofia e à Psicologia, mas hoje a Antropologia tem sido uma das ciências mais se dedicam ao seu estudo e conceitua identidade como uma característica de um ser que se percebe como tal ao longo do tempo. Essa identidade também se constitui na esfera cultural, onde diferentes indivíduos compartilham das mesmas características. Diferentes grupos sociais têm suas peculiaridades, e estas podem se relacionar com peculiaridades de outros grupos, e com o passar do tempo outras várias identidades são criadas, como por exemplo, a identidade materna, a de estudante, de profissional, a identidade étnica, entre outras. Com isso, podemos compreender que

grupos tem características que os tornam comuns e peculiaridades que os tornam únicos. Nas palavras da FUNDARPE (2014, p. 6): *“Mesmo pertencendo a uma nação, várias outras características definem a pessoa. Cada País, Estado e Município também tem sua própria identidade que vai se diferenciar de outras e formá-la única e especial”*.

Diante da mesma perspectiva da interdisciplinaridade, atualmente, a História, tem buscado trabalhar identidade refletindo acerca dos estudos da memória. Nossa identidade surge quando evocamos uma série de lembranças. Isso serve tanto para o indivíduo quanto para os grupos sociais. Sendo assim, identidade e memória são indissociáveis, dado que não é possível saber quem somos sem se conhecer o passado (SILVA, 2009, p. 204).

A memória do indivíduo, segundo Bosi (2007), depende do seu relacionamento com os grupos de convívio e os grupos de referência peculiares a si, tais como a família, a classe social, a escola, a Igreja, a profissão. São nossas raízes culturais, familiares, sociais, que nos tornam singular diante das outras sociedades e nos dão uma identidade de povo, de nação. Portanto, a memória revela-se como um elemento essencial da identidade, uma vez que ela se constitui das experiências que a humanidade vai adquirindo ao longo de sua história.

No significado latino, o ato de lembrar, recordar, refere-se àquilo que “passa pelo coração”. Sentimentos, atitudes e aprendizados vividos, fazem por meio da memória as interações entre o cérebro, o corpo e o mundo. Entre esquecimentos e lembranças faz-se, no presente, as escolhas de um tempo vivido. *“Os registros das memórias podem ser então considerados uma das principais ferramentas, tanto da preservação, quanto da transmissão dos valores e da identidade cultural e da história de um povo”* (FUNDARPE, 2014, p. 8).

Na Filosofia, na Sociologia, na Antropologia e principalmente na Psicanálise, os estudos sobre a memória individual e coletiva já estavam avançados, contudo, recentemente a memória se tornou objeto de reflexão da historiografia. Contudo, quem iniciou, ainda no século XIX amplos debates em torno da memória humana, evidenciando o caráter seletivo e distinguindo-a de uma elementar coleção de lembranças foi Sigmund Freud, fundador da Psicanálise, e um dos ícones da modernidade. Ou seja, o fato de que nos lembramos das coisas de forma parcial, a partir de estímulos externos, e escolhemos lembranças. Com isso, ele remete a

Platão, que já na Antiguidade expunha a memória como um bloco de cera, onde as lembranças são impressas (SILVA, 2009, p. 275).

Quando os historiadores começaram a se dedicar ao estudo da memória como objeto da História, o principal campo a trabalhá-la foi a História Oral. Nessa área, estudiosos têm-se preocupado em perceber as formas da memória e como esta age sobre nossa compreensão do passado e do presente. O historiador Antônio Montenegro (2015), por exemplo, considera que apesar de haver uma distinção entre memória e História, essas são inseparáveis, pois se a História é uma construção que resgata o passado do ponto de vista social, é também um processo que encontra paralelos em cada indivíduo por meio da memória.

Outra distinção entre História e memória está no fato de a História trabalhar com o acontecimento colocado para e pela sociedade, enquanto para a memória, o principal é a reação que o fato causa no indivíduo. A memória recupera o que está imbuído, seja do indivíduo, seja do grupo, e a História trabalha com o que a sociedade trouxe a público. Montenegro (2015), por sua vez, argumenta a dificuldade de se utilizar os depoimentos orais como fonte da História é que no fato de que eles são fontes construídas pela memória, e esta reelabora a realidade vivida pela imaginação.

Para o campo do Design, se faz importante ressaltar o recente e progressivo interesse da atuação profissional e do debate acadêmico acerca dos valores relacionados à memória cultural e aos processos que considerem as transformações ocorridas na cultura contemporânea. Dutra e Fonseca (2013) revelam a necessidade de se dedicar mais atenção para um universo material à beira do esquecimento, o que sobrepuja o mero saudosismo, e é crucial à consolidação dos alicerces do Design.

3.5 Reconhecimento dos dados dos territórios de Goiana e Igarassu

Igarassu e Goiana são municípios vizinhos, que, quando do início deste trabalho, estavam separados em duas regiões político-geográficas. Igarassu já fazia parte da Região Metropolitana do Recife (RMR), enquanto Goiana fazia parte da Zona da Mata Norte. Ambas estão no chamado Litoral Norte, território que nos últimos cinco anos, recebeu grandes empreendimentos industriais, das quais se destacam a criação de um Polo Fármaco-químico no qual se destaca a Indústria Brasileira de Hemoderivados a HEMOBRÁS, a instalação de três indústrias de bebidas cervejeiras e uma montadora de automóveis do grupo Fiat | Chrysler, dessa forma, registra-se a chegada de muitas indústrias na Região nos últimos dez anos. Além das transformações no ambiente, onde percebe-se a construção das fábricas, comércios e de condomínios residenciais, percebe-se mudanças sócio culturais.

Não apenas o patrimônio edificado passa a conviver cada vez mais com construções contemporâneas, como também muitas pessoas dos municípios tiveram as suas rotinas alteradas. Dado funcionamento 24 horas de algumas indústrias, alguns munícipes fazedores e brincantes da cultura popular, acabam por trocar a indumentária cultural por um macacão de trabalho. É claro que esta geração de emprego e renda é importante para os municípios e para o estado, mas é igualmente notório que, dessa forma, grupos culturais podem ser descontinuados, saberes podem ser perdidos e esta cultura possa ser perdida num processo longo e contínuo de aculturação.

Nessas circunstâncias, buscamos levantar informações históricas e sócio culturais dos municípios em que se dá esta pesquisa.

3.5.1 Goiana: origem, informações históricas e culturais

Goiana é um município, à 62 km de Recife e a 51 km de João Pessoa (capital do estado vizinho, com o qual faz fronteira) até os primeiros dias de janeiro de 2018 integrava a Zona da Mata Norte, quando fora integrado à RMR, criando o único caso no Brasil em que duas metrópoles se tocam. Foi o primeiro lugar, em Pernambuco, onde foi declarado o fim da escravatura, e tem um rico passado histórico. Foi invadida durante o domínio holandês no Brasil. Na Guerra dos Mascates, ficou ao lado dos olindenses e chegou a constituir um governo provisório. Por duas vezes, serviu como sede da Capitania de Itamaracá.

Figura 9 - Mapa de localização do Município de Goiana no Litoral Norte de Pernambuco.



Fonte: commons.wikimedia.org. Acessado em 22 ago. 2017.

Primitivamente, a região onde surgiu a cidade era habitada por índios Caetés e Potiguares. Em 1568, a povoação foi elevada à categoria de freguesia, tendo mais tarde se tornado vila a 15 de janeiro de 1685. O nome do município aparece pela primeira vez em documentos da Companhia de Jesus, em 1592, com o nome de aldeia de "Gueena"⁷. O mesmo documento, em 1606, registra-o com a grafia modificada para "Goyana" e a partir de 1607, aparece com a grafia atual. O significado do termo Goiana levanta diferentes opiniões, podendo ser de origem da língua tupi, "gente estimada". Outras opiniões divergentes, concordam com Frei Vicente de Salvador, que em 1627, definiu como "porto ou ancoradouro do vale". Por fim, há quem considere que a origem do nome está relacionada com a tupi-guarani "Guyanna", que significa "terra de muitas águas" (ANDRADE, 2015).

⁷ GOIANA-PE. Secretaria de Educação e Inovação – Org. SOUSA, Solange Guimarães Valadares de, SILVA, Gláucia Bezerra da, LIMA, Fátima de Lourdes Veloso Gomes de – **GOIANA CIDADE HISTÓRICA**. Seção de História de Goiana. – Goiana : SECEDI, 2010, 1ª ed., 100p. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/Anderson.Ramos/apostila-goiana-cidade-historica-2010> Acessado em: 08 ago. 2017.

O território, inicialmente habitado por índios caetés e potiguares, com abundante quantidade de pau-brasil em suas matas com boa perspectiva de escoamento da madeira através do Rio Goiana, logo atraiu os colonizadores. Tais recursos promoveram um rápido desenvolvimento e em 1568 foi criado o distrito de Goiana. A devastação das matas logo permitiu o cultivo de lavouras, em especial a da cana-de-açúcar. Em 1600, a região já contava com 9 engenhos em atividade, chegando ao número de 12 por volta de 1630.

Figura 10 - Antigo porto do Baldo do Rio – Goiana.



Foto do autor. 2014.

A posição geográfica entre as Capitanias de Pernambuco e da Paraíba, colocou Goiana como palco das operações militares no período da Invasão Holandesa. Jerônimo de Albuquerque, comandando gente de Goiana, correu em socorro à Pau Amarelo em 1631; em 1632, ocorreu o ataque à freguesia de Goiana, onde muitos foram presos. Mesmo assim, Lourenço Cavalcanti reuniu pessoal suficiente para marchar em defesa da Paraíba, em 1634. Finalmente, em 1635, o grande número de holandeses obriga a retirada dos moradores. De acordo com SOUZA, *et al.* (2008), em seu Relatório sobre as capitanias conquistadas no período holandês, Adriaen Van Der Dussen descreve:

As terras de Goiana, principalmente as várzeas de Araripe e Taquara, são muito férteis, não ficando atrás de nenhuma outra do Brasil. O rio Goiana tem uma pedra de arrecifes, chamada Pedra das Galeias, detrás da qual

carregavam-se, antes caravelas de 250 caixas de açúcar. Há ancoradouros para pequenos navios, como o Canal Norte, chamado Catuama e Porto dos Franceses. (SOUZA, 2008)⁸

O mais famoso confronto entre holandeses nas referidas terras ocorreu na freguesia de Tejucupapo. Em 1646, os holandeses atacaram uma aldeia de pescadores num dia de domingo, justamente quando a maioria dos homens se retira para o Recife a fim de vender seus produtos. Como defesa, a aldeia contava com uns poucos homens adultos, mulheres e crianças. As mulheres destacaram-se no confronto, tanto no combate direto com a utilização de água quente e pimenta, ou indiretamente, apoiando moralmente e incentivando os demais defensores. As mulheres de Tejucupapo foram vitoriosas, contribuindo diretamente para o declínio do domínio holandês em terras nordestinas. *“Defendendo sua terra, sua família, seus bens, nos ensinam a lutar pela liberdade de nossa Pátria, contra os estrangeiros que nos querem escravizar e roubar”* (In: *Momento Feminino apud TORRES, 2009, p. 1349*).

Figura 11 - Encenação do espetáculo Heroínas de Tejucupapo, que acontece anualmente na vila, desde 1993.



Fonte: goianadoscaboclinhos.com.br Acesso em 22 ago. 2017.

⁸ Disponível em: <http://www.biuvicente.com/site/?p=445> Acessado em 27 ago. 2017.

Figura 12 - Encenação do espetáculo Heroínas de Tejucupapo, que acontece anualmente desde 1993.



Fonte: nacaocultural.org.br Acesso em 22 ago. 2017.

No século XIX, principalmente por conta de seu porto fluvial, que interligava as capitanias (províncias) do Norte com Recife, Goiana tornou-se uma cidade extremamente próspera, do ponto de vista social e econômico. O intenso comércio característico da região já consolidado, ampliou-se com a produção na vila de atividades manufatureiras como a tecelagem, a cerâmica e a vidraçaria. Era comum a presença de milhares de cabeças de gado trazidas do Piauí e Ceará, para serem vendidas em sua feira semanal. Tais atividades permitiram o florescimento de uma classe média numerosa e ativa, que vai participar diretamente das revoluções liberais em Pernambuco. Mesmo assim, ainda é grande o número de engenhos na região, essencialmente às margens férteis dos rios que banham a vila. A força dessa produção açucareira permitiu a permanência de uma forte aristocracia rural em Goiana, em contraste à crescente classe média, sobretudo no período em questão. O viajante inglês Henry Koster (*apud* SOUZA, 2008) descreveu em Goiana, em sua passagem pela mesma em outubro de 1810:

A vila de Goiana, uma das maiores e mais florescentes de Pernambuco, é situada sobre a margem do rio do mesmo nome, em uma grande curva nesse local, quase a rodeando. As casas, com uma ou duas exceções, têm apenas um andar. As ruas são largas, mas não são calçadas. Uma das principais é tão ampla que admitiu a construção de uma igreja, numa das extremidades, e a extensão da rua é considerável em ambos os lados dos edifícios. A vila possui o convento das carmelitas e várias outras casas destinadas ao culto. Os habitantes dão de quatro a cinco mil e esse número

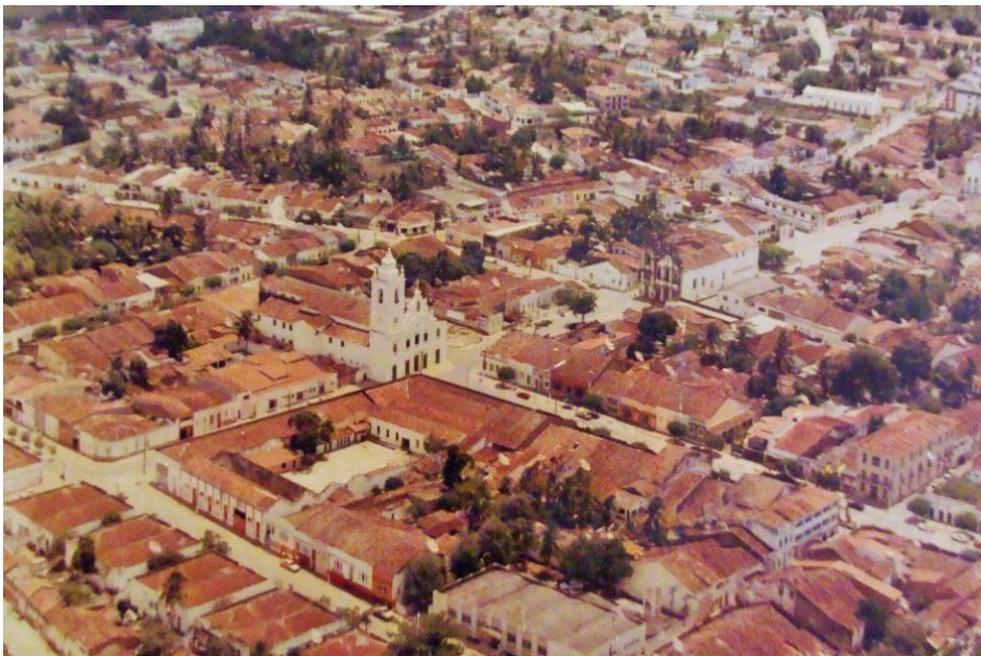
crece diariamente. Há também lojas e o comércio com o interior é intenso. Nas ruas sempre são encontrados numerosos matutos, camponeses que vêm vender seus produtos e comprar objetos manufaturados de que têm necessidade. Nas imediações existem muitos e excelentes canaviais. Creio que as melhores terras da província estão nesses arredores. (SOUZA, 2008)⁹

O início do século XX converge com o início do declínio da importância do já município autônomo de Goiana enquanto ‘elo’ entre a capital pernambucana e as cidades do interior de vários estados do Nordeste. Um dos principais motivos reside na melhoria no setor de transportes do estado. A construção das ferrovias da *Great Western* que seguiam do Recife à Paraíba não passava pelo município e a construção de estradas, principalmente na década de 50, com a rodovia BR-101, ocasionou o “desmonte” das famosas barcaças que levavam as mercadorias de Goiana ao Recife. Goiana atualmente é constituída pelo distrito sede, e os distritos de Tejucupapo e Ponta de Pedras.

No ano de 1938 o centro histórico foi tombado como Patrimônio Histórico Nacional pelo antigo SPHAN (Que viria a se tornar IPHAN). Encontram-se protegidas pelo perímetro do Conjunto Arquitetônico, Urbanístico e Paisagístico da Cidade de Goiana ou por tombamento específico as igrejas: Capela do Engenho Novo de Santo Antônio; Convento e Igreja Santo Alberto de Sicília; Convento e Igreja de Nossa Senhora da Soledade; Igreja da Ordem Terceira de Nossa Senhora do Carmo; Igreja de Nossa Senhora da Conceição; Igreja de Nossa Senhora da Misericórdia; Igreja de Nossa Senhora do Amparo; Igreja Matriz de Nossa Senhora do Rosário; Igreja de Nossa Senhora do Rosário dos Pretos e a Igreja de São Lourenço de Tejucupapo.

⁹ *Ibidem.*

Figura 13 - Reprodução de quadro exposto na Secretaria de Cultura do município.



Fonte: captada pelo autor, em 2011.

Além do expressivo patrimônio religioso, a Vila do Baldo do Rio também é um bem que goza da proteção legal, uma vez que está em processo de tombamento pelo estado de Pernambuco. No que diz respeito ao Patrimônio Imaterial registrado, a manifestação mais representativa da cidade são os caboclinhos. Em 2005 a Banda Musical Curica e o Mestre Ceramista Zé do Carmo receberam o título de Patrimônio Vivo de Pernambuco.

Figura 14 - Encontro de caboclinhos em Goiana. Foto: Isabela Valle, 2010.



Fonte: flickr.com/photos/fundarpe. Acesso em: 22 ago. 2017.

Figura 15 - Banda Musical Curica, Patrimônio Vivo de Pernambuco.



Foto: Costa Neto, 2013. Fonte: flickr.com/photos/fundarpe. Acesso em: 22 ago. 2017.

3.5.2 Bens culturais de Goiana identificados com a participação social

Participamos de oficinas de educação patrimonial antecessoras à esta pesquisa, bem como realizamos pesquisas bibliográficas nos acervos de relatórios da Fundarpe, e em fichas enviadas aos municípios nas quais os gestores preencheram com informações relacionadas ao patrimônio cultural do município. Nestes documentos, nas oficinas, e por fim na oficina de criação do jogo do patrimônio que foi realizada para esta pesquisa, foi possível identificar bens culturais que foram mapeados coletivamente. Durante a oficina, numa entrevista coletiva mediada pelo pesquisador e uma representante do setor de Educação Patrimonial da Fundarpe, os participantes foram convidados a listar verbalmente e/ou por escrito os bens culturais representativos da localidade. Solicitou-se dos participantes que diante do que foi registrado, tentassem selecionar apenas bens que fossem reconhecidos por várias pessoas, de forma que estivessem mais próximos de representar o repertório cultural da comunidade, e não só de uma ou outra pessoa. Diante dos bens que foram relacionados, os participantes formularam um mapa mental com os termos. Neste, foram identificados bens materiais tombados e bens imateriais registrados, mas também bens que embora não amparados por proteção

legal, foram reconhecidos pelos participantes das comunidades que participaram das oficinas promovidas pela Fundarpe. Em Goiana, foram identificados os seguintes bens culturais:

1. Baldo do Rio Goiana e guindaste;
2. Basílica/Convento de N. Senhora do Carmo;
3. Buraco da Gia;
4. Burrinha;
5. Caboclinhos;
6. Casa das 7 janelas;
7. Casario da Rua Direita
8. Cineteatro Polytheama;
9. Edifício da Sede Maçônica de Goiana;
10. Edifício da Prefeitura
11. Farol de Santa Helena;
12. Heroínas de Tejucupapo;
13. Igreja de N. Senhora da Conceição;
14. Igreja de N. Sra. do Rosário dos Pretos;
15. Igreja de São Lourenço de Tejucupapo;
16. Jó Santana (cantor e compositor, falecido);
17. Maracatu de baque solto;
18. Praia de Ponta de Pedras;
19. Pretinhas do Congo;
20. Procissão de São Pedro;
21. Procissão do carregado de lenha;
22. Sociedade 12 de Outubro – Saboeira;
23. Sociedade Musical Curica;
24. Vila Operária;
25. Zé do Carmo (Patrimônio Vivo).

Figura 16 - Zé do Carmo. Mestre ceramista, Patrimônio Vivo de Pernambuco.



Foto: Jan Ribeiro, 2017. Fonte: flickr.com/photos/fundarpe. Acesso em: 22 ago. 2017.

Figura 17 - Igreja de Nossa Senhora da Conceição – Goiana/PE.



Foto: do autor, 2012.

3.5.3 Igarassu: origem, informações históricas e culturais

Igarassu, município localizado no Litoral Norte da Região Metropolitana do Recife, distante 28 Km, é considerado ‘Berço da Colonização Pernambucana’, cujo o Sítio Histórico é repleto de igrejas e casarios centenários, exemplares relevantes para a compreensão da história do período colonial no Estado de Pernambuco. O espaço geográfico onde hoje fica o município era habitado por índios Caetés até 1535, quando o donatário Duarte Coelho desembarcou no local para tomar posse de sua capitania (doada pela Coroa Portuguesa) e iniciou uma série de combates com os habitantes primitivos. Por ordem de Duarte Coelho, no local de chegada das embarcações, foi instalado um marco de pedra, para sinalizar os limites das capitanias hereditárias de Pernambuco e de Itamaracá, dando início ao processo de colonização no Brasil.

Figura 18 - Mapa de localização do município de Igarassu em Pernambuco.



Fonte: commons.wikimedia.org Acesso em 22 ago. 2017.

Segundo a tradição, a povoação foi fundada em 27 de setembro de 1535, após a vitória dos portugueses sobre os índios Caetés. Por ordem do Capitão Afonso Gonçalves foi erguida no local da vitória uma capela votiva consagrada aos Santos Cosme e Damião – hoje considerada a mais antiga do Brasil (BARRETO NETO,1999). Foi elevada à categoria de vila em meados do século XVI, sob a denominação de *Iguarassú*, embora não se haja uma data precisa, sabe-se que em 1564 se criou os poderes Executivo, Legislativo e Judiciário, dotando a localidade de autonomia política, administrativa e econômica. Pode-se dizer então que o território cultural do município é muito mais amplo que os limites do seu espaço geográfico.

O termo ‘*Iguarassú*’, de origem tupi tem o significado composto: Igara = Canoa; Açu = Grande. Pela lei estadual nº 130, de 28/06/1895, o Distrito foi elevado

à condição de município, sob a mesma denominação. Pelo decreto-lei estadual nº 235, de 09/12/1938, o município de Igarassú mudou o nome para Igarassu. Quem nasce em Igarassu é chamado igarassuano ou igarassuense.

O processo de povoamento da Capitania de Pernambuco se deu a partir de Igarassu em direção a Olinda. Dela também teve início, no Brasil, a cultura da cana e a indústria açucareira cuja capitania de Pernambuco foi, durante todo o período colonial, a maior produtora da América Portuguesa. (NASCIMENTO, 2014, p.8)

O conjunto arquitetônico e paisagístico de Igarassu é considerado um dos mais antigos e bem conservados do Estado de Pernambuco e é tombado pelo IPHAN desde 1972, quando foi inscrito no livro arqueológico, etnográfico e paisagístico. O polígono de proteção ocupa uma área de 396.202 metros quadrados, da qual o sítio histórico ocupa uma pequena parte. [...] *é um dos principais testemunhos materiais do Brasil Colônia (1500-1822), através tanto de bens culturais edificadas de pedra e cal, herança da colonização portuguesa, quanto de remanescentes, vegetação nativa ou introduzida nos primeiros anos da colonização* (KÖHLER, 2011, p. 268)".

Figura 19 - Câmara Municipal, Recolhimento do Sagrado Coração de Jesus e Igreja dos Santos Cosme e Damião, Sítio Histórico de Igarassu.



Fonte: foto do autor, 2008.

No polígono de proteção encontram-se monumentos como: a Igreja dos Santos Cosme e Damião, padroeiros da cidade, no qual o dia onomástico também é dia do aniversário de fundação da cidade; O Convento de Santo Antônio, datado de 1588, onde está instalado o Museu Pinacoteca, um dos mais importantes do gênero no país; O Recolhimento do Sagrado Coração de Jesus, construído em 1742; a

Igreja de Nossa Senhora do Livramento, datada de 1774 e a Capela de São Sebastião, construída em 1735; e, a mais antiga Casa de Câmara e Cadeia do século XVIII, que nos dias de hoje abriga a Câmara Municipal. As ruas que contornam estes principais monumentos são cercadas por casarios datados dos séculos XVII, XVIII e XIX cujas fachadas e volumetria se mantém preservadas.

Figura 20 - Casario do Sítio Histórico de Igarassu e torres sineiras.



Fonte: foto do autor, 2015.

Figura 21 - Casario do Sítio Histórico de Igarassu



Fonte: foto do autor, 2015.

Figura 22 - Casario do Sítio Histórico de Igarassu



Fonte: foto do autor, 2015.

Além dos bens que se encontram no Sítio Histórico, protegidos pelo tombamento do conjunto arquitetônico, existem ainda outros bens que também são amparados pela proteção legal, a saber: o Sítio Histórico do Pasmado e da Igreja de Nossa Senhora da Boa Viagem tombados pelo Estado de Pernambuco, através do decreto nº 9.330 de 18 de maio de 1984; e o Engenho Monjope, que está em processo de tombamento na esfera estadual (FUNDARPE, 2014).

Figura 23 - Engenho Monjope.



Fonte: <http://www.lugaresesquecidos.com.br/2011/06>. Acesso em: 14 set. 2018.

A riqueza do patrimônio cultural de Igarassu não se esgota nos bens materiais. Também o seu patrimônio imaterial é relevante. As principais ocorrências são: Maracatu de baque virado, do qual o mais antigo é o Maracatu Estrela Brilhante de Igarassu, que dentre os reconhecimentos é registrado como Patrimônio Vivo de Pernambuco; Teatro de Bonecos Popular do Nordeste, os mamulengos, de forma que a Casa do Patrimônio do IPHAN em Igarassu é também conhecida como Sobrado dos Bonecos. O município tem ainda premiados mestres de cultura popular e do artesanato, riquezas naturais como a Coroa do Avião e bens da gastronomia como a Fritada de Aratu.

Figura 24 - Maracatu Estrela Brilhante de Igarassu, Patrimônio Vivo de Pernambuco.



Foto: Mateus Sá, 2010. Fonte: [flickr.com/photos/fundarpe/](https://www.flickr.com/photos/fundarpe/). Acesso em 22 ago. 2017.

3.5.4 Bens culturais de Igarassu identificados com a participação social

Da mesma forma que no município de Goiana, em Igarassu o pesquisador participou de oficinas de educação patrimonial que antecederam esta dissertação, como também teve acesso aos acervos de relatórios da Fundarpe. Para além destes, também em Igarassu foi realizada uma oficina de criação do jogo do patrimônio que foi direcionada para esta pesquisa. Durante a oficina, numa entrevista coletiva mediada pelo pesquisador, os participantes da oficina (estudantes de nível médio da Escola João Pessoa Guerra) foram convidados a listar verbalmente e/ou por escrito os bens culturais representativos da localidade. Conforme fora realizado em Goiana, diante do que foi registrado, também foi solicitado que os participantes buscassem elencar os bens que poderiam ser reconhecidos pela comunidade, e não só de uma ou outra pessoa. Diante dos bens que foram relacionados, os participantes formularam um mapa mental com os termos. Assim, foi possível levantar o mapeamento de bens culturais reconhecidos pela comunidade de Igarassu. Mais uma vez, se foram percebidos bens materiais tombados e bens imateriais registrados, além daqueles que embora não amparados por proteção legal, foram reconhecidos pelos participantes das comunidades envolvidas. Em Igarassu, foram listados os seguintes bens culturais:

1. Banda Heitor Vila lobos;
2. Capoeira;
3. Casario do Sítio Histórico;
4. Cemitério;
5. Coco de Roda;
6. Cordel/cordelistas;
7. Coroa do Avião;
8. Desfile Cívico;
9. Engenho Monjope;
10. Festa dos Santos Cosme e Damião;
11. Fritada de Aratu;
12. Igreja de Nossa Senhora da Boa Viagem - Pasmado;
13. Igreja de Nossa Senhora do Livramento;

14. Igreja de Santo Antônio;
15. Igreja de São Sebastião;
16. Igreja do Sagrado Coração de Jesus;
17. Igreja dos Santos Cosme e Damião;
18. Maracatu Estrela Brilhante;
19. Marisqueiras;
20. Mestres artesãos;
21. Pastoril do Velho Faceta;
22. Refúgio das Bromélias;
23. Refúgio Ecológico Charles Darwin;
24. Relógio solar de Araripe;
25. Sítio do Marco (monumento de pedra);
26. Sobrado do Imperador (Casa do Patrimônio o Iphan em Igarassu);
27. Teatro de bonecos.

Figura 25 - Exemplo de apresentação de Teatro de Bonecos / Mamulengo.



Foto: Renata Pires/SecultPE, 2014. Fonte: flickr.com/photos/fundarpe.

3.6 Considerações preliminares

Neste capítulo foi discorrido sobre a diversidade, fluidez e constante transformação do conceito de cultura. Ante sua transversalidade, perpassa diferentes campos do cotidiano das pessoas. Apresenta uma abordagem plural, consequência do envolvimento mercadológico e de atuações profissionais, acadêmicas e políticas, o que para Albino Rubim é a “*automização da cultura como campo singular*” (RUBIM; 2006, p.2). Verifica-se então a possibilidade de relacionar o conceito de cultura adequado ao contexto social da atualidade.

Da mesma forma que a cultura, o patrimônio cultural não é estático. Modifica-se ao longo do tempo revelando necessidades e características da comunidade, que vão se transformando como consequência das mudanças sociais. Ou seja, é uma herança dinâmica, que por esse motivo demanda zelo em sua preservação. O reconhecimento e valorização desses bens tomou corpo a partir da criação do SPHAN, atualmente IPHAN e de demais órgãos voltados à preservação. Contudo, para que a preservação verdadeiramente aconteça, mais importante do que a proteção legal é o envolvimento das pessoas para com esta causa. Portanto, para um bem ser preservado, é importante que lhe seja atribuído valor cultural. Essa valorização é subjetiva e parte de um indivíduo ou grupo, sendo mais importantes aqueles que tem valor coletivo.

O valor é sempre determinado pelos indivíduos por questões afetivas como identificar-se no objeto por exemplo, identificar parte de sua história ou da sua comunidade, ou por apreciação estética ou também através do uso do objeto valorado. (VASCONCELOS, 2014, p. 65)

A maneira mais eficiente de preservar, no caso do patrimônio material é conservar o bem, evitando assim que este precise passar por processos de recuperação. Já no caso de bens imateriais, percebe-se a necessidade de transmissão do saber para a perpetuação das tradições. Assim, discutimos a educação patrimonial como uma forma possível para se alcançar esse objetivo. Mais do que uma disciplina do currículo escolar, educar para o patrimônio é servir de suporte para desenvolver coletivamente os sentidos de pertencimento e apropriação, promovendo noções de cidadania (ALBUQUERQUE, 2012, p. 5).

De acordo com Cecília Londres:

A meta que se deve ter em vista, portanto é de despertar no educando a curiosidade, o desejo e o prazer de conhecer e de conviver com os bens culturais enquanto patrimônio coletivo e a se apropriar desses bens enquanto recursos que aprimoram a qualidade de vida e que contribuem para o seu enriquecimento enquanto pessoa e cidadão [...] Desse processo é que decorre o compromisso com a preservação. (LONDRES, 2012, p. 16)

Discorreremos sobre a educação patrimonial de forma reflexiva e condutora às questões identitárias e de memória cultural. Infelizmente, no país onde vivemos este ainda é um desafio a ser vencido, o que reforça a necessidade de se educar para estas o tema. Para Sonia Rampim Florêncio:

A educação patrimonial pode ser uma importante ferramenta na afirmação de identidades e para que as pessoas se assumam como seres sociais e históricos, seres pensantes, comunicantes, transformadores, criadores, realizadores de sonhos. (FLORENCIO, 2009, p.29)

A memória cultural é de extrema importância para a preservação e transmissão de valores. A partir do registro do uso e apreciações da materialidade e dos bens intangíveis além de se contar a história dos indivíduos e sociedades, criam-se instrumentos para a preservação da identidade cultural. O registro dessas memórias é de extrema importância para a preservação e transmissão de valores. Assim, buscamos levantar informações históricas e culturais dos municípios onde se deu a pesquisa.

4 UM JOGO QUE EVOCA A CIDADANIA

Uma vez que este trabalho lida com a relação entre pessoas e o patrimônio cultural a partir da experiência com um jogo de educação patrimonial, e, que os experimentos desta pesquisa foram realizados com estudantes e professores do ensino médio da rede pública do Estado de Pernambuco, consideramos importante levantar informações sobre jogo e da ludicidade e a inserção desta prática no processo de produção do conhecimento. Da mesma forma, antes de entrar neste assunto, julgamos pertinente citar outro trabalho debruçado nesta mesma temática, o “Passeio em Brasília Teimosa: o jogo como ferramenta para a construção de identidades” realizado por Monteiro (2012) cujo embasamento teórico serviu como um dos nortes para o desta pesquisa.

O trabalho Monteiro (2012) dedicou-se a investigar as contribuições dos jogos de tabuleiro na definição de identidades e sentimentos de pertencimento referentes ao local de moradia, sendo a pesquisa realizada num bairro da Zona Sul do Recife. O embasamento teórico da autora buscou respaldo nas discussões de Lev Vygostky (1929: 2000) e Johan Huizinga (1938: 2000) acerca de jogo e ludicidade, da Teoria das Representações Sociais desenvolvida por Serge Moscovic (1961) e mais precisamente da Teoria do Núcleo Central formulada por Jean Claude Abric (1994) para verificar o quanto da história do bairro estava presente na memória coletiva das crianças e adolescentes da comunidade e o quanto foi apreendido com a experimentação do jogo.

4.1 O Jogo enquanto ferramenta lúdica de evocação da cidadania

O jogo se revela parte da experiência humana, presente em todas as culturas. Em linhas gerais, os componentes básicos de jogo são: objetivos, regras, desafio e interação, a partir de estimulação física ou mental (quase sempre uma combinação de ambos) (MONTEIRO, 2012, p.22).

Apresentar uma conceituação para jogo, é uma tarefa difícil de ser feita visto que é uma palavra sem um significado preciso na língua portuguesa e em grande parte das demais línguas. Dessa forma, se poderia tratar diferentemente os conceitos de jogos linguagem, de azar, de loteria, esportivos, de sedução... optamos por buscar o mais próximo do nosso trabalho que é o jogo de tabuleiro, mas

apresentamos alguns questionamentos levantados por Tizuko M. Kishimoto (1999) “*um tabuleiro com piões é um brinquedo quando usado para fins de brincadeira. Teria o mesmo significado quando vira um recurso de ensino, destinado à aprendizagem [...]? É um brinquedo ou material pedagógico?*” Para Kishimoto (1999), brincar tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social, e permitir o prazer de brincar. Por ser uma experiência transmitidas espontaneamente por meio de motivações internas da criança a brincadeira infantil promove uma situação imaginária, a ludicidade.

O jogo, em especial o do patrimônio, configura-se como uma atividade que atende de forma lúdica questões intelectuais e afetivas, tanto contribuindo na aprendizagem, quanto estimulando a vida social. Uma das características mais relevantes é que no jogo se cria uma ‘bolha lúdica’ com regras próprias pré-definidas, porém editáveis, na qual os participantes durante o jogo atuam sem terem consequências no mundo exterior; porém, mesmo sem compromissos, essa experiência é internalizada pelos participantes e podem refletir positivamente no mundo exterior. No campo educacional é importante quando a diversão se torna aprendizagem e experiências cotidianas, conforme Lopes (2001):

É muito mais eficiente aprender por meio de jogos e, isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si, possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar. (LOPES, 2001, p. 23)

Embora não seja precisa a origem da atividade lúdica, podemos dizer que “*o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica*” (HUIZINGA, 1938: 2000, p. 6). O fato é que desde o início das civilizações os jogos existem, e, julga-se que inicialmente estavam ligados a práticas religiosas, mitos e rituais. Os jogos envolviam simbolismos que eram utilizados para transmitir valores e padrões da vida social às gerações mais jovens. Alguns jogos transmitidos oralmente de geração em geração de forma que ainda hoje ser considerados como patrimônio coletivo de toda humanidade (VILA; SANTANDER, 2003, p.51).

No jogo, atividades operacionais do cotidiano, tais como o exercício da cidadania, a economia, a indústria, a arte, a poesia e a ciência são abalizadas.

Embora todo jogo chegue ao fim, ele jamais passa despercebido. Nas palavras de Huizinga:

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (HUIZINGA, 1938; 2000, p.5, aspas do autor).

Em resumo, Huizinga (2000, p. 16, aspas do autor) entende o jogo como:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

O ser humano, ao longo das fases de sua vida, por meio do contato com seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio em que vive, está sempre descobrindo e aprendendo algo que ainda lhe é novidade. O ser humano "[...] nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo" (DALLABONA; MENDES, 2004). As pessoas são dotadas de diferentes conjuntos de competências, e, por conseguinte, segundo a teoria das múltiplas inteligências de Gardner (1985) nem todos aprendem de igual modo. Sendo assim, resta ao educador encontrar possibilidades para o desenvolvimento das diversas competências do educando, e que o conduzem não só ao conhecimento cognitivo, mas a um conhecimento do seu ser como um todo.

Dessa forma, nos aproximamos do que defende Piaget (1973), que, distingue os jogos na sua relação com o processo evolutivo das crianças. Para Piaget o jogo pode ser estruturado em três grandes categorias: o jogo de exercício, no qual o objetivo é a própria função de exercitar, o jogo simbólico, que funciona basicamente por assimilação, de forma que o sujeito se coloca independente das características

do objeto e o jogo de regra, no qual está implícita, por parte do sujeito, uma relação de resignação. Piaget (1973) cita ainda o jogo de construção, em que a criança cria algo. Para ele, este tipo se encontra entre duas fases, que pelo compromisso com as características do objeto, ocupam um caminho entre o jogo e o trabalho inteligente.

É dentro desse contexto que se defende o envolvimento em atividade lúdica, que desperta a criatividade, a colaboratividade, a autonomia e a criticidade dos sujeitos como a melhor forma de educar para o patrimônio, independentemente de sua idade ou grau de formação. A participação ativa dos educandos dialoga com os preceitos de uma educação que liberta e transforma à medida que estes são convocados a eles mesmos tecerem o inventário e o mapa mental da localidade onde vivem. São destacados elementos de seu cotidiano e de suas vivências.

Do ponto de vista pedagógico, o jogo do patrimônio 2.0 se apresenta de forma produtora ao professor que busca nele um aspecto instrumentador, e, portanto, facilitador de conhecimentos que usualmente são pouco explorados. É também produtivo ao aluno, proporcionando-o que se sensibilize para a construção de seu conhecimento com oportunidades prazerosas tanto para o desenvolvimento de suas cognições, quanto para a formação do pensamento crítico. Com a participação dos estudantes no processo de produção do mesmo, aproxima-se da perspectiva Histórico-Cultural, na qual se considera o saber anterior da criança ou do adolescente como ponto de partida para o seu desenvolvimento. Dessa forma, a função do professor, de acordo com Gasparin (2002), “*consiste em aprofundar e em enriquecer essas concepções, ou retificá-las, esclarecer as contradições, reconceituando os termos de uso diário*” (GASPARIN, 2002, p. 20).

Este ponto de vista associado ao que fala Freire (2009, p. 12) “*Ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar possibilidade para a sua própria produção ou a sua construção*”, remete para que o estudante seja percebido como um agente ativo do processo de aprendizagem, no qual o professor atua como transmissor, gerando estímulos, experiências e descobertas que apontam para uma formação cidadã e, voltada para a preservação.

Como forma de ensino, o jogo possibilita a rápida introdução de questões similares àquelas que ocorrem na vida real. O cérebro tem a capacidade de extrair aprendizagem de qualquer simulação e transferi-la para outras circunstâncias em que os mesmos elementos estejam contidos. (VILA; SANTANDER, 2003, p.53).

De acordo com o estudo publicado em 1929, de Lev Vygotsky (1896-1934), a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança é enorme. O lúdico influencia no desenvolvimento do pensamento e da concentração da criança, estimulando inclusive a capacidade de discernimento. Por meio de jogos a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança.

Utilizado no ambiente educacional, jogos podem propiciar um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, linguística, social, moral e motora. Contudo, no caso em estudo, as grandes contribuições são para a construção da autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação das crianças e adolescentes. Ao optar por uma atividade lúdica o educador deve ter objetivos bem definidos, uma vez que os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado.

O brincar revela a estrutura do mundo da criança, como se organiza o seu pensamento, às questões que ela se coloca como vê o mundo à sua volta. Na brincadeira, a criança explora as formas de interação humana, aprende a lidar com a espera, a antecipar ações, a tomar decisões, a participar de uma ação coletiva (BRASIL, 2007, p. 9).

Em nossos estudos, percebemos a relevância e a responsabilidade do educador em estimular e propiciar às crianças ao seu desenvolvimento integral, evidenciando que a brincadeira se constitui como uma das linguagens mais significativas das crianças, por mobilizar capacidades intelectuais, afetivas e sociais para sua realização. Cabe ao educador explorar e adaptar as situações cotidianas de preservação cultural ao educando, mas, para isso, é extremamente importante que tenha posse destes conhecimentos e que domine as ideias e os processos que deseja trabalhar, a fim de que o aluno possa construir seu próprio conhecimento e, mais do que isto, tenha consciência de que os jogos e atividades que propuser são meios para atingir seus propósitos e não fins em si mesmo.

Vygotsky (2000) valoriza o processo de mediação na o desenvolvimento da criança, de forma que o professor parta do conhecimento que os alunos já possuem sobre o conteúdo a ser trabalhado, ou seja, enquanto mediador, e, assim, trabalhará na zona de desenvolvimento proximal da criança. Esta zona de desenvolvimento caracteriza o progresso mental prospectivo do docente e do discente, isto é, trata-se de um estágio do processo de aprendizagem em que o aluno necessita da ajuda de uma pessoa mais experiente que saiba o conteúdo que está sendo trabalhado.

Assim, elaborar dimensões do aprendizado escolar, permite “*delinear o futuro imediato da criança e seu estado dinâmico de desenvolvimento, propiciando o acesso não somente ao que já foi atingido através do desenvolvimento, como também aquilo que está em processo de maturação*” (VYGOTSKY, 2000, p. 113).

Quando são propostas atividades com jogos para alunos, a reação mais comum é de alegria e prazer pela atividade a ser desenvolvida. O interesse pelo material do jogo, pelas regras ou pelo desafio proposto envolvem o aluno, estimulando-o à ação. Para Raph Koster (2003), o processo de aprendizagem sempre foi significativo para a sobrevivência da espécie, de forma que o corpo retribui com uma sensação de prazer, muitas vezes representando a felicidade com um sorriso. “*A diversão dos jogos é decorrente do domínio. Surge da compreensão. É o ato de resolver quebra-cabeças que torna o jogo divertido. Em outras palavras, nos jogos, aprender é aquilo que estimula*” (KOSTER, 2003, p.46).

Vygotsky (1929) evidencia que é através de uma situação imaginária que a criança desenvolve o pensamento abstrato, e, as atividades lúdicas apresentam o potencial de satisfazer às necessidades da criança, que, de forma mais amplificada, inclui tudo aquilo que provoca a ação. Dessa forma, Vygotsky (1929) ainda retrata que a criança realiza, na imaginação, a brincadeira como a realização de desejos e necessidades que fogem do seu alcance imediato (ser mãe, dirigir um ônibus, apagar incêndios, etc.), aliviando as tensões e os desejos que possui de exercer aquela atividade. Em resumo, a criança, brincando, reproduz atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis, ocasionando assim, a evolução intelectual.

De uma maneira geral, todo jogo tem um tempo próprio, ou seja, todo jogo é findo. Na maioria das vezes, precisa de um espaço próprio, (ainda que existam casos em que não precisam de um suporte, tais como jogos de lógica, e jogos cujos suportes são ‘imateriais’, ou seja, que se joga com o pensamento), é comum que os jogos demandem um suporte físico ou digital. Ademais, o jogo requer outro componente fundamental para o envolvimento do usuário: as regras. Mais do que determinarem quem ganha e quem perde, elas muitas vezes trazem implícitas as razões da necessidade de se jogar. Entretendo-se, as crianças concebem situações imaginárias com normas ocultas, regras claras ou ainda situações imaginárias ocultas, o que se relaciona respectivamente com comportamento, com instruções nítidas e, ainda, com a imaginação de desempenhar um determinado papel e passar a agir de acordo com a situação. Logo, o brincar ganha importância no processo

de desenvolvimento individual pois é onde se aprende a agir em uma esfera cognitiva que depende de motivações/ tendências internas, e não de uma esfera visual e de incentivos fornecidos pelos objetos externos (VYGOTSKY, 2000, p.126).

A criança se subordina às regras dos jogos não porque esteja ameaçada de punição ou tema algum insucesso ou perda mais apenas porque a observância da regra lhe promete satisfação interior como a brincadeira, uma vez que a criança age como parte de um mecanismo comum construído pelo grupo que brinca. A não observância da regra não ameaça com nenhuma outra coisa a não ser o fato que a brincadeira venha a fracassar, perca o seu interesse e isso represente um fator regulador bastante forte do comportamento da criança (VYGOTSKY, 2001, p.315).

A partir desse ponto de vista, podemos considerar que a criança, ao desenvolver atividade lúdica, contribui para o desenvolvimento moral, uma vez que podemos considerar que a mesma estará buscando um equilíbrio entre seu comportamento e o meio social. Podemos dizer então que o desenvolvimento cultural intelectual do ser humano se dá ao longo da vida, especialmente na infância e juventude, pois a aprendizagem é condição fundamental para o desenvolvimento e para a vida, uma vez que o *“meio em que se vive não é natural, mais cultural, e que a cultura humana se altera a cada instante, precisamos, nos dar conta de viver nele, aprender permanentemente”* (FREIRE, 2009, p.15).

Huizinga (1938) sugere que enquanto o jogo acontece tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação e, quando termina, permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. Assim, o jogo torna-se tradição, pode ser repetido a qualquer momento. Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de se repetirem não apenas as ações e operações, mas as estruturas internas envolvidas. O jogo também guarda uma relação com o espaço, o que é parte essencial desta pesquisa, dado que o tabuleiro representa o patrimônio local de onde vivem seus jogadores. Para Huizinga, todo jogo se processa em um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. No “círculo mágico” onde o jogo se realiza “mundos temporários” são criados dentro do mundo habitual e no interior dele se respeitam determinadas regras criadas pela arena, pelo tabuleiro, pela mesa. Ali, uma atividade especial se realiza (HUIZINGA, 1938; 2000, p.9).

4.2 Ludicidade e o jogo na abordagem sociocultural

Uma vez que existem diferentes estudos nos quais se analisa o papel de um jogo na educação, que buscavam, entre outras coisas, diferenciar jogo de brinquedo e brincadeira, investigar a origem do jogo e sua história, sua importância, sobretudo na educação. E, ciente de que esta pesquisa investiga uma relação entre um grupo de pessoas e o patrimônio cultural por intermediação de um jogo, consideramos relevante realizar também uma revisão bibliográfica no cerne da abordagem sociocultural. Encontramos reverberação em ideias de Vygotsky (1998) sobre os processos mediados da ação humana, tanto pelo uso de ferramentas (objetos, etc.) na relação com o ambiente quanto pelo uso de signos. “*O psicólogo russo foi o primeiro a fazer uma relação entre os signos e os instrumentos, embora tenha deixado claras as diferenças entre os dois processos. Para ele, as diferenças residiam fundamentalmente nas maneiras como orientam o comportamento*” (MONTEIRO, 2012, p. 27).

Nossa proposta é produzir versões colaborativas de um jogo de tabuleiro em escala humana, que considera informações dos bens culturais dos municípios de Goiana e Igarassu, cujo estudo procura identificar a eficácia enquanto instrumento que favorece o sentimento de pertencimento à comunidade envolvida. Nos pressupostos de Vygotsky (1987), utilizando-se de um jogo com regras explícitas, pela mediação social, as crianças adquirem novos conhecimentos, desenvolvem novas habilidades e fazem uso de novas estratégias cognitivas. Dentro desta linha de argumentação, Vygotsky (2000) chama a atenção para a importância do jogo no desenvolvimento das funções psicológicas superiores. Durante o jogo, o campo de percepção visual e o significado dissociam-se, possibilitando à criança a compreensão do significado

A função do instrumento é servir como um condutor da influência humana sobre o objeto da atividade; ele é orientado *externamente*; deve necessariamente levar a mudanças nos objetos. Constitui um meio pelo qual a atividade humana externa é dirigida para o controle e domínio da natureza. O signo, por outro lado, não modifica em nada o objeto da operação psicológica. Constitui um meio da atividade interna dirigido para o controle do próprio indivíduo; o signo é orientado *internamente* (VYGOTSKY, 1929: 2000, p.72-73, grifos do autor).

Consideramos que os jogos desenvolvidos para esta pesquisa se encaixam no que Vygotsky chama de comportamento superior ou funções psicológicas

superiores: a união entre as operações realizadas com signos e instrumentos na atividade psicológica. Em nosso ponto de vista, o artefato em estudo pode atuar tanto como instrumento de mediação interno, no que concerne à manipulação de signos compartilhados entre os sujeitos (participantes das oficinas de criação do jogo do patrimônio em Goiana e em Igarassu) quanto externo, visto que se trata de um objeto de design.

Chamando a atenção para a importância do jogo no desenvolvimento das funções psicológicas superiores, Vygotsky (2000) defende que durante o jogo, ocorre uma dissociação entre o campo de percepção visual e a significação, que permite à criança a compreensão do significado livre do objeto/situação. Assim, proporciona-se o desenvolvimento do pensamento abstrato, como também a construção do conhecimento ao diferenciar símbolo de significado. A imaginação, a memória voluntária, a vontade, as formações de conceitos manifestam-se no decorrer do jogo e propiciam à criança um comportamento mais avançado do que o habitual.

Neste estudo, embora também se descreva o jogo enquanto ferramenta, o foco é o processo de internalização. Diferentemente do que para Piaget (1990), para Vygotsky (2000), o que é objeto de internalização é a significação da ação, mas não a ação em si, o que se verifica também com os objetos. Vygotsky (1987) argumenta que se internaliza a natureza semiótica, e não se reduz a qualquer outra coisa de natureza espaço – temporal, como as categorias "interno/externo" parecem apontar. Assim, incorre-se em erro ao se pensar que internalização é apenas transformação de algo anteriormente externo em algo posteriormente interno. É um processo que decorre de várias transformações que iniciam como operações externas e são reconstruídas internamente, estabelecendo um elo entre as formas iniciais e posteriores do desenvolvimento individual.

Ainda para Vygotsky, é por meio de um processo interpessoal que é transformado em um processo intrapessoal. Para ele, é possível se afirmar que a internalização é a reconstrução individual de algo social, que se concretiza pela negociação entre o significado social e as diferentes interpretações (sentidos individuais) que ocorrem nas e pelas interações entre o sujeito e os agentes mediadores de cultura (pais, professores e colegas mais experientes). Dessa forma, todas as funções no desenvolvimento da criança aparecem duas vezes: primeiramente em nível social e, depois, internalizada na criança. Isto se repete em

todas as chamadas funções superiores, que reúnem a atenção voluntária, a memória, a lógica e a formação de conceitos. *“Todas as funções superiores originam-se das relações reais entre indivíduos humanos”* (VYGOTSKY, 1929: 2000, p.75).

Assim, a mediação social – a troca de experiências com o outro, revela-se fundamental para o desenvolvimento sociocultural do indivíduo, ou seja, compreendido como desenvolvimento ontogenético (pessoal) referenciado no desenvolvimento geral humano. Assim, Vygotsky alicerça o reconhecimento de que a aprendizagem e o processo de desenvolvimento são fenômenos sociais, ou ao menos tem origens sociais e levam ao que chamou de zona de desenvolvimento próximo ou proximal (oposta a zona de desenvolvimento real, estágio no qual a criança se encontra). *“O nível de desenvolvimento real caracteriza o desenvolvimento mental retrospectivamente, enquanto a zona de desenvolvimento proximal caracteriza o desenvolvimento mental prospectivamente”* (VYGOTSKY, 1929: 2000, p. 28).

Por este motivo, é importante que o professor/facilitador esteja atento ao nível de desenvolvimento real das crianças e adolescentes, de forma que possa atuar na "zona de desenvolvimento próximo", ou seja, oferecer-lhe um conteúdo um pouco além daquilo que já se domina, desafiando e ampliando a concepção de novos conhecimentos (MONTEIRO, 2012, p. 28). O jogo produz uma zona de desenvolvimento proximal que pode ser ativada por professores/facilitadores e colegas mais experientes, auxiliando as gerações mais jovens, no processo de formação de conceitos, e potencialize a produção de conhecimento.

(...) É absolutamente indubitável, indiscutível e irrefutável o fato de que a tomada de consciência e a arbitrariedade dos conceitos, propriedades não inteiramente desenvolvidas dos conceitos espontâneos no aluno escolar, situam-se inteiramente na zona do seu desenvolvimento imediato, ou seja, revelam-se e tornam-se eficazes na colaboração com o pensamento do adulto (...) (VYGOTSKY, 2001, p. 350-1).

Neste sentido, acredita-se que o professor não deve ficar à espera de que o desenvolvimento intelectual da criança obtenha determinado grau de maturação. Ou seja, deve-se estimular, visto que há uma ação recíproca entre aprendizagem e desenvolvimento, de forma que aprendizagens impulsionam o desenvolvimento. Este, sendo promovido, proporciona novas aprendizagens, que impulsionam o desenvolvimento e, assim, sucessivamente. Para Vygotsky (1998), a criação desta

zona de desenvolvimento proximal é um aspecto essencial do aprendizado. Assim, desperta diversos processos internos de desenvolvimento, que, uma vez internalizados, tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança. Com isso, uma vez incluído no processo de aprendizagem, o brinquedo, criando uma zona de desenvolvimento proximal, expande o universo de “vivenciar” novos comportamentos e produzir novos sentidos, que acreditamos, podem estar relacionados com o patrimônio cultural.

Por este ponto de vista, podemos considerar que aprendizado e desenvolvimento são elementos distintos, e que a organização do primeiro resulta no segundo e viabiliza vários processos que, de outra forma, seriam improváveis de acontecer. Dessa forma, o aprendizado seria um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas, as quais são culturalmente organizadas e especificamente humanas (BRAQUERO, 1998 *apud* MONTEIRO: 2012, p. 29). A exemplo de Monteiro (2012, p. 29) consideramos que os jogos de tabuleiro são artefatos que imperiosamente direcionam para a interação entre os seus usuários (os jogadores) e para o estabelecimento de espaços sociais e semióticos nos quais conceitos e significados são negociados e compartilhados.

O colaborador de Vygotsky, Alexei N. Leontiev (1903-1979) procurou estudar a atividade lúdica, incorporando a importância da participação de outros entes envolvidos no processo: as demais crianças envolvidas na brincadeira, com especial atenção nas atividades com múltiplos jogadores. Assim, para Leontiev (1977), as ações das crianças ultrapassam o objeto (jogo) e se depositam também sobre os demais participantes, que passam a ser da mesma forma conteúdo da atividade lúdica, tornando-se o motivo principal das ações. O autor estuda ainda a transformação da ação em atividade, que julga significativo para o desenvolvimento do psiquismo humano, uma vez que faz surgir novas relações do indivíduo com o mundo.

Há uma relação particular entre atividade e ação. O motivo da atividade, sendo substituída, pode passar para o objeto da ação, com o resultado de que a ação é transformada em uma atividade. Este ponto é excepcionalmente importante. Esta é a maneira pela qual surgem todas as atividades e novas relações com a realidade. Esse processo é a base concreta sobre a qual ocorrem mudanças na atividade principal e, conseqüentemente, as transições de um estágio de desenvolvimento para outro (VYGOTSKY; LURIA; LEONTIEV, 2010, p. 69).

A necessidade de outros jogadores é essencial na maioria dos jogos, especialmente nos de tabuleiro, como o deste estudo, faz as relações sociais

surgirem de forma explícita. Dessa forma, para além de abordar questões importantes sobre jogo no contexto educativo, consideramos pertinente essa discussão debruçada no contexto social. Para tanto, baseamo-nos em Monteiro (2012, p. 29) que reitera a relevância que o contexto social soma-se aos conceitos sobre o lúdico nos processos de desenvolvimento individual previstos por Huizinga (1938) e reforçados pelas ideias de Vygotsky (1929) na tentativa de explicitar os benefícios visando esclarecer as possibilidades oferecidas pelo jogo na formação dos indivíduos, atuando como uma importante ferramenta na construção da identidade, na assimilação do conhecimento e no desenvolvimento cognitivo.

Conforme apresentado por Vygotsky, Luria e Leontiev (1998), os jogos, principalmente os que envolvem regras, colaboram para o desenvolvimento cognitivo da criança uma vez que:

[...] traços extremamente importantes de personalidade da criança são desenvolvidos durante tais jogos e sobretudo, sua habilidade em se submeter a uma regra, mesmo quando um estímulo direto a impele a fazer algo muito diferente. [...] Dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido (VYGOTSKY; LURIA; LEONTIEV, 2010, p. 138-139).

Dentre as ações voltadas à preservação do patrimônio cultural, a educação patrimonial se mostrou como uma importante ferramenta de ação, tanto por proceder de forma preventiva, quanto por ser mais viável e econômico aos órgãos públicos voltados à esta prática. Diante do que fora exposto nesse capítulo, podemos validar a exequibilidade de jogos voltados para esta prática. Ou seja, é interessante se incluir ludicidade e jogos nas práticas educativas por parte das instituições federais, estaduais ou mesmo em instâncias municipais que buscam por meio do envolvimento social um meio de conservar os bens culturais.

Assim, apresentamos no próximo tópico um relato da criação do Jogo do Patrimônio que foi desenvolvido pela FUNDARPE e a versão colaborativa do mesmo, que influenciaram na realização deste trabalho, uma vez que este pesquisador colaborou da criação de ambos. Como a segunda versão do jogo foi criada no mesmo período em que participávamos como aluno especial do Programa de Pós-graduação em Design, realizamos um estudo piloto que também será detalhado.

4.3 Histórico do jogo do patrimônio e sua versão colaborativa

À luz da necessidade de produzir trabalhos colaborativos e da importância da Educação Patrimonial para promover a preservação do Patrimônio Cultural de forma sustentável, a equipe de Educação Patrimonial da FUNDARPE desenvolveu uma estratégia didática e lúdica chamada Jogo do Patrimônio no começo de 2013. Conforme aponta Gouveia Junior (2015), essa iniciativa consistia em parte integrante dos planos de ação para as celebrações dos 40 anos da FUNDARPE. Assim, segundo o autor, dedicava-se à inserção do público quanto às questões e informações acerca dos patrimônios materiais e imateriais de Pernambuco através de um jogo de tabuleiro de grandes dimensões, com um dado e 40 casas numeradas, sendo uma para cada ano de existência da FUNDARPE.

Figura 26 - Layout da primeira versão do jogo do patrimônio.



Fonte: FUNDARPE, 2017.

Por meio do Jogo, objetivava-se despertar a consciência de que os patrimônios construído e imaterial estão presentes no cotidiano e nas relações sociais, sensibilizando o público e contribuindo para percepção da corresponsabilidade no que diz respeito à preservação do patrimônio cultural.

O tabuleiro (impresso em lona no tamanho 3,5m x 4,5m), totalizando uma área de 20 metros quadrados, no qual pessoas são os *pinos* do jogo, conta com vinte e quatro casas com desenhos de bens que representam o Patrimônio Cultural Material e Imaterial de Pernambuco. Procurou-se retratar todas as doze Regiões de Desenvolvimento (RDs), com dois bens de cada uma, sendo um tangível e um intangível. Foram retratados os seguintes bens: Casa grande do Engenho Poço

Comprido, Artesanato do Mestre Nuca de Tracunhaém, a Casa natal do Cardeal Arcoverde, Coco de roda de Arcoverde, Artesanato do Mestre Vitalino, Feira de Caruaru, Câmara de vereadores de Salgueiro, Missa do Vaqueiro, Antiga Estação Ferroviária de Garanhuns, Apresentação do grupo Quilombo Estivas, Caretas de Trunfo, Vila Real de Cimbres em Pesqueira, Casa de Câmara e Cadeia de Brejo da Madre de Deus, Banda de pífanos, Casa grande da Fazenda Cachoeira de Taépe, Vaquejada em Surubim, Antiga Cadeia Pública de Gravatá, Antiga Estação Ferroviária de Petrolina, Ana das Carrancas, Convento de Santo Antônio de Sirinhaém, A mulher da sombrinha (bloco carnavalesco de Catende), Igreja matriz da Antiga Petrolândia, Índios Pankararus e Luiz Gonzaga.

Além dessas, conta com casas de partida e chegada, perguntas, casas voltadas a divulgação de outros projetos da então Diretoria de Preservação Cultural da Fundarpe e casas de *mostre o seu talento*, as quais estimulam os participantes a cantarem, dançarem ou representarem alguma música ou ação relacionada com o Patrimônio Cultural do Estado. Conta também com *casas de avanço* que representam boas práticas de preservação cultural e *casas de retrocesso* que representam ações que prejudicam o patrimônio cultural.

O jogo ocorre de forma linear, existe uma casa de ‘partida’ e as demais casas são subsequentes até a ‘chegada’. Podem acontecer pequenos ciclos, mediante os participantes ‘caiam’ em casas de retrocesso, marcadas por atitudes que sejam nefastas à preservação.

Figura 27 - Jogo do Patrimônio na Escola de Referência de Ensino Médio José de Almeida Maciel em Pesqueira/PE, 2014.



Foto: Costa Neto. Fonte: FUNDARPE.

Figura 28 - Jogo do Patrimônio na Escola de Referência de Ensino Médio José de Almeida Maciel em Pesqueira/PE, 2014.



Foto: Costa Neto. Fonte: FUNDARPE.

Este jogo configura-se como uma ação que possibilita ao participante, de forma lúdica, um estímulo a novas percepções sobre o Patrimônio Cultural do Estado. Os jogadores interagem uns com os outros, trocam informações e podem conhecer um pouco mais acerca do patrimônio pernambucano. Embora o jogo tenha sido inicialmente pensado para ser executado na rua, a prática da ação o direcionou para aplicação em salas de aula.

A dinâmica do jogo acontece da seguinte forma: a equipe da FUNDARPE entra em contato prévio com escolas de referência da rede estadual de ensino que fica responsável pela seleção de uma turma de estudantes do Ensino Médio, a qual é dividida em dois grupos. Cada grupo escolhe um ou dois representantes para servirem de *pinos* que vão avançando nas casas do jogo. Um estudante fica responsável por jogar o dado e os demais ficam responsáveis por responder perguntas relacionadas com o patrimônio, de acordo com a casa em que o pino foi alocado.

Após a realização do jogo do patrimônio em municípios da Região Metropolitana, da Zona da Mata, Agreste e Sertão de Pernambuco, percebeu-se que **embora a atividade tivesse alcançado seus objetivos, era necessário criar um novo formato de jogo, no qual no lugar das casas referentes ao patrimônio cultural do estado, fossem colocadas casas alusivas aos bens culturais dos próprios municípios que recebem a ação.** Dessa forma, **além do incentivo à preservação do patrimônio, buscou-se a valorização das identidades locais.**

Então, uma equipe de técnicos da FUNDARPE (da qual participamos) criou uma nova versão do jogo que acontece de forma colaborativa e que é produzido juntamente com os estudantes envolvidos, a partir de *“um inventário de suas práticas, saberes e celebrações, bem como um mapa mental das construções materiais que representam a coletividade”* (GOUVEIA JUNIOR, 2015, p. 7). Esta nova versão foi chamada de Jogo do Patrimônio 2.0, em referência a web 2.0 quando passou a permitir a interação do usuário.

Nesta versão do jogo, visando estabelecer mais proximidade com as identidades locais e valorizando o reconhecimento dos bens culturais por parte dos sujeitos envolvidos, ao invés de se aplicar uma lona com os bens culturais que foram selecionados anteriormente, no Jogo do Patrimônio 2.0, os participantes decidem

quais bens culturais de sua região estarão presentes no jogo. Para tanto, a dinâmica do Jogo do Patrimônio 2.0 é um pouco diferente da primeira.

Nesse sentido, conforme aponta Pelegrini (2009), inicialmente, a educação patrimonial circunscreve-se à (re)descoberta dos bens patrimoniais pelos próprios alunos. Todavia, ela não se reduz a essa perspectiva, pois busca também revelar a diversidade e pontuar as mudanças culturais, sociais e ambientais que têm se processado com o passar dos anos (PELEGRINI, 2009). Portanto, a dinâmica do Jogo 2.0, insere-se nesse entendimento de que a referência precisa fazer sentido para o sujeito. Sobre isso, Paes (2013, p.36), entende que “[...] *o que é patrimônio para um, pode não ser para outro. Deverá haver sempre uma relativização nos processos de atribuição de valor de forma que os sujeitos envolvidos é que determinam a importância de um bem, de acordo com seu universo*”.

Sempre que se vai criar a versão 2.0 do jogo do patrimônio em algum lugar, técnicos da FUNDARPE realizam uma oficina preliminar de Educação Patrimonial chamada de ‘Diálogos Patrimoniais’ ou Oficina ‘Jogo do Patrimônio 2.0’. A oficina promove uma reflexão acerca de conceitos como patrimônio, cultura, memória e identidade, e através da participação das crianças e jovens com interação, aprendizado e brincadeira, resulta na formação de mapas mentais e desenhos que compõem o seu próprio Jogo do Patrimônio 2.0. Ao final da oficina, os desenhos espalhados pelo chão formando um caminho e se pratica o jogo de modo similar ao tabuleiro inicialmente apresentado.

Dessa forma, **o Jogo do Patrimônio 2.0, para além de consistir em mais uma ação governamental, passa a ser uma ação de construção coletiva que envolve os participantes na preservação cultural.** Além da importância para a preservação, o Jogo 2.0, através de uma atividade lúdica e colaborativa, contribui para a formação de cidadãos críticos e autônomos na perspectiva de uma educação do olhar sobre o patrimônio (ORIÁ, 1998) e de uma educação libertadora (FREIRE, 2009). Visão que é corroborada pelo entendimento de Scifoni (2015, p.202) acerca da Educação Patrimonial enquanto uma ‘nova pedagogia’, isto é, “*que não se atrele aos manuais, guias ou cartilhas que buscam orientar um modo de fazer, mas que tenha como princípio uma visão crítica do passado e da memória oficial.*” (SCIFONI, 2015, p.202).

4.3.1 *Experiência piloto do jogo do patrimônio 2.0 em Igarassu*

Um dos locais que antes da realização desta pesquisa, já havia recebido a rica experiência do Jogo do Patrimônio 2.0 foi a Casa do Patrimônio do IPHAN do município de Igarassu/PE. A ação aconteceu em dois momentos, por meio de uma parceria entre o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional - IPHAN e a Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco - FUNDARPE. No primeiro momento, em junho de 2015, foi realizada a oficina *Diálogos Patrimoniais* que contou com a participação de jovens da ONG Ponto Cidadão durante a manhã, alunos Escola de Música e da Banda Heitor Villa Lobos no período da tarde, além de crianças moradoras do Sítio Histórico de Igarassu, num total de 20 participantes.

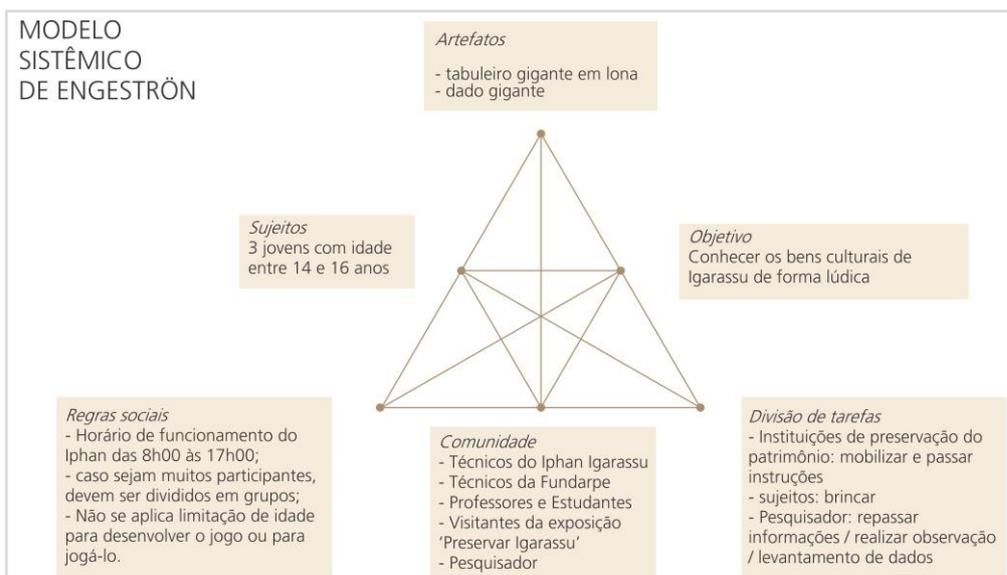
Os bens culturais mapeados pelos participantes foram: o Sítio dos Marcos (onde foi erguido por Duarte Coelho um marco de pedra para dividir as capitânicas hereditárias de Pernambuco e Itamaracá); Igreja dos Santos Cosme e Damião; Pastoril do Velho Faceta; Engenho Monjope; Igreja de Santo Antônio; Mestres artesãos; Coroa do Avião; Igreja de Nossa Senhora do Livramento; Maracatu Estrela Brilhante; Igreja de Nossa Senhora da Boa Viagem - Pasmado; Teatro de bonecos; Festa dos Santos Cosme e Damião; Fritada de Aratu; Igreja de São Sebastião; Cordel/cordelistas; Refúgio das Bromélias; Relógio solar de Araripe; Cemitério; Casario do Sítio Histórico; Desfile Cívico; Banda Heitor Vila lobos; Refúgio Ecológico Charles Darwin; Igreja do Sagrado Coração de Jesus; Coco de Roda; Capoeira; Marisqueiras; Sobrado do Imperador (Casa do Patrimônio do Iphan em Igarassu), num total de 27 bens materiais e imateriais. Além dos bens culturais, durante a realização da oficina foram abordados os seguintes conceitos: herança, transmissão, expressão, sensibilização, pertencimento, preservação (tombamento / registro), cultura e memória.

Num segundo momento, que aconteceu no mês de agosto de 2015, utilizando-se as imagens desenhadas durante a oficina e outras imagens elaboradas pela equipe da FUNDARPE para este fim, foi produzido um tabuleiro gigante em lona impressa para o Jogo do Patrimônio 2.0 de Igarassu. Embora esta lona tenha ficado um pouco maior que a lona do primeiro jogo (esta mede 4,0m x 5,0m), o formato e disposição das casas são semelhantes à do primeiro. Pela experiência positiva na realização do jogo, também foram aproveitadas as casas com ações positivas e negativas e casas de perguntas.

Dado o sucesso e repercussão do jogo produzido em colaboração entre a Casa do Patrimônio do IPHAN de Igarassu, FUNDARPE e todos os participantes, esse recurso lúdico-didático foi incorporado ao roteiro de visita da exposição *Preservar Igarassu*, proporcionando aos visitantes a possibilidade de interagir de forma lúdica com o patrimônio cultural da cidade, que foi lançada durante a VIII Semana do Patrimônio Cultural de Pernambuco, no dia 15 de agosto de 2015, com previsão de ser exibida na Casa do Patrimônio por um ano, mas que se tornou exposição permanente. Dessa forma, outros cursistas e demais visitantes da exposição puderam participar do Jogo, sendo também sensibilizados e estimulados para corresponsabilidade em torno da preservação do patrimônio cultural, em especial dos bens culturais do município de Igarassu.

Em 2016 durante o curso da disciplina “abordagem sociocultural da cognição humana” do programa de pós-graduação em Design da UFPE, que aborda a Teoria da Atividade aplicada ao Design, realizamos no Sobrado dos bonecos- Casa do Patrimônio do Iphan em Igarassu um experimento que consistiu na análise de jogada de uma partida experimental do Jogo do Patrimônio 2.0 durante visita mediada à Casa do Patrimônio do IPHAN em Igarassu em fevereiro de 2017. O estudo foi observado sob a ótica da Teoria da Atividade desenvolvida por Vigotsky (1929) e Leontiev (1978), lançando-se mão também do modelo sistêmico de Engeström (1987). O experimento teve como objetivo comparar se os conceitos que foram abordados na oficina inicial e se os bens culturais selecionados pelo grupo que criou o jogo são assimilados pelos participantes que apenas jogaram, sem terem participado de nenhuma oficina de educação patrimonial.

Figura 29 - resultado da aplicação do modelo sistêmico de Engeström



Fonte: produzido pelo autor, 2016.

A realização do experimento contou com uma entrevista semiestruturada com as seguintes perguntas: 1 - O que é cultura? 2 - O que é patrimônio/bem cultural? 3 - O que podemos fazer para preservar? 4 - Quais as casas do jogo você se lembra? Cite o máximo que recordar. 5 - O que lhe fez lembrar estas casas do jogo? E com base nos conceitos repassados na oficina de construção do jogo; observação e gravação da partida do jogo e com a aplicação de questionário posterior a realização do jogo.

Figura 30 - Estudantes brincando com o Jogo do Patrimônio de Igarassu.



Fonte: Lex Ane / Iphan de Igarassu.

Figura 31 - Estudantes brincando com o Jogo do Patrimônio de Igarassu.



Fonte: Lex Ane / Iphan de Igarassu.

Figura 32 - Estudantes brincando com o Jogo do Patrimônio de Igarassu.



Fonte: Lex Ane / Iphan de Igarassu.

Os dados coletados foram comparados com relatórios, fotos e fichas de avaliação da oficina que foram produzidas pela equipe da Fundarpe e do Iphan.

Quadro 1 - Atividade, ações e operações realizadas durante a partida piloto.

<i>ATIVIDADES</i>	<i>AÇÕES</i>	<i>OPERAÇÕES</i>
Brincar com o jogo (partida piloto)	Preparar o ambiente	Afastar mobiliário
	Preparar o tabuleiro	Desdobrar lona Prender as pontas
	Explorar o jogo	Jogar dado
	Definir sequência de jogo	Jogar dado Verificar qual jogador tirou o maior número Repetir jogada caso empate
	Iniciar/terminar partida	Jogar dado Percorrer 'casas' do jogo Comentar casas do jogo Obedecer regras das casas especiais (avanço/retrocesso/talento)

Fonte: produzido pelo autor, 2016.

Ao final do experimento foi possível realizar as seguintes observações:

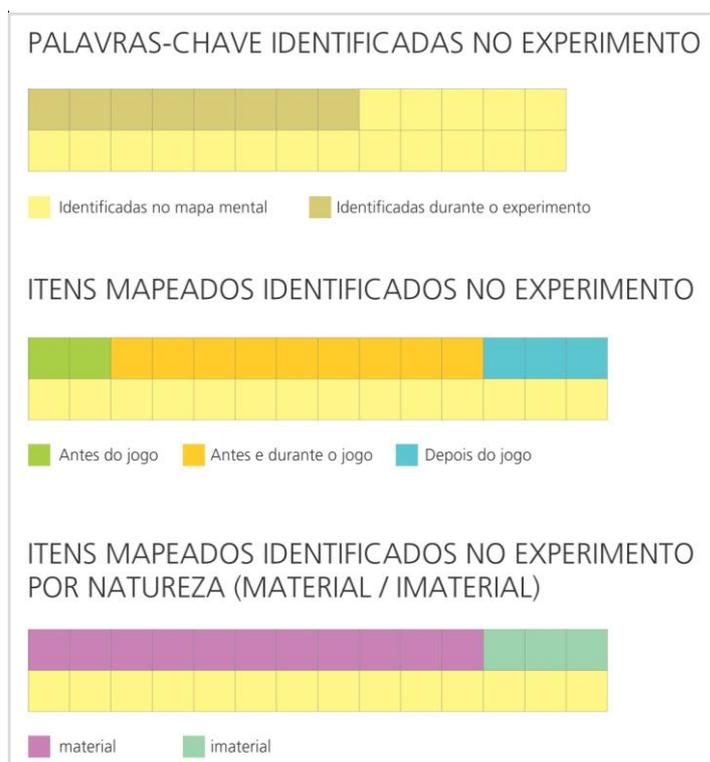
Durante a entrevista realizada em uma conversa preliminar, os participantes relacionaram o termo 'patrimônio' somente a bens materiais e o termo 'bem cultural' somente a bens imateriais; durante a partida do jogo a 'casa' que prendeu mais a atenção dos sujeitos foi a da Igreja onde foi gravada uma cena do filme 'Lisbela e o Prisioneiro'¹⁰; quando se marcou no tabuleiro as casas que foram citadas pelos participantes no momento que ocorreu após o jogo, constata-se que a maioria delas estava na primeira metade do jogo, o que deve ter relação com o tempo de jogo, que poderia ter ficado longo e causado desinteresse dos sujeitos; só foram levantadas informações dos bens nos quais os sujeitos se localizam a cada jogada, como também neste experimento os sujeitos não demonstraram interesse por casas nas quais não caíram.

¹⁰ Lisbela e o Prisioneiro é um filme longa Metragem brasileiro do ano de 2003 com duração de 1h46min. Do gênero comédia romântica, é uma adaptação da peça de teatro homônima de Osman Lins. Foi dirigido por Guel Arraes e produzido pela Globo Filmes e Natasha Filmes, em parceria com o estúdio 20th Century Fox.

A história se passa no século XX em Pernambuco, e o enredo conta a história de amor Leléu (um malandro, aventureiro e conquistador) e Lisbela, (mocinha sonhadora que adora ver filmes norte-americanos e sonha com os heróis das telas).

Analisamos as respostas dos participantes e as palavras-chave e os bens culturais identificados no experimento, que comparadas aos dados já obtidos anteriormente geraram o seguinte gráfico:

Figura 33 - Composição de dados coletados durante o experimento piloto.



Fonte: produzido pelo autor, 2016.

Observando os dados acima é possível perceber que de vinte e quatro conceitos/palavras-chave trabalhadas durante a realização da oficina, apenas oito foram identificadas durante o experimento. Dos vinte e oito bens culturais mapeados durante a oficina, a metade foi identificada no experimento. Sendo que, destes, dois foram mensurados apenas antes do início da partida do jogo, nove antes e durante a realização da partida, e três apareceram apenas depois de realizada a partida experimental. Por fim é possível constatar também que dos catorze bens identificados, onze foram bens materiais e três foram imateriais.

4.4 Considerações preliminares

Mesmo que para finalidades distintas, uma característica é transversal a todos os jogos, dos mais simples aos mais elaborados: a ludicidade como indutora dos demais processos que se originam a partir do contato com a ferramenta. A presença da ludicidade é fundamental para assegurar o início do processo que se pretende – ou que se espera alcançar –, seja a aprendizagem, o relacionamento, a assimilação do conhecimento. Os processos de aprendizagem e de desenvolvimento envolvidos com brincadeira contribuem nos processos de apropriação do conhecimento, que durante a relação de crianças com atividades lúdicas, elas são submetidas a valores importantes como respeitar regras, aprenderem a dominar seu próprio comportamento, desenvolverem o pensamento abstrato, a percepção visual, o autocontrole, a observação e a memorização.

Relacionando o conhecimento levantado acerca de jogos e ludicidade com as informações que construímos acerca de Design da Informação e de Preservação Cultural, percebe-se a relevância de se utilizar a ludicidade no sentido de se construir uma educação integral que promova um processo de significação voltada ao patrimônio cultural. O jogo do Patrimônio 2.0 possibilita que se conceba aprendizagem e desenvolvimento de forma recíproca, que, dentre outros fatores, por ter regras e pela participação de outros jogadores aponta para a melhoria da relação entre as pessoas e os bens culturais locais.

Pode-se constatar, portanto, que, o Jogo do Patrimônio 2.0, assim como os outros jogos e brincadeiras, pode ser utilizado como um importante instrumento pedagógico, pelo qual se busca o desenvolvimento dos estudantes em habilidades tanto cognitivas, quanto afetivas e sociais. Percebemos também que é grande responsabilidade que o professor tem com a educação de seus discentes, dado que o legítimo papel do educador é estimular que os alunos, por meio de mediações, se apropriem do conhecimento, contribuindo assim para uma educação transformadora em amplos sentidos. Acerca do papel mediador, citamos Mellouki e Gauthier:

[...] sem negar evidentemente as outras dimensões de seu trabalho que são, digamos assim, normais, ao oferecerem uma imagem de si mesmos arriscada e contestada mas persistente, os professores dizem o que foram,

o que são e o que continuarão sendo: mediadores, situados na interseção das relações sociais (MELLOUKI; GAUTHIER, 2004, p. 554)¹¹.

Tomando como exemplo o sucesso da experiência realizada na Casa do Patrimônio de Igarassu, compreende-se que o Jogo do Patrimônio 2.0, enquanto uma ação colaborativa entre os sujeitos detentores e produtores das referências culturais, vem contribuindo para o reconhecimento, valorização e preservação do patrimônio cultural. Nesse sentido, conforme aponta Florêncio (2015), a educação que se busca caracteriza-se “[...] como *mediação para a construção coletiva do conhecimento, a que identifica a comunidade como produtora de saberes [...] que reconhece que os bens culturais estão inseridos em contextos de significados próprios associados à memória do local*” (FLORÊNCIO, 2015, p.26).

Após a realização da experiência piloto, durante análise e a apresentação dos dados, encontramos na Teoria das Representações sociais uma possibilidade de aplicação em termos teórico-metodológicos, assim, inicialmente fizemos uma revisão bibliográfica da Teoria das Representações Sociais, afim de verificar se esta poderia ser aplicada como metodologia para a realização desta pesquisa. Apresentaremos no próximo capítulo as informações levantadas acerca da Análise do Discurso com base em Michel Pêcheux (1965), da Teoria das Representações Sociais desenvolvida pelo francês Serge Moscovici (1961) e da Teoria do Núcleo Central de Jean Claude Abric (1994).

¹¹ MELLOUKI, M’Hammed; GAUTHIER, Clermont, **O Professor e seu mandato de mediador, herdeiro, intérprete e crítico*** Trad. Alain François. 2004 Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/%0D/es/v25n87/21468.pdf> Acessado em 18 dez. 2018.

5 ENQUADRAMENTO METODOLÓGICO

As metodologias de *Infodesign* são utilizadas no projeto de artefatos informacionais com objetivo de facilitar o processo de aquisição da informação em um determinado contexto. Este estudo tem natureza descritiva/explicativa e igualmente qualitativa já que consideramos a subjetividade dos participantes. Este capítulo dedica-se na apresentação de nossos pressupostos metodológicos, e nos alicerces de nossa investigação. Para tanto, versamos acerca da Análise do discurso x hermenêutica, e, principalmente na Teoria das Representações Sociais e da Teoria do Núcleo Central.

5.1 Análise do enquadramento metodológico

Inicialmente, consideramos o potencial dos modelos meta-teóricos no sentido de auxiliar os pesquisadores que se propõem desvendar a realidade das pesquisas desenvolvidas, a partir do estabelecimento de categorias conceituais capazes de indicar os aspectos epistemológicos e quais foram as opções científicas feitas por seus componentes, conforme descrito por Santos e Farias (2010).

Aplicamos o Modelo dos Quatro Paradigmas, proposto por Burrell e Morgan (1979) *apud* Santos e Farias (2010), em que a teoria social é capaz de utilmente ser concebida em termos de quatro paradigmas chaves, baseados em conjuntos de diferentes pressupostos. Além dos quatro paradigmas, um outro item foi analisado: ‘algumas metáforas preferidas’ aproveitando o quadro adaptado de Morgan; Smircich (1980). Assim, foi possível enquadrar o estudo na rede de características de suposições fundamentais, onde é possível observar o debate subjetivo *versus* objetivo dentro da Ciência Social, chegando-se à seguinte composição:

Quadro 2 - Rede de características de suposições fundamentais. O debate subjetivo versus objetivo dentro da Ciência Social.

	subjetivista			objetivista		
Realidade como						
Cerne dos pressupostos ontológicos	Projeção da imaginação humana	Construção social	Campo do discurso simbólico	Esfera contextual do conhecimento	Processo concreto	Estrutura concreta
Ser humano como						
Suposições sobre a natureza humana	Espírito puro, consciente, ser	Construtor social, a figura do criador	Ator, a figura do usuário	Processador do conhecimento	Adaptador	Respondedor
Direciona para						
Postura dos fundamentos epistemológicos	Obter insight do fenômeno, revelações	Compreender como a realidade social é criada	Compreender padrões do discurso simbólico	Traçar contextos	Estudo de sistemas, processos, mudanças	Construção de uma ciência positivista
Algumas metáforas preferidas						
	Transcendental	Jogo da linguagem, realização, texto	Cultura Patrimônio	Cibernética	Organismo	Máquina
Métodos de pesquisa						
	Investigação genuinamente subjetivista	Hermenêutica ou interpretação	Análises simbólicas	Análise histórica	Análise do contextual do gestaltismo	Experimentos em laboratórios e levantamentos

Fonte: adaptado de Morgan; Smircich (1980).

O fluxo metodológico principal deste trabalho está marcado em amarelo escuro cujo percurso é percorrido pela linha contínua de contorno espesso. Estão marcados em amarelo claro e apontados pelas linhas finas tracejadas, os quadros que, em menor concentração, também serão contemplados.

Percebe-se então que o caráter da pesquisa se direcionou mais para o perfil subjetivista na Ciência Social. Começando pelo **cerne dos pressupostos ontológicos**, se percebe a realidade como uma construção social. A essência do fenômeno que foi investigado é externa ao indivíduo, se impondo sobre a consciência individual. Como foi dito, o processo foi realizado de maneira colaborativa através de oficinas de educação patrimonial. A perspectiva ontológica aproxima-se do que é exemplificado por Paul Mijksenaar (2001), na qual o *Infodesign* aparece como uma disciplina transversal, que trabalha com vários campos como a ilustração, a fotografia, a cartografia, o Design gráfico, o Design industrial, a arquitetura, a psicologia experimental, entre outros, valorizando assim a ideia de coparticipação e a reunião de experiências de várias disciplinas.

Observando as **suposições sobre a natureza humana**, percebeu-se o ser humano como um construtor social, ou seja, a figura do criador. No mesmo contexto, o ser humano pôde ainda, de maneira menos contundente, ser observado como um ator, figura do usuário. Usando as palavras de Santos e Farias (2010), podemos dizer que “*é atribuído ao ser humano um papel mais criativo, no qual sua livre*

vontade ocupa o centro do cenário, o ser humano passa a ser o criador do seu ambiente, o controlador em vez de controlado, o senhor de si do que uma ‘marionete’.

Nosso trabalho proporcionou às pessoas a possibilidade do protagonismo social na construção de elementos que buscam a preservação através da Educação Patrimonial. Essa é uma tendência relativamente nova, que Freitas *et al* (2013), que descreve como uma mudança na forma de projetar em Design: nos últimos anos ocorreu uma transformação significativa do foco. Para o autor há uma diferença do processo de concepção de um artefato de embasamento metodológico com exemplo, visto que em meados do século XX, o processo tinha no início, foco no artefato e sua relação com os elementos visuais, ou seja, o produto em si era centro do processo de Design participativo.

Do ponto de vista **epistemológico**, o trabalho teve um perfil determinantemente subjetivista, pois direciona para obter o *insight* do fenômeno, revelações, podendo o direcionamento também apontar em menor escala para a compreensão de como a realidade é criada. Buscou-se o estabelecimento de relações de sensibilização e apropriação de bens culturais que fazem parte das comunidades abordadas. Criou-se uma postura mais crítica em relação a este ponto, levando os indivíduos a um processo ativo de conhecimento, apropriação e valorização de sua herança cultural, capacitando-os para uma melhor utilização destes bens e propiciando a geração e a produção de novos conhecimentos.

No que diz respeito ao **método de pesquisa**, destaca-se a hermenêutica ou interpretação, visto que o trabalho, considerou a interpretação de dados coletados. Foram recolhidos e analisados os dados durante as oficinas de produção do ‘Jogo do Patrimônio 2.0’ e depois o jogo foi aplicado para se analisar o envolvimento do público participante com o patrimônio cultural de suas comunidades.

Além dos quatro paradigmas já esclarecidos, o Quadro 1 apresenta ainda uma linha referente a algumas metáforas, onde é possível observar a relação do trabalho com a cultura. Embora possa se perceber uma vocação transcendental, o propósito principal é a preservação do patrimônio cultural. Corroborando o que foi analisado do perfil metodológico, podemos dizer que por meio do Design as pessoas/usuários podem compreender o significado dos objetos e dos sistemas. Os objetos são carregados de conceitos, mas também lhes são agregados outros valores a partir da interação humana, estabelecendo um ciclo no qual o sujeito e o

objeto entram em mútuo contato por meio do processo de planejamento (SELLE *apud* FREITAS *et al*, 2013).

5.2 Análise do discurso x hermenêutica

Michel Pêcheux (1965) foi pioneiro nos estudos de Análise do Discurso, e trabalhou o discurso como um conjunto de enunciados, sem desvincular a questão da enunciação. Esta teoria se consolidou a partir dos trabalhos de Foucault, Bakhtin, Lacan entre outros. Assim, reforça-se a característica mais marcante dos discursos: eles têm um percurso que faz com que carreguem a memória de outros discursos, ou seja, são 'atravessados' por muitos discursos. Esta transversalidade do discurso é reforçada pelo que sugere Eni Orlandi (2009) ao dizer que para o discurso, existe relatividade de construção do sentido e a produção de sentidos, com a percepção do simbólico e a inevitável interpretação.

Voltando a Pêcheux (1965), podemos dizer que não há discurso sem sujeito e não há sujeito sem ideologia: o indivíduo é interpelado sem sujeito pela ideologia e é assim que a língua faz sentido. “*O discurso é o lugar em que se pode observar essa relação entre língua e ideologia, compreendendo-se como a língua produz sentidos por/para os sujeitos*” (ORLANDI, 2009, p. 15). Em outras palavras, pode-se dizer que é entre as ciências sociais e a linguística que se estabelece a Análise do Discurso.

Se, por um lado, dialoga com as ciências sociais na medida em que estas não consideram a linguagem em sua materialidade, por outro lado questiona a linguística que exclui o que é histórico-social ao pensar a linguagem. Embora haja o diálogo e o questionamento, a análise do discurso não busca ser resposta para essas questões, procura mostrar que é necessário um deslocamento de terreno e constituir outra região teórica em que a relação entre o sócio histórico e o linguístico é constitutiva. Não há discurso que não se relacione com outros e que é dessas relações que resultam os sentidos. Segundo a noção de força, o lugar do qual o sujeito estabelece o discurso também constitui o que se diz. Essa relação é exemplificada com a o discurso do professor aos seus alunos ou do padre aos fiéis, no sentido de que a fala de um confere mais significado que a do outro (ORLANDI, 2009).

Assim, em relação à proposta intelectual da Análise do Discurso está no 'sentido'. Orlandi (2009, p. 25) demonstra a relação entre a teoria da sintaxe e a enunciação, a teoria da ideologia e a teoria do discurso e elenca um conjunto de

trabalhos que produzem condições intelectuais para a existência da disciplina. Dessa forma, a Análise do Discurso por não se restringir à interpretação em si, distingue-se da Hermenêutica, uma vez que esta, dedica-se a interpretação do sentido do discurso. “*é a arte de compreender algo dotado de sentido*” (GADAMER, 2008, p. 382).

De acordo com Gadamer (2000) o homem é um ser em constante relações, e, a partir dessas deve ser compreendido: por ele mesmo em sua personalidade e na relação com o outro. “*O verdadeiro acontecer só se torna possível, na medida em que a palavra que chega a nós a partir da tradição, e a que temos de escutar, nos alcança de verdade, e o faz como se falasse a nós e se referisse a nós mesmos*” (Gadamer, 2000, p. 465-466). Ou seja, tudo que se relaciona à vida e à do indivíduo repercute em impressões e preconceitos que afetam a sua compreensão e interpretação.

Dessa forma, para Gadamer (2000) o discurso na hermenêutica é fenomenológico e se dá de imediato nas relações uma vez que o sentido é dado pela compreensão: é nela que se fundamenta a interpretação. Para o autor, a compreensão de diálogo perpassa por uma permuta entre os sujeitos emissor e o receptor da mensagem, que em verdade é uma negociação entre seus horizontes respectivos. Cujo o êxito se dá na combinação de perspectivas com o surgimento de um campo alargado de significado.

No campo da educação, Gadamer (2000) procura estabelecer a diferença da formação hermenêutica para o conceito tradicional de “formação” (advindo da Teoria pedagógica clássica). Assim o autor trata o conceito de formação como uma sensibilidade cultivada que solicita uma mudança na forma de se observar as coisas, de fora que a formação hermenêutica:

exige e suscita a capacidade de poder olhar as coisas também com os olhos dos outros. Onde ela domina, previne-se a unilateralidade própria, a das práxis escolares e a do saber universitário, a simples habilidade manual do talento imitativo e a pura educação de memória. Aqui reside, parece-me, a importância atual da formação da sensibilidade; e é evidente que devemos refletir sobre as consequências político-sociais que o restabelecimento do genuíno equilíbrio das nossas faculdades sensíveis e morais devem ter (GADAMER, 2001, p.115).

Diante de uma concepção hermenêutica, voltada às dimensões epistemológica e pedagógica, durante o processo de criação do nosso instrumento de análise, os jogos do patrimônio de Igarassu e de Goiana, bem como sua

aplicação no estudo final, procurou-se proporcionar aos sujeitos ser como complemento de seu poder-saber próprio. Assim, afastamo-nos da ideia de ‘transmissão de conteúdo’ e provocando uma imersão hermenêutica de ‘produção do conteúdo’, a partir da fusão de horizontes e da aproximação de outras interpretações.

Consideramos que na relação neste trabalho entre os campos do Infodesign, da Preservação Cultural e da Educação, a hermenêutica pôde subsidiar na construção de critérios metodológicos que sustentam esta investigação científica, sem afastar-se das especificidades pertinentes a estas áreas que compõem uma prática social complexa. Assim, continuamos com a descrição da nossa base metodológica, com as teorias nas quais nos debruçamos.

5.3 Teoria das Representações Sociais - TRS

A Teoria das Representações Sociais teve origem na Europa com a publicação do estudo *La Psychanalyse: son image et son publique* (1961) pelo romeno naturalizado francês Serge Moscovici (1921-2014). O que vemos usualmente não é aquilo que realmente se apresenta aos nossos olhos; desse modo, buscamos resposta na Psicologia Social, que se dedica em estudar e entender a produção de sentidos (MOSCOVICI, 2009). Este trabalho de Moscovici foi parcialmente traduzido no Brasil sob o título ‘Representação Social da Psicanálise’, explorando o interesse na investigação de como se produz e se transforma o conhecimento, especialmente o do senso comum.

Por Representações Sociais entendemos um conjunto de conceitos, proposições e explicações originado na vida cotidiana no curso de comunicações interpessoais. Elas são o equivalente, em nossa sociedade, aos mitos e sistemas de crença das sociedades tradicionais: podem também ser vistas como a versão contemporânea do senso comum (MOSCOVICI, 1981, p. 181).

A gênese do conceito de representação social partiu do conceito de representação coletiva com base na sociologia e na antropologia, nas obras do francês Émile Durkheim (1858-1917). Segundo este autor, o pensamento individual seria um fenômeno estritamente psíquico, mas que não se reduziria à atividade

cerebral, já o pensamento social por sua vez, não se resumiria à soma dos pensamentos individuais (MOSCOVICI, 1978, p. 25).

As representações coletivas, são produtos dos acontecimentos sociais, se constituem em fato social e, portanto, são resultado de uma consciência coletiva e não de uma consciência individual. Segundo Durkheim, este é o motivo pelo qual não podemos tratar as representações coletivas numa perspectiva individual. No contexto da Psicologia Social, o estudo de Serge Moscovici (2009) defende que só por meio da Comunicação Social podemos criar elos ou distanciamentos entre nós, e considera impossível se obter alguma informação que não tenha sofrido distorções.

As representações coletivas traduzem a maneira como o grupo se pensa nas suas relações com os objetos que o afetam. Para compreender como a sociedade se representa a si própria e ao mundo que a rodeia, precisamos considerar a natureza da sociedade e não a dos indivíduos. Os símbolos com que ela se pensa mudam de acordo com a sua natureza (DURKHEIM, 2001, p.21).

Para Durkheim (2007) a vida social é essencialmente simbólica e se expressa por meio de fatos sociais: modos de pensar, sentir e agir que são exteriores aos indivíduos, portadoras de um poder de coerção sobre as consciências particulares que nem sempre é sentido ou percebido, que dependem da totalidade sem ser necessariamente dependente de nenhuma das partes. Ainda de acordo com o mesmo autor, as representações são consequência de repetidas experiências; elas tiram da repetição e do hábito, assim adquiridos, uma espécie de ascendente, de autoridade, que favorecem para revelar a verdadeira realidade social.

Diferente da compreensão de Durkheim, Moscovici propõe que as relações entre sociedade e cultura são interdependentes e contraditórias e não estáticas. Corroborando esse entendimento, Duran (2006), menciona que:

(...) enquanto Durkheim vê as Representações Sociais como formas estáveis de compreensão coletiva, Moscovici esteve mais interessado em explorar a variação e a diversidade das idéias coletivas nas sociedades modernas (DURAN, 2006, p. 41).

Serge Moscovici (1978) defende que a representação social deve ser encarada “*tanto na medida em que ela possui uma contextura psicológica autônoma como na medida em que é própria de nossa sociedade e de nossa cultura*” (MOSCOVICI, 1978, p. 45). Assim, a Teoria das Representações Sociais proposta

por Moscovici dedica-se à inter-relação entre sujeito e objeto e como se dá o processo de construção do conhecimento, ao mesmo tempo individual e coletivo na construção das Representações Sociais, um conhecimento de senso comum. De acordo com Moscovici (1978, p. 41), as relações sociais que estabelecemos no cotidiano são fruto de representações que são facilmente apreendidas. Portanto, a Representação Social, para Moscovici, possui uma dupla dimensão, Sujeito e Sociedade, e situa-se no limiar de uma série de conceitos sociológicos e psicológicos.

A forma como Moscovici (1981) trata as representações sociais não configura objeção completa ao trabalho de Durkheim das representações coletivas, mais que isso, buscou ampliar as perspectivas. Investiga as dinâmicas e transformações das representações e se procura explorar a variação e diversidade das ideias coletivas nas sociedades modernas. Dessa forma, filiando-se a outras correntes de pensamento como as do filósofo e sociólogo francês Lucien Lévy-Bruhl (1857-1939), do biólogo, psicólogo e epistemólogo suíço Jean William Fritz Piaget (1896-1980) e do psicólogo russo Lev Vygotsky (1896-1934) pesquisar a estruturação das representações.

Moscovici (2009) afirma que a representação social é um tipo de conhecimento particular que tem como função a elaboração de comportamentos e a comunicação entre os indivíduos:

Elas entram para o mundo comum e cotidiano em que nós habitamos e discutimos com nossos amigos e colegas e circulam na mídia que lemos e olhamos. Em síntese, as representações sustentadas pelas influências sociais da comunicação constituem as realidades de nossas vidas cotidianas e servem como principal meio para estabelecer as associações com as quais nós nos ligamos uns aos outros. (MOSCOVICI, 2009, p.8)

Do ponto de vista dos objetivos, podemos dizer que para Moscovici (2009), a representação social tem como uma de suas principais funções convencionalizar os objetos, pessoas ou acontecimentos, dando forma definitiva e as localizando em uma determinada categoria, como forma de colocar um modelo que será partilhado por um grupo de pessoas. Assim, a Teoria das Representações Sociais elaborada por Moscovici é uma teoria que pode ser abordada em termos de produto e em termos de processo, pois a representação é, ao mesmo tempo, o produto e o processo de uma atividade mental pela qual um indivíduo ou um grupo reconstitui o real, confrontando e atribuindo uma significação específica (ABRIC, 1994, p. 188).

Em poucas palavras, a representação social é uma modalidade de conhecimento particular que tem por função a elaboração de comportamentos e a comunicação entre indivíduos (MOSCOVICI, 1978, p. 26).

5.4 Teoria do núcleo Central - TNC

A Teoria do Núcleo Central foi desenvolvida por Jean-Claude Abric em 1976 em sua tese de doutoramento intitulada “*Jeux, conflits et représentations sociales*” defendida na *Université de Provence*, foi apresentada pela primeira vez como uma hipótese geral relacionada à organização interna das representações, qual seja: toda representação está organizada em torno de um núcleo central e um sistema periférico que tanto estabelece, sua significação quanto a organização interna. De acordo com Lima e Machado (2010):

Abric defende, naquela ocasião, que não apenas os elementos da representação seriam hierarquizados, mas que toda a representação seria organizada em torno de um núcleo central que estrutura como a situação é representada e determina os comportamentos. (LIMA E MACHADO, 2010; p. 205)

Essa hipótese advém da continuidade dos estudos conduzidos por Abric sobre as relações entre representações sociais e comportamento. Para o autor, em todo pensamento social, uma certa quantidade de crenças, produzidas coletivamente e historicamente determinadas, que não podem ser questionadas, visto que elas são o fundamento dos modos de vida e garantem a identidade e a permanência de um grupo social, organizando-se em torno de um sistema central (ABRIC 2003, p. 39). Esta teoria esclarece significativamente aspectos que dizem respeito à aparente contradição que permeia as Representações Sociais, configurando-se como um recurso complementar (SÁ, 1998). Segundo Abric (*apud* SÁ, 1996), o núcleo central é determinado pelas condições históricas, sociológicas e ideológicas do grupo em questão, sendo marcado pela ‘memória coletiva’ e pelo sistema de normas ao qual ele se refere.

Ele constitui, portanto, a base comum, coletivamente partilhada das representações sociais. Sua função é ‘consensual’. É por ele que se realiza e se define a homogeneidade de um grupo social. Ele é estável, coerente, resistente à mudança, assegurando assim uma segunda função, a da continuidade e da permanência da representação. Enfim, ele é de certa maneira relativamente

independente do contexto social e material imediato no qual a representação é posta em evidência (ABRIC, 1994b, p. 78, grifos do autor).

De acordo com Abrid (2002) *“todo elemento que desempenha um papel privilegiado na representação, no sentido que os outros elementos dependem dele diretamente porque é em relação a ele que se definem seu peso e seu valor para o sujeito (...)”* (ABRIC, 2002; p. 31). Ainda em conformidade com o autor, as funções desempenhadas pelo sistema central são: geradora (unidade pela qual se cria ou se transforma a significação dos outros elementos), organizadora (determina o caráter das ligações entre os elementos de uma representação) e estabilizadora (cujos elementos são os que mais resistem à mudança).

O núcleo central é composto pelos elementos mais estáveis da representação que permeia o indivíduo ou a sociedade, os quais são de natureza normativa e funcional. Assim, os elementos que se encontram no núcleo central são aqueles que dificilmente serão alterados. Ou seja, para que haja uma modificação nos elementos deste núcleo, é necessário que haja uma evolução que provoque uma transformação completa da representação. Desse modo, pode ser considerado resistente e inflexível, mas, a depender das pressões exercidas e levando-se em consideração os fatores tempo, continuidade, velocidade, força..., pode sofrer modificações. Tangenciando o núcleo central organizam-se os elementos periféricos, os quais organizam os componentes mais acessíveis, vivos e concretos das representações.

Para Abrid, os elementos de uma representação social não têm todos a o mesmo grau de importância. Para se conhecer uma representação social de um artefato para um grupo determinado, seria, essencial apreender a sua organização e a hierarquia dos seus elementos. Alguns dos elementos são essenciais, outros são importantes e os demais são secundários. Diversos trabalhos apontam a existência de dois grandes tipos de elementos no núcleo central: os normativos e os funcionais (SÁ, 2002). Os elementos normativos, segundo Abrid (2003), originam-se do sistema de valores se constituindo na dimensão fundamentalmente social do núcleo; por outro lado, ainda segundo Abrid (2003) os elementos funcionais estão associados às características descritivas do objeto nas práticas sociais. Conforme a Teoria do Núcleo Central, os outros elementos que entram na composição das representações sociais fazem parte do sistema periférico, que desempenha um papel essencial no seu funcionamento (LIMA; MACHADO, 2010 p. 205).

Assim, estudar uma representação social é, em primeiro lugar, procurar os elementos constituintes de seu núcleo central e organizar este conteúdo, de modo que ele faça sentido de acordo com o contexto de seus sujeitos. Nas palavras de Abric:

Uma representação social é um sistema sócio cognitivo que apresenta uma organização específica: ela é organizada em torno de e por um núcleo central – constituído de um número muito limitado de elementos – o que lhe dá sua significação (função geradora) e determina as relações entre seus elementos constitutivos (função organizadora) (ABRIC, 2001, p. 84).

Nesta teoria as crenças, valores e atitudes relacionadas ao artefato estão contidas no núcleo central, enquanto os núcleos periféricos comportam as características individuais, formando um sistema organizado e estruturado de informações. Por isso, a Teoria do Núcleo Central confere estabilidade, rigidez e consensualidade aos elementos do sistema central, e, versatilidade, flexibilidade e individualidade aos elementos do sistema periférico, o que permitiu solucionar teoricamente o problema empírico de que as representações exibiam características contraditórias, já que se mostravam ao mesmo tempo estáveis e mutáveis, rígidas e flexíveis, consensuais e individualizadas (SA 1998 p. 77).

A metodologia desenvolvida por Abric (1994) sugere, a partir de uma palavra indutora, primeiramente utilizar um método de associação livre de palavras, e em seguida a observação de dois indicadores de hierarquia: a frequência de um item e a sua ordem de importância. Na primeira etapa, solicita-se ao sujeito que liste 05 (cinco) palavras ou expressões que lhe vêm à mente relacionadas à palavra indutora. Para o autor, as respostas espontâneas – menos controladas – possibilitam acesso fácil e rápido aos elementos que constituem o universo simbólico do termo ou do objeto estudado, permitindo a atualização de elementos implícitos ou latentes que poderiam ser despercebidos em entrevistas convencionais. Em seguida, o sujeito é solicitado a classificar as palavras que citou em ordem de importância que ele atribui a cada termo no que se refere ao objeto em questão. Dessa forma, permite-se hierarquizar as palavras, dado que nem sempre a primeira palavra associada ao termo indutor é necessariamente a mais importante para o sujeito (MONTEIRO, 2012; p. 37).

Pelo cruzamento entre a quantidade de evocações de uma palavra (frequência) e a sua ordem de classificação (importância) determinada pelos sujeitos

entrevistados que se pode chegar ao núcleo central da representação e aos seus núcleos periféricos. Os dados são trabalhados no software EVOC - *Ensemble de Programmes Permettant l'Analyse des Évocations*, que oferece um quadro semelhante a este como resultado:

Quadro 3 - Ordem média de Evocações x Frequência: exemplo de resultado disponibilizado pelo software OpenEVOC

	ORDEM MÉDIA DE EVOCAÇÃO	
FREQUÊNCIA	1 ° Quadrante Núcleo central	2 ° Quadrante Primeira periferia
	3 ° Quadrante Elementos de contrastes	4 ° Quadrante Periferia distante

Fonte: elaborado pelo autor, adaptado de Abric, conforme disponibilizado pelo Professor Hugo Cristo Sant'Anna. Disponível em: <https://www.dropbox.com/s/fh3i0kun1awlqal/slides-openevoc-2018.pdf>

De forma que:

1. **Núcleo Central:** é composto pelas palavras ou expressões mais frequentes e que receberam dos participantes maior grau de importância.
2. **Primeira periferia:** composta pelas palavras ou expressões mais frequentes e que receberam dos participantes menor grau de importância, sendo classificadas entre os últimos lugares.
3. **Elementos de contraste:** quadrante no qual se apresentam as palavras ou expressões menos frequentes na classificação dentre as primeiras mais importantes para os sujeitos;
4. **Periferia distante:** quadrante no qual se apresentam as palavras ou expressões menos frequentes na classificação dentre as menos importantes para os sujeitos;

Um quadro elaborado pelo próprio Abric (1994) facilita o entendimento das relações e das contradições entre os núcleos que compõem a representação:

Quadro 4 - Características do núcleo central e sistema periférico da representação social.

NÚCLEO CENTRAL	SISTEMA PERIFÉRICO
Ligado à memória coletiva e à história do grupo	Permite a integração das experiências e histórias individuais
Consensual; define a homogeneidade do grupo	Suporta a heterogeneidade do grupo
Estável Coerente / Rígido	Flexível Suporta as contradições
Resistente às mudanças	Evolutivo
Pouco sensível ao contexto imediato	Sensível ao contexto imediato
Gera a significação da representação; determina sua organização	Permite adaptação à realidade concreta; permite a diferenciação do conteúdo; protege o sistema central

Fonte: Mazzotti (2002, p.23 *apud* FRANCO, 2004 p.176).

Historicamente o Brasil é um país com diversas vulnerabilidades sociais, bem como não tem exercido com excelência o papel de preservar seu patrimônio cultural. Contudo, especialmente nos últimos 15 anos foi possível se perceber um aumento significativo de ações governamentais ou não, voltadas a ambas as áreas de forma a atenuar algumas fragilidades. Projetos como o Jogo do Patrimônio 2.0 objetivam contribuir para promover mudanças qualitativas e/ou quantitativas à vida das pessoas e/ou das comunidades envolvidas.

Diante do exposto e com base no nosso suporte teórico-metodológico, acreditamos que a Teoria do Núcleo Central, dentro das Representações Sociais demonstrou-se como metodologia adequada para este trabalho. Portanto, apresentamos a síntese metodológica que foi aplicada no estudo de campo e no estudo final desta pesquisa.

5.5 Síntese metodológica

O nosso objetivo foi levantar o “campo simbólico” sobre o patrimônio cultural dos municípios entre os sujeitos entrevistados antes e depois do contato com os jogos elaborados para este estudo. Dessa forma, nesta pesquisa utilizamos o método desenvolvido por Jean-Claud Abric para investigar a estrutura da representação social nos municípios de Goiana e Igarassu, para professores e adolescentes. Os resultados foram analisados a partir dos quadros obtidos e das mudanças observadas tanto no sistema periférico quanto no núcleo central.

Na primeira parte do trabalho foi realizada uma revisão bibliográfica sobre Design da Informação; Educação Patrimonial e do Patrimônio cultural; Igarassu e Goiana; Jogo e suas dimensões lúdica e simbólica, bem como a descrição do objeto que será explorado, o Jogo do Patrimônio 2.0. Este levantamento será realizado e atualizado por praticamente todo o ciclo de pesquisa em livros, dissertações, teses, artigos em periódicos e revistas, material presente na internet e etc.

Na segunda parte do trabalho foi realizada uma pesquisa de campo com a realização de dois experimentos de criação dos jogos do patrimônio de Igarassu e de Goiana, cada qual com a participação de 15 sujeitos, sendo estes, estudantes de escolas de públicas da rede estadual de ensino, depois, os jogos foram apresentados/jogados por 32 sujeitos que não conheciam o artefato, sendo estes 12 professores da região e 20 estudantes da mesma faixa etária dos que participaram das oficinas de produção. Espelhando-nos no trabalho de Monteiro (2012) cuja nossa pesquisa muito se aproxima, analisamos os dados com base na Teoria das Representações Sociais – TRS, lançando-se mão do método da Teoria do Núcleo Central, proposta por Jean Claude Abric (1998), no qual sustenta-se a hipótese de que toda representação social está organizada em torno de um núcleo central e um sistema periférico. Para tanto, durante a pesquisa, foram apresentados aos sujeitos um sucinto questionário no qual consta as seguintes perguntas:

“Quando eu falo 'patrimônio cultural' quais são as cinco (5) primeiras palavras (ou expressões) que vem à sua mente (escreva na ordem que for lembrando)”; em seguida pergunta-se: “Por favor, agora coloque ao lado das palavras uma numeração de 1 a 5 que indique a ordem de importância para cada uma delas para você (sendo 1 a mais importante e 5 a menos importante)” e “Agora, por favor explique por que você escolheu esta palavra como a mais importante”.

Em seguida, foi realizada a oficina de criação do Jogo do Patrimônio 2.0 – com base na metodologia proposta por técnicos da Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco – FUNDARPE. Visando registrar informações adicionais que possam surgir durante a realização do experimento, além da observação sistemática, foi realizado o registro fotográfico e de áudio.

Por fim, foi aplicado um questionário com as mesmas perguntas iniciais, para se identificar possíveis alterações de discurso acerca do patrimônio cultural após a realização do experimento.

Depois dos estudos de campo com as oficinas de criação do jogo, foram criados dois tabuleiros e foram realizados experimentos em Igarassu e em Goiana com a realização de uma partida do jogo com outros participantes. Da mesma forma que no estudo de campo, foram aplicados questionários, gravação de áudio, observação sistemática e entrevistas. Durante a análise descritiva os foram comparados os dados de antes e depois da interação com o jogo, bem como foram confrontados com os dados coletados durante a oficina de criação do jogo e com o referencial teórico apresentado de forma que apresentamos os resultados alcançados e fizemos nossas considerações.

6 ESTUDO DE CAMPO

Este capítulo descreve o processo de criação do Jogo do Patrimônio 2.0 em Igarassu e Goiana. Esta ferramenta didática foi concebida visando trabalhar a percepção de estudantes acerca dos patrimônios (material e imaterial) das comunidades de Goiana e Igarassu. Para além dos jogos criados nas oficinas realizadas para esta pesquisa, este instrumento didático é amplamente utilizado pela Gerencia Geral de Preservação do Patrimônio Cultural da FUNDARPE.

Como já existia uma versão participativa impressa do jogo em Igarassu, mas não em Goiana, optou-se por realizar duas oficinas de criação do jogo, uma em cada município, pois só assim, poderíamos, além de analisar as representações sociais dos envolvidos na criação do jogo. O resultado, foi utilizado na produção de tabuleiros de jogo com o objetivo de investigar sobre a possibilidade de acessar o “campo simbólico” comum àquele grupo social, provocando alterações no sistema de representações sociais de Igarassu e Goiana e no sentimento de pertencimento aos locais.

A ideia do jogo é de abordar temas como patrimônios materiais e imateriais de nosso estado atitudes convenientes à preservação de patrimônio, ações de degradação e perguntas sobre conceitos abordados e sobre o que fora levantado no mapa mental. O jogo ainda busca estimular que os participantes atuem de forma a representar linguagens culturais, por meio das casas de ‘mostre seu talento’.

O público-alvo da pesquisa foi o mesmo ao qual é direcionado o foco de educação patrimonial do Estado: professores adultos e estudantes adolescentes com idades entre 14 e 18 anos. Para tanto, foram realizados oficinas e experimentos com estudantes oriundos de escolas públicas estaduais dos municípios citados e uma oficina/experimento com professores de escolas de todo o Litoral Norte.

6.1 Oficina de criação do Jogo do patrimônio 2.0

Como o jogo do patrimônio 2.0 é produzido em colaboração com participantes de uma oficina de educação patrimonial, o primeiro passo para a criação do mesmo foi a preparação de uma apresentação que foi utilizada na mediação de conceitos relacionados à identidade, cultura, memória, preservação e patrimônio cultural. Para

tanto, utilizou-se como base outras apresentações já realizadas pela FUNDARPE com o mesmo objetivo. Além dos conceitos, são abordadas questões referentes à natureza dos bens culturais, dos materiais, dos intangíveis e dos patrimônios vivos. De ações de proteção e das formas de acautelamento, se por tombamento ou registro. O papel dos órgãos de preservação e da sociedade, e por fim, também foi apresentado o método de criação do jogo.

Por se tratar de um jogo colaborativo, a cada vez que é produzido o jogo apresenta suas particularidades, contudo, é possível se levantar características comuns dentre os que foram produzidos em Igarassu e Goiana, a saber: em ambos o número de casas, é de 40 no total, desde a partida até a chegada. Em ambos são representados os bens culturais levantados nas oficinas de educação patrimonial realizadas nos municípios, fica entre 20 e 30, uma vez que conta também com ‘casas’ de avanço e retrocesso, além de casas de pergunta e por fim as de ‘mostre seu talento’ as quais estimulam o participante a interpretar alguma linguagem cultural local.

Para criação dos desenhos utilizados em ambos os jogos, foram realizadas oficinas com estudantes dos municípios envolvidos. Tais alunos e alunas após participarem da oficina produziram mapas mentais nos quais levantaram informações acerca do patrimônio cultural que consideravam relevantes para a comunidade local e assim, deveriam ser representados/preservados.

É importante ressaltar que, antes da criação da apresentação realizamos uma pesquisa bibliográfica e virtual para levantar informações e imagens do município a ser trabalhado. Assim as imagens de bens e manifestações culturais utilizadas na apresentação foram previamente pesquisadas e estavam relacionadas com aquele ambiente cultural, já as imagens utilizadas como exemplos de criação do jogo eram de outras oficinas semelhantes e faziam parte do acervo da FUNDARPE. Ao final desse primeiro momento os participantes são convidados a produzirem um mapa mental¹² dos bens culturais do município e depois desenhar aqueles que julgam mais relevantes.

¹² O mapa mental é uma espécie de diagrama, desenvolvido pelo britânico Tony Buzan em 2005 com o objetivo de explorar, de forma sistematizada, ideias tarefas ou outros conceitos. Parte de um conceito central e do qual se irradiam as informações relacionadas. É uma técnica que pode ser utilizada em todos os campos do conhecimento, e no nosso estudo, apresentou como cento o Patrimônio Cultural, a partir do qual os participantes destacaram os bens culturais.

Nos dois casos, itens que foram mapeados, mas que não chegaram a ser desenhados pelos participantes foram complementados pela equipe da FUNDARPE para os dois jogos dispusessem do mesmo número de casas, como por exemplo da casa ‘você roubou um livro’ que é comum a ambos. O jogo não tem uma marca específica, mas nos dois experimentos os desenhos foram organizados obedecendo o mesmo layout, mas com cores de fundo diferentes.

Os discursos dos estudantes foram levantados por meio de questionários aplicados antes e depois das oficinas, e por meio de registro de áudio e anotações do pesquisador. Com base nos discursos dos estudantes, buscou-se identificar a representação social do patrimônio cultural dos municípios, que será melhor explanada no item 5.2 deste trabalho. Antes, detalhamos como se deu as oficinas de criação dos jogos.

Figura 34 - Composição gráfica com resumo do estudo de campo.



Fonte: elaborada pelo autor, 2019.

Figura 35 - Composição gráfica com resumo do estudo de campo.



Fonte: elaborada pelo autor, 2019.

6.1.1 Criação do jogo e levantamento do repertório cultural em Goiana

A oficina foi realizada em março de 2018 na escola Dr. João Alfredo, no Centro de Goiana, a apresentação foi da responsável pelo setor de Educação Patrimonial da FUNDARPE, Amanda Paraíso, com a nossa colaboração, e com a participação de 15 estudantes de diferentes turmas do primeiro, segundo e terceiro ano do ensino médio com idades entre 15 e 18 anos. A oficina teve duração de um turno de aulas, aproximadamente três horas e meia, com intervalo para lanche, que foi o mesmo do restante da escola.

Nesta escola a oficina ocorreu em um espaço coberto no pátio, que contava com mesas e cadeiras, onde mesmo com a iluminação natural abundante, foi possível fazer a projeção do conteúdo sem prejuízo visual, mas com interferência sonora, dado ser um ambiente aberto. Inicialmente alguns estudantes estiveram

dispersos, mas com o andamento da apresentação foram se engajando. Um aluno fez inferência sobre o conceito de patrimônio, um sobre maracatu de baque solto e outro sobre cavalo marinho, o qual esclareceu que aprendeu sobre o assunto com o avô que era um brincante.

Durante a primeira parte da oficina, foram abordados conceitos como patrimônio, cultura, memória e identidade. Ao final desse primeiro momento os participantes foram convidados a produzirem um mapa mental dos bens culturais do município e depois desenhar aqueles que julgam mais relevantes. Este momento necessitou de grande engajamento dos participantes, especialmente para se chegar a um consenso no que diz respeito ao que deve ser representado no jogo, ou seja, quais são os bens culturais que são importantes não apenas para um pequeno grupo, mas para toda a comunidade local.

Figura 36 - Composição com telas da apresentação da oficina de educação patrimonial.



Fonte: elaborada pelo autor, 2018.

Após a criação do mapa mental, os estudantes escolheram bens e produziram desenhos dos mesmos para compor o jogo e também fizeram desenhos das demais casas do jogo, como 'partida', 'chegada', 'mostre seu talento', 'perguntas'.

Figura 37 - Estudantes produzindo o mapa mental.



Fonte: registro do autor, março de 2018.

No final da oficina, os desenhos foram distribuídos no chão formando o *caminho do jogo* e com a ajuda do dado gigante, as crianças e jovens puderam brincar com o jogo que eles ajudaram a construir. A partida começou com a divisão dos participantes em dois grupos, e foram escolhidos um participante para representar cada grupo, ficando estes, lado a lado na casa de largada.

Jogou-se o dado para verificar quem tiraria o maior número (quem tira o maior número começa), e em seguida os participantes foram avançando em uma sequência de desenhos, até a casa de chegada. Durante a partida os estudantes foram fazendo inferências sobre as casas em que caíam.

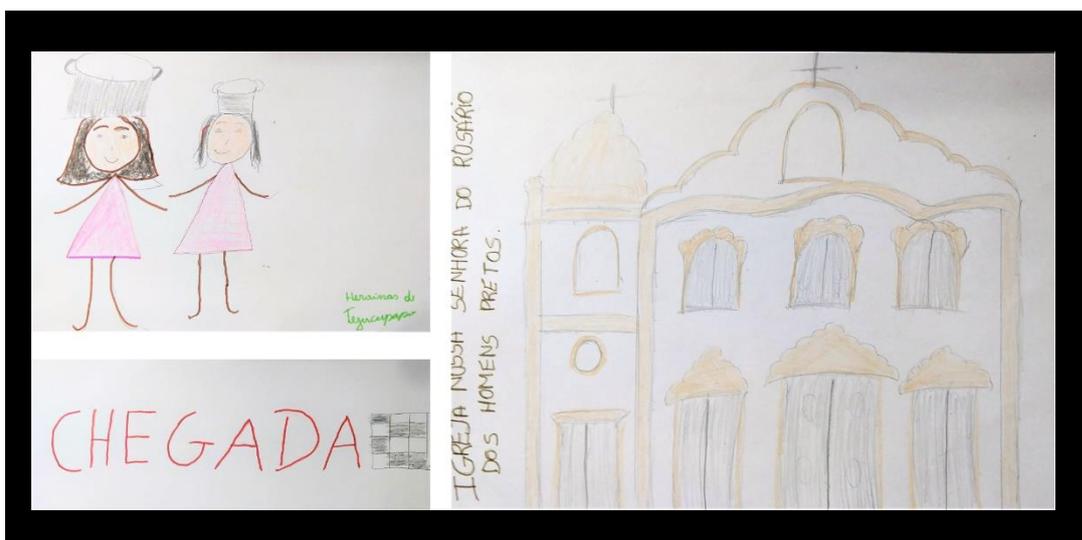
Figura 38 - Estudantes brincando com os desenhos produzidos durante a oficina.



Fonte: registro do autor, março de 2018.

Os desenhos realizados na escola durante a oficina são sínteses de baixa complexidade com baixíssima fidelidade ao que representam. Julgamos interessante ressaltar alguns detalhes sobre a imagem que é representada a seguir, na qual é possível perceber que um dos desenhos apresenta as Heroínas de Tejucupapo, as quais aparecem com panelas na cabeça, em referência a forma como as ditas 'guerreiras' da vila lutaram contra a invasão holandesa; a Igreja de Nossa Senhora do Rosário dos Homens Pretos, no qual se escureceram os adornos e a cúpula da torre sineira; e, o desenho relativo à casa de chegada que apresenta uma bandeira quadriculada como as que são utilizadas em competições esportivas e automobilismo.

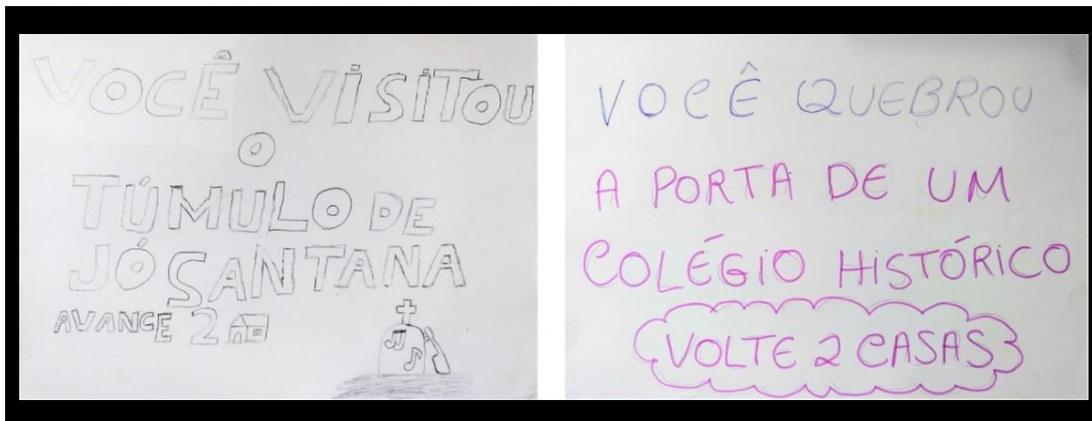
Figura 39 - Composição com alguns dos desenhos produzidos durante a oficina.



Fonte: produzida pelo autor.

Seguimos com a apresentação de alguns dos desenhos criados para as casas de avanço e de retrocesso. Na primeira, os estudantes representaram uma ação de memória cultural com a frase 'você visitou o túmulo de Jó Santana, um reconhecido artista local, e, para esta ação estabeleceram o avanço de duas casas. Enquanto em uma das casas de retrocesso o texto colocado foi 'você quebrou a porta de um colégio histórico – volte 2 casas' numa referência à escola em que estava sendo realizada a oficina,

Figura 40 - Composição com imagens das casas de avanço e retrocesso criadas durante a oficina na escola Dr. João Alfredo em Goiana.



Fonte: reproduzida pelo autor.

6.1.2 Criação do jogo e levantamento do repertório cultural de Igarassu

Em Igarassu a oficina foi realizada em maio de 2018 na Escola de Referência em Ensino Médio João Pessoa Guerra. Também participaram 15 estudantes de diferentes turmas do primeiro, segundo e terceiro ano do ensino médio com idades entre 15 e 18 anos. Nesta escola a mobilização aconteceu em parceria com o professor de história Fernando Melo, que tem utilizado largamente o jogo do patrimônio 2.0 da Casa do Patrimônio do IPHAN em Igarassu como instrumento facilitador de transmissão de conteúdo. A apresentação foi realizada pelo pesquisador, que apresentou o mesmo conteúdo disponibilizado pela FUNDARPE. A oficina teve duração de aproximadamente três horas, com intervalo para lanche, que foi o mesmo do restante da escola.

Nesta escola a oficina ocorreu dentro da biblioteca, dispondo de mesas e cadeiras, e com melhor qualidade de projeção do que na experiência anterior, visto que o ambiente era fechado e portando teve menos interferência de luz e som. Neste experimento os estudantes demonstraram interesse e engajamento desde o início do trabalho. Como o professor Fernando Melo já havia apresentado o jogo para diversos estudantes desta escola, visando manter a unidade de pesquisa, foi solicitado que os estudantes que participariam desta oficina ainda não conhecessem o jogo. Dessa forma, em ambas as oficinas de criação do jogo, a metodologia era novidade para os participantes.

Da mesma forma que na oficina anterior, a primeira parte abordou conceitos como patrimônio, cultura, memória e identidade. Ao final desse primeiro momento foi solicitado aos participantes a produção de um mapa mental dos bens culturais de Igarassu e depois desenhar aqueles que julgam mais relevantes. Esta ação mais uma vez requereu engajamento dos participantes, bem como um consenso no que diz respeito ao que deve ser representado no jogo, ou seja, quais são os bens culturais que são importantes não apenas para um pequeno grupo, mas considerando toda a comunidade local.

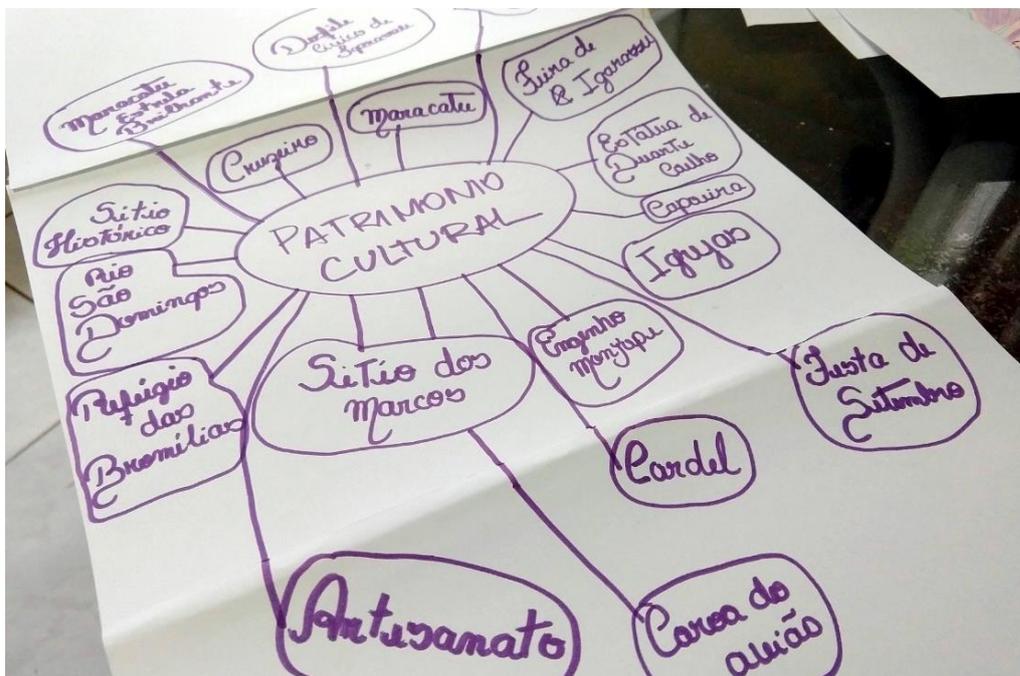
Figura 41 - Composição com telas da apresentação da oficina de educação patrimonial.



Fonte: elaborada pelo autor, 2018.

Após a criação do mapa mental, os estudantes escolheram bens e produziram desenhos dos mesmos para compor o jogo e também fizeram desenhos das demais casas do jogo, como ‘partida’, ‘chegada’, ‘mostre seu talento’, ‘perguntas’.

Figura 42 - Mapa mental de Igarassu produzido pelos estudantes da EREM João Pessoa Guerra.



Fonte: registro do autor, março de 2018.

É importante se ressaltar a apropriação que os estudantes da referida escola tiveram em relação ao jogo. Após diversas visitas à Casa do Patrimônio do IPHAN em Igarassu, os estudantes fizeram um curta-metragem documentário sobre o jogo o referido documentário foi socializado com estudantes de outras escolas no Cinema da Fundação Joaquim Nabuco - FUNDAJ, durante um evento da Secretaria de Educação em que várias escolas da RMR apresentaram trabalhos de vídeo.

Durante a realização desta pesquisa, outro produto foi iniciado: uma história em quadrinhos também sobre o jogo começou a ser esboçada. A ideia foi enviada à FUNDARPE para tentar ser viabilizada durante o evento XI Semana do Patrimônio Cultural de Pernambuco que ocorreu em agosto/2018. Mas não houve tempo hábil para se realizar. Dessa forma, acredita-se que este artefato pode ser viabilizado em uma próxima edição do evento (Anexo 1).

Também neste caso, os desenhos produzidos em Igarassu são sínteses de baixa complexidade com pouca fidelidade ao que representam. Também consideramos pertinente destacar alguns desenhos que foram produzidos, tais como especialmente no que concerne ao Rio São Domingos que corta o Sítio Histórico do município e o Desfile Cívico, que é um evento de elevada importância para os moradores locais. Seguem os desenhos:

Figura 43 - Composição com alguns dos desenhos produzidos durante a oficina.



Fonte: elaborada pelo autor (reprodução dos desenhos), 2018.

6.2 Levantamento das representações sociais do patrimônio cultural nos municípios a partir das oficinas de criação do jogo

Visando alcançar uma representação social do patrimônio cultural dos municípios em investigação, foi realizado um estudo de campo no qual foram aplicados questionários antes e depois de se conhecer o jogo/a metodologia, e apresentavam as seguintes perguntas:

- 1- Quando eu falo 'patrimônio cultural' quais são as primeiras cinco palavras ou expressões que vem à sua mente? (escreva na ordem que for lembrando);
- 2- Favor colocar as palavras que você lembrou na ordem de importância numerando cada uma delas de 1 a 5, sendo 1 a mais importante a 5 a menos importante;
- 3- Porque você escolheu esta palavra/expressão como a mais importante?

Este estudo de campo contou com a participação de 30 sujeitos, estudantes do ensino médio da rede estadual de ensino que participaram das oficinas de educação patrimonial nas quais foram criadas versões do jogo do patrimônio, sendo 15 estudantes de Goiana, da escola Dr. João Alfredo, e, 15 de Igarassu da Escola João Pessoa Guerra, com idades entre 15 e 18 anos. Em ambos municípios os

dados foram coletados em dois momentos, imediatamente antes da realização das oficinas e duas semanas depois da realização das mesmas, entre o final do mês de março a maio de 2018.

Com a conclusão do estudo de campo, o pesquisador tinha à sua disposição 60 questionários todos com as mesmas três perguntas apresentadas, sendo 30 respondidos antes da experiência com o jogo, e, 30 respondidos após se conhecer/criar/brincar com o mesmo. Como os questionários apresentavam as mesmas perguntas, a partir deles foi possível perceber se houve mudanças nos termos que os participantes relacionaram ao patrimônio cultural, e na ordem de importância que se deu para os mesmos, bem como se houve algum motivo específico para as possíveis alterações. Além dos questionários, também foram gerados dados em anotações do pesquisador e pela gravação de todo o áudio das oficinas. Durante a coleta de dados, em todos os casos os procedimentos foram explicados verbalmente, e todas as dúvidas foram esclarecidas.

Para tabular as informações coletadas, no que concerne às palavras evocadas e a ordem de importância de cada uma, foi utilizado o software openEvoc, um programa gratuito para coleta, análise e processamento de dados de pesquisa na perspectiva estrutural da teoria das Representações Sociais cujos resultados são semelhantes aos do Software Evoc. Esta versão gratuita funciona on-line e foi desenvolvida e é mantida pelo Prof. Hugo Cristo Sant'Anna da Universidade Federal do Espírito Santo.

Antes de aplicar os dados no programa, estes foram sistematizados, buscando-se fazer conjuntos de conceitos, ou seja, juntando-se aquelas palavras que embora diferentes, convergem para uma mesma unidade de sentido. Os dados da terceira pergunta não foram inseridos nesta tabulação, mas foram organizados de forma a serem oportunamente utilizados como fundamentação da análise, reforçando-se o caráter qualitativo desta pesquisa.

Para se transcrever os dados no openEvoc, fez-se uso de um ambiente online que se acessa pelo link: <http://www.hugocristo.com.br/projetos/openevoc/>. O primeiro passo foi criar um cadastro, que uma vez realizado permite o acesso ao sistema. Ao se acessar o sistema, na aba 'minhas pesquisas' preencheu-se o nome da pesquisa e instruções que foram apresentadas aos participantes. Na aba 'dados' foram criados os cinco campos, os quais foram preenchidos com as ordens de citação das palavras, de todos os participantes, conforme foram respondidas. Por

fim, na aba 'relatórios' foi possível ter acesso às tabelas geradas a partir do cruzamento da ordem como as respostas foram preenchidas com a frequência em que forma citadas. Dessa forma, chegamos aos seguintes resultados:

Tabela 1 - Agrupamento geral das palavras e expressões evocadas em conceitos e as suas relações com o patrimônio cultural durante toda a coleta de dados em Igarassu e Goiana.

Evocações conceito	Palavras / expressões evocadas	Relação com o patrimônio cultural
Igreja	Convento, Igreja do Rosário dos Pretos, Convento Carmelita, Igreja dos Santos Cosme e Damião, Convento de Santo Antônio	Patrimônio Material
Conjunto urbano	Casario tombado, Casario da rua Direita (Goiana), Vila operária, Sítio Histórico	
Edifício histórico	Construção, Construções antigas, Biblioteca, Teatro, Prefeitura, Câmara Municipal, Escola, Centro Cultural, Edifício histórico, Casa, Museu	
Engenho	Engenho	
Bens móveis	Artefatos, artefatos históricos, roupas, livros/documentos, Objetos históricos	
Monumentos	ruínas, estátua, marco, cruzeiro	
Memória	Fotos, Coisas antigas, raízes, raízes, antepassados, ditados populares, lembranças	Patrimônio Imaterial
Saberes	Conhecimento, orientar, geração, contos locais,	
Celebrações	desfile cívico, festa do padroeiro, festa de São João	
Formas de expressão	Música, dança, gastronomia (comidas típicas), fotografia, expressão, arte, maracatu, frevo caboclinhos, ciranda, religião, Frevo,	
Lugares Patrimônio ambiental	feira, parque, praça, Goiana, floresta, ladeira, rio, paisagens, gramado, Coroa do Avião,	
Patrimônio	Herança, legado, patrimônio material/imaterial, bolo de rolo, sítio arqueológico, propriedade Herança cultural	Patrimônio em geral e patrimônio vivo
Pessoa	Patrimônio vivo, povos tradicionais, personagens históricos (pessoas importantes) comunidade, Lia de Itamaracá, Maracatu Estrela Brilhante, Jó Santana, Zé do Carmo	
Cultura	Agricultura, cultura, fato histórico, cultura material/imaterial, estilo, colonização, costumes, folclore	Preservação e Conceitos indiretamente relacionados
História	colonização, história, história oral, fatos históricos, luta, sócio relações, luta	
Preservação/ Valores culturais	diversidade, pluralidade, identidade, tradição, respeito, cuidado, curiosidade, valorização, preservação, interesse, cuidar, zelar, proteger importância, mudanças, laços, estudo, apropriação, pertencimento, resistência, conservação	
Turismo	Turismo, visitaçã	
Cidadania		

Fonte: elaborado pelo autor, 2018.

A tabela 1 apresenta as palavras que foram evocadas e os conceitos com as quais foram relacionadas. A terceira coluna apresenta a relação dos conceitos com o patrimônio cultural. A tabela sintetiza todas as evocações que foram citadas, desde as ditas pelos estudantes que participaram da criação dos jogos, pelos que só participaram do estudo final e pelos professores. Isso aconteceu por alguns motivos: primeiramente pela ocasião em que foi produzida: assim que estávamos com todos os dados coletados, mas ainda não os havíamos inserido no sistema, então, agrupar as palavras contribuiu para a sistematização; embora a proposta deste trabalho tenha sido trabalhar com informações de municípios de duas regiões de desenvolvimento diferentes, durante a pesquisa passaram a representar uma mesma região, e, conforme já fora esclarecido, não houve prejuízo para a realização do trabalho.

Analisando-se a tabela 1 é possível perceber as seguintes informações:

No que se refere ao patrimônio material, as evocações parecem a descrição de um retrato histórico dos municípios envolvidos. O maior destaque está nas igrejas e nos engenhos. Ambos municípios tem um rico patrimônio religioso, bem como do período colonial quando a economia era sustentada pela produção açucareira. Já as palavras mencionadas que estão relacionadas com o patrimônio imaterial foram mais generalistas. Ainda assim, as principais formas de expressão dos municípios foram percebidas, com destaque para o maracatu e o coco de roda em Igarassu e os caboclinhos de Goiana.

As evocações relacionadas com o patrimônio de uma forma geral ou com a pessoa enquanto patrimônio, relevamos um dado: existe uma apropriação cultural em relação à Lia de Itamaracá. Ainda que não seja de nenhum dos dois municípios do estudo, tanto ela quanto a forma de expressão que a mesma representa foram citadas durante a pesquisa, revelando uma relação de pertencimento entre a artista e os grupos estudados.

No que diz respeito à preservação cultural e outros conceitos relacionados, é possível perceber que houveram muitas evocações diferentes relacionadas com a preservação. Já os conceitos de turismo e de cidadania além de terem poucas evocações relacionadas, só apareceram no estudo final com professores.

6.2.1 Representação social antes das oficinas de criação do jogo

Os dados coletados por meio da aplicação dos questionários antes da realização das oficinas de criação dos jogos do patrimônio de Igarassu e de Goiana geraram as informações disponibilizadas na tabela e no quadro que são apresentados e discutidos a seguir:

Tabela 2 - Lista de frequência e ordem de palavras evocadas por estudantes antes da oficina de criação do jogo

Lista de palavras	Freq	1°	2°	3°	4°	5°	Média
Bens móveis	8			3	2	3	1.13
Celebrações	2				2		
Conjunto urbano	22	2	6	4	3	7	3.32
Cultura	9	1	5	1	1	1	2.56
Edifício histórico	25	6	4	7	4	4	2.84
Engenho	1					1	
Forma de expressão	7		1	3	1	2	2.14
História	9	5	3		1		1.22
Igreja	27	12	7	4	3	1	2.04
Lugares	18	1	1	6	7	3	3.56
Memória	3			1	1	1	1
Monumento	12		2	1	4	5	1.92
Pessoas	2	1			1		0.5
Saberes	2		1			1	1
Preservação	3	2				1	0.67
Total	150						

Fonte: openEvoc, 2018.

Esta tabela 2 é a compilação de todas as evocações com as frequências e as ordens nas quais foram ditas. Os dados serão explorados a partir do quadro seguinte, no qual as palavras serão categorizadas nos quadrantes em conformidade com a metodologia criada por ABRIC (1994). Contudo, destacamos uma informação: das 150 evocações levantadas na primeira parte do experimento, é possível perceber que 27 foram relacionadas com Igrejas, 25 com edifícios históricos, e 22

com conjuntos urbanos, de forma que praticamente a metade das evocações foram para apenas estes três itens.

Quadro 5 - Representação do patrimônio cultural de Goiana e Igarassu antes das oficinas

++		Frequência ≥ 5.33 / Ordem de evocação < 3.5		+-		Frequência ≥ 5.33 / Ordem de evocação ≥ 3.5	
18%	Igreja	2.04		12%	Lugares	3.56	
16.67%	Edifício histórico	2.84		8%	Monumento	4	
14.67%	Conjunto urbano	3.32		5.33%	Bens móveis	4	
6%	História	1.67					
6%	Cultura	2.56					
-+		Frequência < 5.33 / Ordem de evocação < 3.5		--		Frequência < 5.33 / Ordem de evocação ≥ 3.5	
2%	Valor cultural	2.33		4.67%	Forma de expressão	3.57	
1.33%	Pessoas	2.5		2%	Memória	4	
				1.33%	Saberes	3.5	
				1.33%	Celebrações	4	
				0.67%	Engenho	5	

Fonte: frequência x ordem de evocação, openEvoc, 2018.

Conforme pode ser observado no quadro 5, o primeiro quadrante, no qual é apresentado o núcleo central da representação social, aparece formado pelas palavras **igreja** (frequência (f)= 18 e a ordem média de evocação (ome) = 2,04), **edifícios históricos** (f=16,67 e ome=2,84), **conjunto urbano** (f=14,67e ome=3,32) **história** (f=6 e ome=1,67) e **cultura** (f=6 e ome=2,56).

Ainda observando o mesmo quadrante, percebemos que embora os termos 'história' e 'cultura' estejam presentes entre as primeiras evocações, estas foram ainda bem menos frequentes que os termos 'igreja', 'edifícios históricos' e 'conjuntos urbanos' que estão no topo do núcleo central. Como já exposto, estes termos além de representarem a si representam outras palavras que foram evocadas e que tem relação com os mesmos. Assim podemos dizer que o núcleo central da representação social, está basicamente relacionado com os patrimônios materiais que podem ser encontrados em maior quantidade nos municípios onde esta pesquisa foi realizada. Ou seja, o patrimônio material, especialmente os de importância arquitetônica são aqueles mais frequentemente reconhecidos e aos quais se dá maior relevância, conforme se vê nas palavras e expressões evocadas: "Convento, Igreja do Rosário dos Pretos, Convento Carmelita, Igreja dos Santos

Cosme e Damião, Convento de Santo Antônio, Construção, Construções antigas, Biblioteca, Teatro, Prefeitura, Câmara Municipal, Escola, Centro Cultural, Edifício histórico, Casa, Museu, casario tombado, casario da rua Direita (Goiana), Vila Operária, e Sítio Histórico.

No segundo quadrante, onde consta a primeira periferia que por sua vez, complementam o núcleo central. Aqui são apresentadas as evocações que foram mais frequentes entre as últimas na ordem de importância. Nele constam os termos **lugares** (f= 12 e ome 3,56), **monumentos** (f=8 e ome= 4,0) e **bens móveis**, (f=5,33 e ome=4,0). No que diz respeito aos **lugares**, foram evocadas as palavras Goiana (nome de um dos municípios da pesquisa e Coroa do Avião (uma das praias de Igarassu), além de floresta, rio, paisagens, ladeira, gramado, feira, parque e praça. Dessa forma, podemos constatar ainda que indiretamente uma relação das pessoas com o patrimônio ambiental, com a geografia local, mas também ambientes de socialização e memória. No que se refere a palavra '**monumentos**' além do próprio termo, também representa as seguintes evocações: ruínas, estátua, cruzeiros (que constam na frente de conventos de ambos municípios), marco de pedra (erguido por Duarte Coelho em Igarassu para sinalizar a divisa das capitanias hereditárias de Pernambuco e Itamaracá) e **bens móveis** que representa os termos "artefatos históricos, artefatos, roupas, livros/documentos, objetos históricos". Ou seja, embora não estejam no núcleo da representação social, os termos deste quadrante demonstram um processo de significação de bens materiais de menor imponência arquitetônica, bens materiais móveis e de lugares que por sua vez, podem ser considerados patrimônio imaterial.

O terceiro quadrante é o da segunda periferia, ou dos elementos de contraste. Neste, são apresentadas as evocações que foram menos frequentes entre as primeiras na ordem de importância. Podemos então perceber evocações relacionadas com a **preservação/valor cultural** (f=2 ome2,33), cujas evocações foram: "diversidade, identidade e respeito". Ou seja, mesmo antes de conhecer o jogo do patrimônio, o grupo estudado demonstrou perceber que campo do patrimônio cultural é diversa, e que se faz necessário se estabelecer identidade e respeito para com o mesmo como forma de promover a preservação. O segundo e último termo deste quadrante foi **pessoas** (f=1,33 ome2,5) cujas evocações foram: povos tradicionais, e personagens históricos (pessoas importantes), embora haja

patrimônios vivos nos dois municípios onde a pesquisa foi realizada, nenhum deles foi evocado neste primeiro momento antes da criação da oficina do jogo.

No quarto quadrante está representada a periferia distante, onde constam aqueles termos menos frequentes e com menor grau de importância mas que ainda se fizeram presentes na representação social dos municípios estudados. Neste, constam as **formas de expressão** (f=4,67 ome=3,57) das quais foram evocadas neste primeiro momento: músicas, danças, gastronomia (comidas típicas), fotografias, maracatu, caboclinhos. Neste item foi possível que embora a região estudada apresente uma imensa quantidade de formas de expressão, houveram poucas evocações e lhes foi dado um menor grau de importância. Ainda assim, foram evocados termos intrinsecamente relacionados com os municípios: caboclinhos em Goiana e Maracatu em Igarassu. **memória** (f=2 ome=4,0) Fotos, Coisas antigas, raízes **saberes** (f=1,33 ome=3,5) conhecimento, contos locais, **celebrações** (f=1,33 ome=4,0) que estiveram relacionadas com desfile cívico, e a festa dos padroeiros, e **engenho** (f=0,67 ome=5) cuja a única evocação foi do mesmo termo. Embora seja uma região que historicamente sempre esteve relacionada com o cultivo/processamento/exploração da cana de açúcar, houve apenas uma evocação relacionada a engenho neste primeiro momento da pesquisa, quando os participantes ainda não haviam participado das oficinas de criação dos jogos.

6.2.2 Representação social depois das oficinas de criação do jogo

Dias após a realização das oficinas foi novamente solicitado aos estudantes que respondessem sobre o patrimônio cultural e que depois elencassem em ordem de importância de 1 a 5. Da mesma forma que no primeiro momento, foram fornecidos questionários impressos e lápis e não foi estabelecido tempo mínimo ou máximo para se responder. Os dados coletados neste segundo momento com os estudantes mais uma vez foram tabulados no software openEvoc, e os resultados foram os seguintes:

Tabela 3 - Lista de frequência e ordem de palavras evocadas por estudantes antes da oficina de criação do jogo

Lista de palavras	Freq	1°	2°	3°	4°	5°	Média
Bens moveis	1					1	
Celebracoes	5	1	1	1	1	1	3
Conjunto urbano	5		3	1		1	1.8
Cultura	19	5	2	5	5	2	2.84
Edificio historico	4	1	1		1	1	1.75
Engenho	2			1	1		
Formas de expressao	29	3	4	8	7	7	3.38
Historia	17	6	4	3	2	2	2.41
Igreja	10	6	1	1	2		1.9
Lugares	6			1	2	3	0.5
Memoria	6		3	2	1		2
Monumentos	3	1	1		1		1
Patrimonio	1				1		
Pessoas	4		2		1	1	1
Preservacao	27	3	6	5	5	8	3.33
Saberes	11	4	2	2		3	1.27
Total	150						

Fonte: openEvoc, 2018.

Esta tabela 3 é a compilação de todas as evocações com as frequências e as ordens nas quais foram ditas pelos estudantes uma semana após terem participado da oficina de criação do jogo. Os dados serão explorados a partir do quadro seguinte, no qual as palavras serão categorizadas nos quadrantes em conformidade com a metodologia criada por ABRIC (1994).

Contudo, julgamos pertinente destacar que: das 150 evocações levantadas nesta segunda parte do experimento, é possível perceber que 29 foram relacionadas com formas de expressão, 27 foram termos relacionados à preservação e 19 com cultura. Dessa forma, somente estes três itens tiveram a metade das evocações, o que demonstra uma grande mudança na relação com o patrimônio cultural após a participação na oficina.

Quadro 6 - Representação do patrimônio cultural de Goiana e Igarassu depois das oficinas

++	Frequência >= 3.33 / Ordem de evocação < 3		+ -	Frequência >= 3.33 / Ordem de evocação >= 3	
12.67%	Cultura	2.84	19.33%	Formas de expressao	3.38
11.33%	Historia	2.41	18%	Preservacao	3.33
7.33%	Saberes	2.64	4%	Lugares	4.33
6.67%	Igreja	1.9	3.33%	Celebracoes	3
4%	Memoria	2.67			
3.33%	Conjunto urbano	2.8			
- +	Frequência < 3.33 / Ordem de evocação < 3		--	Frequência < 3.33 / Ordem de evocação >= 3	
2%	Monumentos	2.33	2.67%	Edificio historico	3
			2.67%	Pessoas	3.25
			1.33%	Engenho	3.5
			0.67%	Patrimonio	4
			0.67%	Bens moveis	5

Fonte: frequência x ordem de evocação, openEvoc, 2018.

Analisando o quadro 6 com os dados após a realização das oficinas de educação patrimonial nas quais se desenvolveram os jogos que foram aplicados nos experimentos seguintes, percebemos que houveram várias modificações. No primeiro quadrante, do núcleo central da representação social, se repetem as evocações relacionadas com **igreja** (f=6,67 ome=1,9), **conjunto urbano**, **história** (f=11,3 ome=2,41) e **cultura** (f=12,67 ome=2,84), contudo, além de modificações nas frequências e ordens de evocação, este quadrante passou a contar também com outras duas evocações, sendo uma relacionada aos **saberes** (f=7,33 ome2,64) cujas evocações foram ‘artesanato’, ‘conhecimento’, ‘orientar’, ‘geração’ e, ‘contos locais’. Este item demonstra que a representação social passou a contemplar além práticas e domínios da vida social, a importância da orientação e transmissão dos saberes por gerações para perpetuação das tradições e da história local. O outro termo diferente neste quadrante foi **memória** (f=4,0 ome2,67) que representa as evocações ‘fotos’, ‘coisas antigas’, ‘raízes’, ‘antepassados’, ‘ditados populares’.

Os termos que se repetem no núcleo central além de apresentarem números diferentes de frequência e ordem de evocação, apresentaram algumas modificações: o item **cultura** que havia sido o último do núcleo central passou a ser o mais citado e apresentou uma evocação nova: ‘material/imaterial’, o que demonstra uma compreensão mais forte de que a cultura local tanto se apresenta nos bens materiais quanto se manifesta nos bens intangíveis. O item **história**,

também teve evocações diferentes das alcançadas anteriormente, de forma que foram citadas palavras como 'colonização', 'história', 'história oral', 'fatos históricos', 'luta', 'socio relações'. Percebe-se neste item uma aproximação maior com a história local uma vez que durante as oficinas mapeados itens que tem relação com os termos, ou seja, 'colonização' pode estar relacionado com a chegada de Duarte Coelho e a produção do marco de pedra divisor das capitanias hereditárias, e 'luta' se relaciona com as guerreiras de Tejucupapo. Os itens igreja e conjunto urbano não apresentaram novas evocações.

A primeira periferia, que se encontra no segundo quadrante também apresentou várias diferenças ao que fora percebido nos dados coletados antes das oficinas. Havia uma relação maior com o patrimônio material, e, dessa vez, percebe-se que as evocações deste quadrante estão relacionadas com o patrimônio imaterial e com a preservação ou conceitos diretamente relacionados. O único item que se repete no quadrante é **lugares** (f=4,0 ome=4,33), o que corrobora a relação das pessoas com a geografia local, mas também com ambientes onde se concentram e/ou se reproduzem práticas culturais coletivas.

O item **formas de expressão** (f=19,33 ome=3,38) passou a representar as evocações música, dança, gastronomia (comidas típicas), expressão, arte, maracatu, caboclinhos, ciranda, religião. Percebemos que o grupo passou a reconhecer manifestações artísticas em geral que não haviam sido citados antes das oficinas. São expressões são associadas este grupo social cujas performances culturais estão sendo compreendidas. **Preservação** (f=18,0 ome=3,33) está representando evocações acerca de diversidade, pluralidade, identidade, tradição, respeito, cuidado, curiosidade, valorização, preservação, interesse, cuidar, zelar, proteger importância, mudanças, laços, estudo, apropriação, pertencimento, resistência, conservação. Nos dados anteriores às oficinas, foram registradas apenas três evocações relacionadas com este conceito, de forma que podemos constatar uma valiosa evolução neste sentido. O último item deste quadrante foi **celebrações** (f=3,33 ome=3) onde foram percebidas poucas alterações das evocações, apenas com o registro das festividades de carnaval e de São João.

O terceiro quadrante, ou segunda periferia, contou com o registro de apenas das evocações relacionadas a **monumentos** (f=2,0 ome 2,33). Foram duas relacionadas à estatuas e uma ao Cruzeiro do Convento do Carmo de Goiana. Acreditamos que a redução das evocações relacionadas a monumentos se deu não

pela diminuição da importância destes, mas, pelos grupos estudados terem se apropriado de diferentes tipos de patrimônio e de formas de preservação, uma vez que as evocações relacionadas a estas aumentaram.

O quarto quadrante, chamado de periferia distante foi formado pelos conceitos: **edifício histórico** ($f=2,67$ $ome=3,0$) cujas evocações foram mais precisas, sendo o prédio da Prefeitura, a Câmara Municipal, o Museu e o edifício da Escola João Alfredo onde foi realizada uma das oficinas. O termo **pessoas** ($f=2,67$ $ome=3,25$) representa as evocações ‘Lia de Itamaracá’, ‘Jó santana’ – um artista local de Goiana já falecido, ‘Zé do Carmo’ e o ‘Maracatu Estrela Brilhante de Igarassu’. É válido se ressaltar que os estudantes sentiram-se identificados com Lia, ainda que ela seja de outro município, bem como também precisa ser destacado que o estudante que registrou o maracatu na resposta procurou se informar melhor como se dá o registro de patrimônios vivos para compreender que grupos culturais podem ser considerados patrimônios vivos de Pernambuco. No que diz respeito a **engenho** ($f=1,33$ $ome=3,5$) percebemos que não houve nenhuma mudança significativa após a oficina, o que demonstra que embora estes bens culturais estejam presentes na representação social destes grupos, foram pouco frequentes e receberam pouco grau de importância. **Patrimônio** ($f=0,67$ $ome=4$) teve apenas uma evocação e não foi diferente das que foram citadas antes das oficinas. Da mesma forma, ocorreu apenas uma evocação relacionada a **bens móveis** ($f=0,67$ $ome=5$) a qual já havia sido citada antes das oficinas.

6.3 Os jogos produzidos como resultado das oficinas

O trabalho de criação dos tabuleiros do jogo do patrimônio que foram estudados nesta pesquisa foi realizado da seguinte forma: estabelecemos que o layout do jogo deveria ser semelhante ao que já fora criado, pois, como nem todos os bens culturais que foram mapeados na pesquisa foram desenhados, no tabuleiro de Igarassu foram aproveitados desenhos do jogo que fora criado na Casa do Patrimônio do IPHAN. Da mesma forma, também foram aproveitadas algumas casas para o de Goiana, quando também foi necessário se criar alguns desenhos para complementar o tabuleiro.

Os tabuleiros mantiveram o número de casas do layout original (no total de quarenta) e percurso de jogo semelhantes. Ademais, também foram mantidas as casas avanço que representavam boas práticas de preservação e retrocesso – relacionadas a maus exemplos de zelo pelo patrimônio, de perguntas e de mostre o seu talento. No tabuleiro de Igarassu também se aproveitou o plano de fundo, cuja cor foi alterada no tabuleiro de Goiana. Inicialmente, pensamos em criar para este estudo tabuleiros grandes em escala humana, com impressão em lona, contudo, considerando que a mudança de dimensões não traria prejuízo ao projeto, ajustamos as medidas para o tamanho de jogo de tabuleiro de mesa, medindo oitenta por sessenta centímetros. Assim, ocorreu apenas uma diferença na mecânica do jogo. Ao invés de se dividir os participantes em equipes e escolher um para ser o ‘pino’ do jogo, o novo formato exigiu ‘pinos’ mesmo, que neste caso, substituímos por bonecos de lego que representavam as equipes.

Conforme o projeto se propunha, a ideia não foi de representar os municípios nos tabuleiros, mas o patrimônio cultural dos mesmos, sendo de certa forma, um panorama, um retrato instantâneo da representação social da cultura da região a partir dos desenhos dos grupos que participaram das oficinas de criação do jogo. Os jogos têm um circuito fechado e linear que deve ser percorrido por todos os jogadores. Além do tabuleiro e dos bonecos, o jogo também acompanha um dado e cartas com a descrição de todas as casas do jogo.

Figura 44 - Tabuleiro do Jogo do Patrimônio 2.0 de Igarassu.



Fonte: elaborada pelo autor, 2018.

Figura 45 - Tabuleiro do Jogo do Patrimônio 2.0 de Goiana.



Fonte: elaborada pelo autor, 2018.

Durante a partida algumas informações sobre os bens representados no jogo acabam surgindo espontaneamente. Mesmo assim, como forma de suporte, foram criadas as cartas descritivas, que por sua vez, visam levar informação de cada casa onde o participante se posiciona a cada jogada e os textos foram informados pelo IPHAN de Igarassu e por pesquisas bibliográficas e digitais. Quando foi realizado o experimento piloto um dos problemas percebidos pelo IPHAN foi a diminuição de interesse e engajamento quando os textos eram longos, assim, procuramos sintetizá-los de forma a descrever informações básicas, que são usadas como ferramenta de consulta. Também foram cartas contendo perguntas e respostas que foram utilizadas quando os participantes caíam de casas de interrogação.

Figura 46 - Exemplo de carta de descrição dos bens culturais.



Fonte: elaborada pelo autor, 2018.

Figura 47 - Exemplo de carta de pergunta.



Fonte: elaborada pelo autor, 2018.

As cartas de descrição dos bens culturais foram criadas para todos os bens que aparecem em cada um dos tabuleiros (27 para o de Igarassu e 25 para o de Goiana) sendo, então, relacionadas ao patrimônio material e ao patrimônio imaterial. As cartas de pergunta/resposta traziam curiosidades relacionadas à história, geografia e cultura local. O conteúdo de todas as cartas está disponibilizado no apêndice 4 deste trabalho.

De posse dos jogos, realizamos o estudo final descrito no próximo capítulo.

7 ESTUDO FINAL

Este capítulo relata o estudo final realizado para este trabalho, com a apresentação dos resultados dos experimentos finais, de forma descritiva/analítica. Trata-se da realização de três partidas dos jogos e uma oficina com professores que totalizou a participação de 32 sujeitos, sendo 20 estudantes e 12 professores. O grupo de estudantes foi composto por alunos/as Igarassu e Goiana com o mesmo perfil que fora trabalhado no estudo de campo: estudantes do ensino médio com idades entre 15 e 18 anos, (6 estudantes da escola Doutor João Alfredo de Goiana, 6 estudantes da escola João Pessoa Guerra de Igarassu, aos quais se soma 8 estudantes do Núcleo Educacional Machado de Assis também de Igarassu). Todos estes estudantes, não participaram da oficina de criação do jogo, não conheciam e também não haviam brincado com o mesmo. Os doze professores/as da região, foram oriundos de várias escolas da região, com idades entre 25 e 67 anos, articulados e disponibilizados por meio da Gerência Regional de Educação ministrantes de disciplinas de história ou artes.

Figura 48 - Composição gráfica com resumo do estudo final.



Fonte: elaborada pelo autor, 2019.

Figura 49 - Composição gráfica com resumo do estudo final.



Fonte: elaborada pelo autor, 2019.

Assim como aconteceu com o estudo de campo, antes de iniciar as partidas / os experimentos o pesquisador esclareceu sobre esta pesquisa e todos os procedimentos, inclusive sobre a gravação de áudio e registro fotográfico. O método utilizado foi o mesmo anterior, com aplicação de questionários antes e depois do jogo, sem limite de tempo para respostas e com as mesmas perguntas do que fora realizado anteriormente:

- 1- Quando eu falo 'patrimônio cultural' quais são as primeiras cinco palavras ou expressões que vem à sua mente? (escreva na ordem que for lembrando);
- 2- Favor colocar as palavras que você lembrou na ordem de importância numerando cada uma delas de 1 a 5, sendo 1 a mais importante a 5 a menos importante;
- 3- Porque você escolheu esta palavra/expressão como a mais importante?

Após todos devolverem os questionários, foram apresentados aos jogos. Em uma das escolas o tabuleiro foi montado no chão, e os estudantes se acomodaram ao redor, e, não demonstraram nenhum sinal de desconforto com esta situação. O pesquisador repassou as regras/mecânica do jogo e acompanhou integralmente as partidas, esclarecendo dúvidas e atuando como mediador, auxiliando na leitura das cartas descritivas, fazendo as perguntas quando algum participante caía na casa de interrogações, e, solicitando que os jogadores demonstrassem suas habilidades em alguma expressão cultural quando caíam nas casas de 'mostre o seu talento'.

Caso o jogo fosse reproduzido em escala humana (6,0 x 4,0m), o número de participantes para brincar com o jogo poderia ser de até 20 pessoas. Como foi reproduzido em uma escala de proporção bem menor, realizamos os experimentos com duas seções com seis jogadores e uma com oito pessoas por rodada. Em todos os casos os jogadores foram divididos em equipes que competiram com o objetivo de completar o trajeto do jogo em menos tempo.

A mecânica do jogo funcionou da seguinte forma: antes de iniciar a partida um participante de cada equipe jogou o dado e aquele que tirou o maior número, começou a partida, lançando novamente o dado para verificar a quantidade de casas a ser percorrida. Os jogadores ou equipes se alternaram no lançamento de dados e foram avançando conforme os números indicados no dado. Nas partidas realizadas para este trabalho o pesquisador assumiu o papel de mediador, fazendo perguntas aos participantes sobre as casas do jogo nas quais caíam, lendo as descrições das cartas, e solicitando a prática de alguma prática cultural quando algum participante caía nas casas de 'mostre o seu talento'. Não havendo uma

pessoa especificamente para atuar como mediador, qualquer um dos participantes também pode assumir a mediação do jogo.

Os dados foram analisados sob também sob a ótica da Teoria do Núcleo Central, já fundamentada no referencial teórico deste trabalho, com o objetivo de perceber se ocorreram mudanças nas representações sociais a partir do conhecimento/interação com o jogo, da mesma forma que ocorrera no experimento anterior com os estudantes que participaram da criação do jogo. Apresentamos e discutimos os resultados em seguida:

7.1 Representação social do patrimônio cultural com estudantes de Igarassu e de Goiana a partir da interação com os jogos

Conforme fora previsto, apresentamos os jogos criados com base nas oficinas anteriores a vinte estudantes com o mesmo perfil daqueles que participaram da produção dos jogos. Da mesma forma que nas oficinas, os dados foram coletados por meio da aplicação dos questionários antes e depois da interação com os jogos, e proporcionaram as informações disponibilizadas na tabela e no quadro que são apresentados e discutidos a seguir.

7.1.1 Resultado dos experimentos com estudantes antes de brincar com os jogos do patrimônio de Igarassu e de Goiana

O jogo foi aplicado com os 20 estudantes dos municípios de Igarassu e Goiana com idade entre 14 e 18 anos, do primeiro segundo ou terceiro ano do ensino médio, sendo 6 estudantes da Escola Doutor João Alfredo, 6 da Escola João Pessoa Guerra e 8 do Núcleo Educacional Machado de Assis. Da mesma forma que no estudo de campo, as palavras evocadas foram compiladas na tabela apresentada a seguir.

Tabela 4 - Lista de frequência e ordem de palavras evocadas por estudantes antes da brincar com o jogo

Lista de palavras	Freq	1°	2°	3°	4°	5°	Média
Bens moveis	1		1				
Celebrações	2		1			1	1
Conjunto urbano	2	1			1		0.5
Cultura	9	1	2	1	2	3	3.44
Edificio historico	9	4	1	1		3	1
Formas de expressão	47	4	8	13	13	9	3.32
Igreja	15	6	5	2	2		2
Lugares	3	1		1		1	1.33
Memoria	2		1			1	1
Monumentos	1			1			
Patrimonio	8	3	1	1	1	2	2.75
Pessoas	1				1		
Total	100						

Fonte: openEvoc, 2018.

Observando a tabela 4, podemos constatar que quase a metade das evocações estiveram relacionadas às formas de expressão, e, também que, neste primeiro momento, não houveram evocações relacionadas diretamente com preservação cultural. Os dados serão explorados a partir do quadro x apresentado em seguida, no qual as palavras serão categorizadas nos quadrantes em conformidade com a metodologia criada por ABRIC (1994).

Quadro 7 - Representação social do patrimônio cultural de Goiana e Igarassu antes De brincar com o jogo

++	Frequência ≥ 2 / Ordem de evocação < 3		+-	Frequência ≥ 2 / Ordem de evocação ≥ 3	
15%	Igreja	2	47%	Formas de expressão	3.32
9%	Edificio historico	2.67	9%	Cultura	3.44
8%	Patrimonio	2.75	3%	Lugares	3
2%	Conjunto urbano	2.5	2%	Celebrações	3.5
			2%	Memoria	3.5
-+	Frequência < 2 / Ordem de evocação < 3		--	Frequência < 2 / Ordem de evocação ≥ 3	
1%	Bens moveis	2	1%	Monumentos	3
			1%	Pessoas	4

Fonte: frequência x ordem de evocação, openEvoc, 2018.

Como pode ser percebido, o quadrante do núcleo central das representações sociais deste grupo foi composto pelos itens **igreja** (f=15 ome=2,0), o qual obteve a maior frequência e a maior importância do quadrante, seguido por **edifício histórico** (f=9 ome=2,67), seguido pelo termo **patrimônio** (f=8,0 ome=2,75) cujas evocações foram as únicas não relacionadas com bens materiais, foram citadas as palavras herança cultural, herança, legado, material/imaterial e propriedade. O último termo deste quadrante reforçou o caráter de relacionamento com os bens materiais: **conjunto urbano** (f=2,0 ome=2,5).

O segundo quadrante, referente a primeira periferia, ficou composto por **formas de expressão** (f=47 ome=3,32), que embora não tenha alcançado os primeiros lugares de relevância, houveram frequentes evocações neste sentido. Os demais itens do quadrante foram: **cultura** (f=9 ome=3,44) **lugares** (f=3 ome=3) **celebrações** e **memória**, ambos com a mesma frequência e ordem média de evocação (f=2 ome=3,5).

O terceiro quadrante, de elementos de contraste foi formado apenas por **bens móveis** (f=1,0 ome=2), representando a evocação 'livros'. Consideramos que assim é possível que o patrimônio documental faça parte do universo da representação social deste grupo.

Por fim, na periferia distante houveram duas evocações, uma relacionada a **monumentos** (f=1 ome=3) e uma relacionada a **pessoas** (f=1 ome=4)

7.1.2 Resultado dos experimentos com estudantes depois de brincar com os jogos do patrimônio de Igarassu e de Goiana

Com o objetivo claro de investigar se houveram mudanças no quadro das representações sociais do patrimônio cultural a partir da interação com o jogo do patrimônio 2.0, na semana seguinte à realização das partidas dos jogos com os estudantes, o pesquisador voltou a aplicar os questionários com os mesmos estudantes descritos no item 6.1.1, ou seja, que não participaram da criação do jogo, mas que brincaram com o mesmo. Como no exercício anterior, foi solicitado aos estudantes que escrevessem cinco palavras ou expressões relacionadas com o patrimônio cultural dos municípios e que depois elas fossem elencadas de acordo com a relevância de 1 a 5 sendo 1 a mais importante e 5 a menos importante. Os resultados são os seguintes:

Quadro 8 - Representação social do patrimônio cultural depois da partida do jogo

++			+-		
Frequência ≥ 2 / Ordem de evocação < 2.5			Frequência ≥ 2 / Ordem de evocação ≥ 2.5		
16%	Igreja	1.31	40%	Formas de expressao	3.78
6%	Edificio historico	2.33	11%	Pessoas	3.27
2%	Engenho	2	8%	Cultura	3.75
			5%	Patrimonio	3
			3%	Lugares	3.33
			2%	Monumentos	2.5
-+			--		
Frequência < 2 / Ordem de evocação < 2.5			Frequência < 2 / Ordem de evocação ≥ 2.5		
1%	Preservacao	1	1%	Celebracoes	3
1%	Historia	1	1%	Celebracao	5
1%	Conjunto urbano	1			
1%	Memoria	1			
1%	Turismo	2			

Fonte: frequência x ordem de evocação, openEvoc, 2018.

Conforme pode ser visto no quadro x, o núcleo central da representação social das comunidades estudadas após brincar com o jogo do patrimônio 2.0 foi forma do por evocações relacionadas a **Igreja** (f=16 ome=1,31) **edifícios históricos** (f=6,0 ome=2,33) e **engenho** (f=2,0 ome2). Assim, constatamos que as evocações mais frequentes e de maior importância foram todas relacionadas a bens culturais materiais, de forma que não houve uma mudança significativa neste quadrante após a interação com o jogo. Comparando os resultados deste quadrante com o mesmo de quando ocorreu a prática da oficina, constatamos que a oficina de criação do jogo mostrou maior potencial de transformação da representação social em relação ao patrimônio cultural.

A primeira periferia foi formada por evocações relacionadas a **formas de expressão** (f=40 ome 3,78) **pessoas** (f=11 ome=3,27) **cultura** (f=8 ome=3,75) **patrimônio** (f=5 ome=3) **lugares** (f=3 ome=3,33) e **monumentos** (f=2 ome=2,5). Assim, percebemos que houve menos evocações relacionadas a **memória**, de forma que este termo caiu para a segunda periferia, e, **celebrações** que passou para a periferia distante. Por outro lado, houve um crescimento de evocações relacionadas a **pessoas** (f=11 ome=3,27) e a **patrimônio** (f=5 ome=3,0) de forma que estes passaram a figurar na primeira periferia, ou seja, o segundo quadrante.

A segunda periferia apresentou uma grande diferença em relação ao início do experimento. Antes de brincar com o jogo estava formada apenas por uma evocação

relacionada a bens móveis, e, depois dos participantes brincarem, citaram diversos itens que foram classificados entre os primeiros lugares na ordem de importância. Assim, o terceiro quadrante ou elementos de contraste foi formado por evocações relacionadas a **preservação, história, conjunto urbano e memória**, todos com apenas uma evocação, mas citados como mais importante, e, **turismo**, que também teve apenas uma evocação e ficou em segundo lugar na ordem de importância. Comparando com o mesmo quadrante antes da brincadeira é possível perceber uma grande mudança nos elementos de contraste, com a evocação de muitos outros bens, ainda que com baixa frequência.

No quadro que representa a periferia distante das representações sociais onde constam as palavras menos frequentes e que receberam menor grau de importância, mas que levantadas neste estudo, aparecem duas evocações: uma relacionada com **celebrações** (f=1,0 ome=3,0) e outra relacionada com **saberes** (f=1,0 ome=5,0). Ou seja, são termos diferentes do que fora levantado quando os estudantes ainda não haviam brincado com o jogo. Outro dado interessante é que no quadro das representações sociais antes do jogo foram citadas evocações relacionadas com doze conceitos, e após o jogo as evocações estavam a dezesseis.

7.2 Representação social do patrimônio cultural a partir da experiência com professores da zona norte da RMR

Após a realização dos experimentos com estudantes, e, sabendo que uma das políticas de atuação do setor de educação patrimonial da FUNDARPE é trabalhar com professoras e professores dado o potencial de multiplicação das ações, procuramos mapear também a representação social deste grupo. Para tanto, foi articulada entre o pesquisador, a FUNDARPE e a Gerência Regional de Educação (GERE) uma oficina de educação patrimonial para socialização da metodologia/criação do jogo do patrimônio com professores dos municípios de Igarassu e Goiana.

A ação ocorreu no Sobrado dos Bonecos - Casa do Patrimônio do IPHAN em Igarassu. Esperava-se fazer esta ação com 20 professores das mesmas escolas em que se realizou a oficina com os estudantes (Escola Doutor João Alfredo e Escola João Pessoa Guerra), mas na articulação com a Secretaria de Educação de Pernambuco foi levantada a dificuldade de se afastar muitos professores de cada

uma dessas escolas para participar da oficina. Dessa forma, foram disponibilizados pela Gerência Regional de Educação - GRE Metropolitana Norte, 15 professores, oriundos de diferentes escolas do entorno¹³. Destes, apenas 12 participaram da pesquisa.

Os professores participaram atentamente da oficina interagindo durante a mesma, e cumprindo o mesmo conteúdo do grupo de estudantes inclusive com a produção de mapas mentais, mas com uma diferença: como não houve tempo hábil para a produção dos desenhos, ao final da oficina os professores conheceram a versão do jogo já existente na Casa do Patrimônio. Após este momento pesquisador voltou a aplicar os questionários, visando identificar se ocorreram modificações na representação social por parte desse grupo após participar da oficina e conhecer o jogo. Como no exercício anterior, foi solicitado dos professores que escrevessem cinco palavras ou expressões relacionadas com o patrimônio cultural dos municípios e que depois elas fossem elencadas de acordo com a relevância de 1 a 5 sendo 1 a mais importante e 5 a menos importante. Os resultados são apresentados em seguida.

7.2.1 Resultado do experimento com professores antes de participarem da oficina de criação/interagirem com o jogo do patrimônio 2.0

Ao realizar o experimento com professores realizamos um trabalho semelhante ao que foi feito com os estudantes. Da mesma forma como aconteceu anteriormente, explicamos a pesquisa antes da oficina e distribuimos os questionários e lápis. Não foi estabelecido tempo para preenchimento e iniciamos a oficina quando todos os questionários já haviam sido respondidos. Os dados alcançados neste primeiro momento com professores são apresentados na sequência:

¹³ Escola João Pessoa Guerra – Igarassu; Escola Maria Vieira – Abreu e Lima; Escola Maria do Carmo Pinto Ribeiro – Paulista; ETE José Alencar Gomes da Silva – Janga; Escola Marechal Floriano Peixoto – Olinda; Maestro Nelson Ferreira – Paulista; Escola Senador Paulo Guerra – Araçoiaba; Escola Capitão Luiz Reis – Olinda; Escola Professor Ernesto Silva – Olinda; Escola Professor Arnaldo Carneiro Leão – Paulista Escola Alberto Augusto de Moura – Ilha de Itamaracá; Escola Eurico Pfisterer – Igarassu

Tabela 5 - Lista de frequência e ordem evocações citadas pelos professores antes de participarem da oficina e de interagirem com o jogo do patrimônio de Igarassu

Lista de palavras	Freq	1°	2°	3°	4°	5°	Média
Cidadania	1					1	
Cultura	10	2	2	2	3	1	2.9
Formas de expressao	4	1		1	1	1	2
Historia	7	3	1	2		1	1.57
Memoria	6	2	1	1	1	1	2.67
Monumentos	2		1	1			1
Patrimonio	6		2	3	1		2.17
Pessoas	2				1	1	
Preservacao	19	4	5	2	3	5	3
Saberes	3				2	1	
Total	60						

Fonte: openEvoc, 2018.

Observando a tabela 5, podemos constatar que quase um terço das evocações estiveram relacionadas à preservação, juntando-se estas evocações às que foram relacionadas com o conceito de cultura, temos praticamente a metade das palavras evocadas neste primeiro momento. Embora saibamos que está em número absoluto menor, ao se comparar este quadro com os de estudantes, percebemos que houve um comportamento diferente do estudo com estudantes, visto que com os professores, mesmo antes de conhecer o jogo já se demonstrou maior relação com a cultura e a preservação cultural. Os dados serão explorados a partir do quadro x apresentado em seguida, no qual as palavras serão categorizadas nos quadrantes em conformidade com a metodologia da Teoria do Núcleo Central, criada por ABRIC (1994).

Quadro 9 - Representação social do patrimônio cultural de Goiana e Igarassu a partir do experimento realizado com professores

++	Frequência ≥ 6.67 / Ordem de evocação < 3		+ -	Frequência ≥ 6.67 / Ordem de evocação ≥ 3	
16.67%	Cultura	2.9	31.67%	Preservacao	3
11.67%	Historia	2.29	6.67%	Formas de expressao	3.25
10%	Memoria	2.67			
10%	Patrimonio	2.83			
- -	Frequência < 6.67 / Ordem de evocação < 3		- -	Frequência < 6.67 / Ordem de evocação ≥ 3	
3.33%	Monumentos	2.5	5%	Saberes	4.33
			3.33%	Pessoas	4.5
			1.67%	Cidadania	5

Fonte: frequência x ordem de evocação, openEvoc, 2018.

No experimento com este grupo antes da oficina, o núcleo central da representação social foi formado por **cultura** ($f=16,67$ $ome=2,9$), **história** ($f=11,67$ $ome=2,29$), **memória** ($f=10$ $ome=2,67$) e **patrimônio** ($f=10$ $ome=2,83$). Assim, podemos dizer que pelo menos no universo estudado, diferentemente dos estudantes, os professores não fizeram assimilação direta do conceito de patrimônio cultural a bens tangíveis como por exemplo: igrejas, edifícios históricos e conjuntos urbanos.

A primeira periferia foi formada por evocações relacionadas a **preservação** ($f=31,67$ $ome=3,0$) e **formas de expressão** ($f=6,67$ $ome=3,25$) e a segunda periferia (dos elementos de contraste) foi formada apenas por evocações relacionadas a **monumentos** ($f=3,33$ $ome=2,5$). Embora não esteja no núcleo central, as evocações relacionadas a preservação destacam-se pela frequência que foi a maior registrada neste experimento.

Na periferia distante, as evocações estiveram relacionadas com os conceitos: **saberes** ($f=5,0$ $ome=4,33$), **pessoas** ($f=3,33$ $ome=4,5$) e **cidadania** ($f=1,67$ $ome=5$). Ou seja, as evocações estiveram relacionadas ao patrimônio imaterial, patrimônio vivo e a um valor essencial para a preservação que não foi citado na pesquisa de campo e apareceu pela primeira vez no estudo final: cidadania.

Constata-se, portanto, que as palavras citadas pelos professores estiveram relacionadas com apenas dez conceitos. Voltando-se ao quadro geral de evocações, podemos perceber que: no núcleo central, as evocações estavam relacionadas ao conceito de preservação ou a valores culturais, ao patrimônio de uma forma geral ou ao patrimônio imaterial. Em toda essa representação social houve apenas um

conceito relacionado ao patrimônio material: monumentos, o qual teve duas evocações, de forma que o termo ficou posicionado na periferia distante.

7.2.2 Resultado do experimento com professores após participarem da oficina de criação/interagirem com o jogo do patrimônio 2.0

Após os professores participarem da oficina e terem interagido com o jogo do patrimônio 2.0 de Igarassu que fica à disposição do público na Casa do Patrimônio do IPHAN em Igarassu, solicitamos que respondessem novamente ao questionário, e chegamos aos seguintes resultados:

Tabela 6 - Lista de frequência e ordem evocações citadas pelos professores depois de participarem da oficina e de interagirem com o jogo do patrimônio de Igarassu

Lista de palavras	Freq	1º	2º	3º	4º	5º	Média
Cidadania	1					1	
Cultura	6	1	2	2		1	1.83
Formas de expressao	2	1		1			0.5
Historia	5	2	1	1	1		2.2
Lugares	2			1		1	
Memoria	5	1	2		1	1	1.8
Monumentos	1		1				
Patrimonio	8	1		1	3	3	2
Preservacao	24	6	4	6	5	3	2.79
Saberes	5		2		2	1	0.8
Turismo	1					1	
Total	60						

Fonte: openEvoc, 2018.

Observando a tabela 6, podemos constatar que durante este segundo momento, as evocações mais frequentes (quase a metade) estiveram relacionadas à preservação, e que as demais palavras evocadas tiveram frequências próximas. Ao se comparar mais uma vez este quadro com o quadro de resultado do experimento com estudantes, percebemos em ambos os experimentos ocorreram alteração

positiva na quantidade de evocações relacionadas à preservação cultural. Os dados serão explorados a partir do quadro x apresentado em seguida, no qual as palavras serão categorizadas nos quadrantes em conformidade com a metodologia da Teoria do Núcleo Central, criada por ABRIC (1994).

Quadro 10 - Representação social do patrimônio cultural de Goiana e Igarassu a partir do experimento realizado com professores

++		Frequência ≥ 8.33 / Ordem de evocação < 2.8		+-		Frequência ≥ 8.33 / Ordem de evocação ≥ 2.8	
40%	Preservacao	2.79		13.33%	Patrimonio	3.88	
10%	Cultura	2.67		8.33%	Memoria	2.8	
8.33%	Historia	2.2		8.33%	Saberes	3.4	
-+		Frequência < 8.33 / Ordem de evocação < 2.8		--		Frequência < 8.33 / Ordem de evocação ≥ 2.8	
3.33%	Formas de expressao	2		3.33%	Lugares	4	
1.67%	Monumentos	2		1.67%	Cidadania	5	
				1.67%	Turismo	5	

Fonte: frequência x ordem de evocação, openEvoc, 2018.

O núcleo central foi formado por evocações relacionadas com os seguintes conceitos: **preservação** (f=40 ome=2,79) **cultura** (f=10 ome=2,67) **história** (f=8,33 ome=2,2). Ou seja, o item preservação passou a ter a maior frequência e melhor avaliação de importância por parte deste grupo. Já patrimônio embora tenha aumentado a frequência de evocação, obteve menor foi um pouco menos relevante que no quadro anterior, de forma que passou para a primeira periferia. As evocações relacionadas a memória também acompanharam a mudança de quadrante. Da forma como o núcleo central ficou configurado parece ser um recado muito claro do que os professores pensam a respeito do assunto: a necessidade latente da preservação da cultura e da história.

O segundo quadrante, que, como sabemos, é referente a primeira periferia, além dos termos **patrimônio** (f=13,33 ome=3,88) e **memória** (f=8,33 ome=2,8) que migraram do núcleo central, também passou a contar com as evocações relacionadas aos **saberes** (f=8,33 ome=3,4). O terceiro quadrante da segunda periferia ou de elementos de contraste foi formado pelos termos relacionados as **formas de expressão** (f=3,33 ome=2) e **monumentos** (f=1,67 ome=).

Por fim, na periferia distante desta representação social foi formado pelos termos **lugares** ($f=3,33$ $ome=4,0$), **cidadania** ($f=1,67$ $ome=5$) e **turismo** ($f=1,67$ $ome=5$). Assim, podemos perceber que neste segundo momento com os professores e professoras, não houveram evocações relacionadas a pessoas, todavia, ocorreram duas novas evocações relacionadas a lugares e uma relacionada a turismo. Embora tenham sido manifestadas em pouca frequência, consideramos muito relevante todos os termos deste quadrante, pelos seguintes motivos: ambos municípios são dotados de diversos lugares de nos quais se reproduzem práticas culturais coletivas; embora sejam dois núcleos históricos de elevada importância histórica e cultural em nível nacional, as cidades não são núcleos turísticos, e, ainda assim, este termo foi evocado, e cidadania que pressupõe os direitos e deveres necessárias ao relacionamento social.

Comparando-se os quadros das RS a partir do experimento com os/as professores/as antes e depois da oficina e interação com o jogo é possível perceber que o número de conceitos evocados oscilou de onze para doze. Também se pode constatar que este grupo já demonstrou uma consciência mais voltada à preservação, mesmo antes da experiência com o jogo, e que não houve mudanças significativas da Representação Social no segundo momento, apenas o suficiente para demonstrar um aumento da preocupação com a preservação cultural e histórica.

Comparando essas informações com as dos estudantes, percebe-se que o número de conceitos é menor do que das experiências feitas com estudantes, mas acreditamos que isso se deve ao número de participantes, que foi menor neste caso.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este capítulo dedica-se a tecer nossas conclusões e considerações a respeito desta pesquisa, e uma reflexão acerca dos questionamentos levantados na introdução. Mais do que a discussão dos resultados encontrados frente à fundamentação e pesquisa desenvolvidas, busca-se, ante o conhecimento aqui alcançado, estimular a conexão desta pesquisa com outros campos de atuação, ou com novas metodologias, de forma que proporcione novos desdobramentos.

É inegável que o patrimônio cultural tem uma imensurável importância para a sociedade. O tangível e o intangível, são complementares entre si, de maneira que um dá suporte e o outro significado. Assim, diante deste inestimável valor dos bens que existem no nosso estado, preservar já não é uma opção. Ante tudo que fora exposto neste trabalho, revalidamos a importância de pesquisas como esta, no sentido de provocar nas pessoas o sentimento de pertencimento. Se esta pesquisa tivesse o caráter estritamente descritivo, acreditamos que ainda assim estaríamos indiretamente provocando este sentido. Mas o caminho que trilhamos nos mostrou mais, revelou que o processo de significação é parte da existência, assim, voltamos à nossa epígrafe: *“É pelo conhecimento que as coisas passam a existir para os indivíduos”*. E uma vez existindo, as coisas são imbuídas de significados.

Para tanto, é necessário que as pessoas tenham uma percepção do mundo ajustadas a suas realidades. Então, mesmo antes do ingresso no programa de pós-graduação em Design o processo de investigação desta pesquisa já estava em curso, uma vez que o pesquisador, trabalhando na FUNDARPE, participou da criação de ambas versões do jogo do patrimônio, sendo a segunda versão do jogo criada durante o período em que participamos como aluno especial da disciplina de Design da Informação. Contudo, somente consideramos que foi a partir do efetivo ingresso no programa com a visão acadêmica e a formação de um conhecimento crítico foi possível compreender as nuances e variáveis relacionada ao artefato estudado.

Nosso Referencial Teórico buscou demonstrar não só a viabilidade como a necessidade da aproximação entre o Design da Informação e a Preservação do Patrimônio Cultural. No nosso ponto de vista, produzimos um repertório informacional que colaborou para este trabalho e que é útil para outras pesquisas na

área. Ademais, acreditamos também estar oportunizando a criação de materiais produtores para ambos os campos do conhecimento.

Após conhecer diferentes metodologias, e, regulando o foco da pesquisa depois de construir um mapa mental desta pesquisa, percebemos que seria necessário realizar algumas escolhas para viabilizar a realização. Assim inicialmente pensamos em lastrear a análise também na semiótica, contudo, optamos por trabalhar com fazer uma análise que considerasse os discursos e, portanto, repousamos nossa metodologia no modelo desenvolvido por ABRIC (1994) para analisar a Teoria das Representações Sociais criada por Moscovic (1961).

No decorrer da pesquisa, especificamente nos estudos de campo e final, os dados alcançados revelam que o jogo do patrimônio 2.0 é uma importante ferramenta de educação patrimonial. Nos experimentos realizados, a interação com o mesmo promoveu mudanças na no discurso relacionado ao patrimônio cultural. Nas palavras evocadas, amplia-se o reconhecimento de conceitos e melhora-se os índices de importância que se dá a preservação cultural, alterando, portanto, a representação social do patrimônio local para os grupos estudados. Assim, acreditamos que estas versões colaborativas do jogo, que foram produzidas a partir das oficinas com estudantes do ensino médio, estimulam nos usuários os sentimentos de identidade e pertencimento. Dessa forma, promove-se uma aproximação maior com os conceitos, com os bens culturais materiais e imateriais, com as linguagens artísticas e com as pessoas enquanto patrimônio.

Contudo, percebemos que a mudança mais significativa da representação social ocorreu com os estudantes que participaram das oficinas de criação dos jogos. Ou seja, mais importante que aplicar esta ferramenta educativa, é oferecer a oficina e produzi-la em conjunto com a comunidade. Já o experimento com professoras e professores, demonstrou que estes já trazem consigo uma representação social mais voltada para a preservação, mas que após a oficina.

Em relação ao nosso objetivo de pesquisa de investigar se o jogo do patrimônio 2.0, afetaria no discurso relacionado ao patrimônio cultural, especialmente no reconhecimento de conceitos de preservação e identidade e na formação de repertório sobre os bens culturais das comunidades envolvidas, acreditamos que foi alcançado. Contudo nossa hipótese era de que este jogo de educação patrimonial poderia envolver as pessoas no

reconhecimento de seus bens culturais e que a partir da interação com o mesmo se mudaria o discurso relacionado ao patrimônio cultural, o que de certa forma aconteceu. Contudo, ressaltamos que o processo de criação do jogo se mostrou mais eficiente para se alcançar esta resposta e atender o nosso objetivo.

Os resultados sugerem que, para se estimular a aproximação com os conceitos e bens culturais e com a preservação do patrimônio, a realização de oficinas de criação do jogo é mais interessante do que propriamente se jogar o mesmo. Assim, é mais interessante para os professores que conheçam a metodologia de criação do que ter o jogo para aplicar com seus discentes.

Ainda que esta pesquisa tenha sido realizada com uma amostra pequena, consideramos que foram suficientes para ter encontrado informações pertinentes. Reforça-se a necessidade de ampliação do número de pesquisas dessa natureza, em que o Design da Informação atua como uma ponte que leva diferentes metodologias à preservação cultural. Espera-se inclusive, que, com outros instrumentos de pesquisa, de forma que permita se alcançar maior precisão e aumentar a cartela de possibilidades metodológicas. Com relação às perguntas de pesquisa, 1 - Poderia um jogo educativo construído de forma coletiva envolver as pessoas no reconhecimento de seus bens culturais? E 2 - As pessoas mudariam seu discurso relacionado ao patrimônio cultural a partir da interação com o jogo? Podemos dizer que ambas perguntas foram respondidas de forma positiva.

Chegamos à conclusão de que o jogo do patrimônio 2.0, e especialmente o processo de criação do mesmo, além de estimular a formação do conhecimento acerca da cultura material e imaterial, tem grande potencial para melhoria do engajamento da sociedade na preservação cultural. É válido ressaltar que é importante se trabalhar este artefato em comunidades do entorno de bens tombados ou registrados, mas também a importância de se trabalhar este conteúdo profissionais da educação, especialmente com professores dado o potencial de propagação da ferramenta, *“Principalmente devido ao caráter multiplicador e sociabilizante do seu trabalho, que rendem ecos em toda a sociedade, é justo, essencial e até mesmo lógico que se inicie a inserção do Design na escola, por meio do professor”* (CADENA, COUTINHO e LOPES; 2011, p 10).

Para além dos resultados acadêmicos alcançados com a realização deste trabalho, torna-se relevante destacar também alguns ganhos alcançados no

percurso. O primeiro deles, foi ainda antes da entrada efetiva no programa de pós-graduação, quando fizemos o Jogo do Patrimônio 2.0 de Igarassu na Casa do Patrimônio do IPHAN que foi analisado na experiência piloto. Devido o sucesso e repercussão com os visitantes da casa que brincavam com o jogo, o mesmo foi incorporado ao roteiro de visita da exposição 'Preservar Igarassu'. Com isto, permitiu-se que os visitantes interagissem com o patrimônio cultural da cidade de forma lúdica, sensibilizando para a corresponsabilidade em torno da preservação do patrimônio cultural.

O professor de história Fernando Melo, da escola João Pessoa Guerra de Igarassu, tendo se apropriado do jogo enquanto instrumento pedagógico, passou a utilizar o jogo com diferentes turmas, de maneira que um grupo de estudantes da escola produziu um curta-metragem documentário sobre o jogo, que foi exibido para outros estudantes durante um festival no Cinema da Fundação Joaquim Nabuco. Outro produto que não chegou a ser finalizado foi uma revistinha de história em quadrinhos sobre o jogo, cujo esboço segue nos anexos deste trabalho.

Este trabalho é mais um passo no sentido de estimular novos estudos debruçados na relação entre Design e Educação com foco na Preservação Cultural. É uma caminhada que pode ser percorrida por diferentes trilhas, de forma que podem ser utilizadas diferentes metodologias, bem como pode-se chegar a diferentes desdobramentos.

REFERENCIAS

ABRIC, Jean-Claude. (Org.). **Pratiques e représentations sociales**. Paris: PUF, 1994a.

_____. L'organisation interne des représentation sociales: Système central e système périphérique. In: GUIMELLI, C. (Org.). **Structures et transformation des représentations sociales**. Lausanne: Delachaux & Niestlé. 1994b. p. 73-84

_____. A abordagem estrutural das representações sociais. In: MOREIRA, A. S. P; OLIVEIRA, D. C. (Org.). **Estudos interdisciplinares de representação social**. Goiânia: AB, 1998. p. 27-38.

_____. O estudo experimental das representações sociais. In: JODELET, D. (Org.). **As representações sociais**. Rio de Janeiro: UERJ, 2001.

_____. Abordagem estrutural das representações sociais: desenvolvimentos recentes. In: CAMPOS, P. H. F; LOUREIRO. M. C. da S. (Eds.). **Representações sociais e práticas educativas**. Goiânia: UCG. 2003. p. 37-57.

ALBUQUERQUE, Umbelino Peregrino. Patrimônio Cultural: uma construção da cidadania. In: TOLENTINO, Átila (org.). **Educação Patrimonial: reflexões e práticas**. Caderno temático 3. João Pessoa: Iphan, 2012.

AMORIM, A. R. A. de. **Educação Patrimonial e Patrimônio: as representações sociais do professor de História do Ensino Fundamental, da 5ª à 8ª série, das redes municipais do Recife e do Cabo de Santo Agostinho**. 2004. 318 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Centro de Educação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2004.

AMORIM, Maria Alice. **Patrimônios vivos de Pernambuco**. 2ª Ed. Recife: FUNDARPE, 2014.

ANDRADE, Ana Maria Queiróz de. **A Gestão de Design e o Modelo de Intervenção de Design para Ambientes Artesanais: Um estudo de caso sobre a atuação do Laboratório de Design O Imaginário/UFPE nas comunidades produtoras Artesanato Cana-Brava - Goiana, e Centro de Artesanato Wilson de Queiroz Campos Júnior – Cabo de Santo Agostinho, Pernambuco**. 2017. Tese (Doutorado em design). Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2015. Disponível em: <<http://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/16486>> Acesso em: 15 set. 2017.

ARAÚJO, Arthur Braga de; CAVALCANTI, Virgínia Pereira; CABRAL, Glenda Gomes. Ocupe a Cultura: A cocriação como ferramenta de inovação social. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. 12., 2016, São Paulo. **Blucher Design Proceedings**, v. 9, n. 2 São Paulo: Blucher, 2016. Artigos, p. 863-875. ISSN 2318-6968.

BARRETO NETO, Guilherme Jorge Paes. **Igarassu: Pernambuco começou aqui – 1535**. Igarassu: o autor, 1999.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BOSI, Alfredo. **Dialética da colonização**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

BOSI, Ecléa. **Memória e Sociedade: lembranças de velhos**. 3.ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

BRASIL. **Constituição (1988)**. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. V. 3. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de Nove Anos**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

BROWN, Tim; **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim as velhas ideias**. Tradução de Cristina Yamagami. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

CADENA, Renata Amorim; COUTINHO, Solange Galvão; LOPES, Maria Teresa. A linguagem gráfica efêmera e o design no ensino fundamental brasileiro. **InfoDesign Revista Brasileira de Design da Informação**. São Paulo, v. 8, n. 3, p. 1-11, 2011. Disponível em: <<https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/149>> Acessado em 17 nov. 2018.

CADENA, Renata Amorim; COUTINHO, Solange Galvão. O professor e a elaboração de materiais didáticos gráficos para a visualização coletiva de informações. V Simpósio sobre o Livro Didático de Língua Materna e Língua Estrangeira & do IV Simpósio sobre Materiais e Recursos Didáticos, 2016, Rio de Janeiro. **Blucher Design Proceedings**, v.2, n.6. São Paulo: Blucher, 2016. Artigos, p. 1-11, ISSN 2318-6968, DOI 10.5151 Disponível em: <<http://pdf.blucher.com.br/s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/v-silid-iv-simar/001.pdf>> Acesso em 09 fev. 2019.

CALABRE, Lia. Política cultural no Brasil: um histórico. Encontro dos Estudos Multidisciplinares em Cultura, 2005, 1. Salvador, **Anais...** Salvador: Centro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, 2005.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Culturas Híbridas**. Estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: EDUSP, 2008.

_____. O patrimônio cultural e a construção imaginária do nacional. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico**. Rio de Janeiro: IPHAN, v., n. 23, p. 91-112. 1994. Disponível em: <<http://docvirt.com/docreader.net/DocReader.aspx?bib=reviphan&pagfis=8429>> Acesso em: 22 fev. 2016.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

_____. **Uma introdução a história do design**. São Paulo, Blucher, 2008.

CHAGAS, Mário. **Educação, museu e patrimônio**: tensão, devoração e adjetivação. Dossiê Educação Patrimonial, n. 3, Iphan, jan./fev., 2006.

CIPOLLA, C. Design, inovação social e sustentabilidade. In: MORAES, D. et al. (Org.). **Cadernos de Estudos Avançados em Design**: Inovação. Barbacena: EdUEMG, 2012.

COSTA, Maria Luiza Abreu. **Design para Inteligibilidade e Fruição do Patrimônio Intangível**. Lisboa: Faculdade de Arquitetura FAU, 2013.

COUTINHO, Evaldo Bezerra. **O lugar de todos os lugares**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

COUTINHO, Solange Galvão. Design da Informação para Educação. **InfoDesign Revista Brasileira de Design da Informação**. São Paulo, v. 3, n. 1/2, p. 49-60. 2016. Disponível em: <<https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/27>> Acesso em 18 mar. 2018.

COUTINHO, Solange Galvão. **Breve passeio sobre o estudo da linguagem gráfica**, 2008. Disponível em: <www.rodrigomedeiros.com.br/.../Introducao_a_Linguagem_Grafica_2008_aula_2.doc> acessado em 20 set. 2016

COUTINHO, Solange Galvão; LOPES, M. Teresa. Design para educação: uma possível contribuição para o ensino fundamental brasileiro. In: Marcos Braga (Org.) **Papel social do design gráfico**: história, conceitos e atuação profissional. São Paulo: Editora SENAC, p. 137-162. 2011.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**. Blumenau, v. 1, n. 4, p. 107-112, jan./mar. 2004.

DAMATA, Roberto. **O que faz do brasil, Brasil?** Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

DELLA TORRES, Juliana; GAWRYSZEWSKI, Alberto. Mulheres heroínas na arte visual da imprensa comunista (1945/1957). Encontro Nacional de Estudos da Imagem, 2009, 2. Londrina, **Anais....** Londrina, 2009. P. 1348-1358.

DURAN, Marília Claret Geraes. Representações sociais de professores em formação sobre profissão docente. In: SOUSA, Clarilza P. de; PARDAL, Luís A; VILLAS BÔAS, Lúcia P. S. (Org.). **Representações sociais sobre o trabalho docente**. Aveiro: Universidade de Aveiro, 2006.

DURKHEIM, Émile. **As regras do método sociológico**. 34ª ed. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

DUTRA, Thiago Luiz Mendes; FONSECA, Letícia Pedruzzi. The value of combination between memory and design. In: COUTINHO, Solange et al (orgs.). 5th InfoDesign & 6th CONGIC, 2014, **Proceedings of the 6th Information Design International Conference**, v. 1, n. 2. São Paulo: Blucher, 2014, p. 1788-1792.

FLORÊNCIO, Sônia Regina Rampim. Educação Patrimonial: algumas diretrizes conceituais. In: PINHEIRO, Adson (org.). **Cadernos do Patrimônio Cultural, Educação Patrimonial**, v. 1, Fortaleza: SECULTFOR/IPHAN, 2015, p.19-30.

FLORÊNCIO, Sônia Rampim; CLEROT, Pedro; BEZERRA, Juliana; RAMASSOTE, Rodrigo. **Educação Patrimonial: histórico, conceitos e processos**. Brasília, DF: IPHAN/DAF/COGEDIP/CEDUC, 2014.

FONSECA, Maria Cecília Londres. **Referências Culturais: base para novas políticas de patrimônio**. Rio de Janeiro: Repositório do Conhecimento do IPEA, 2003. Disponível em: <<http://repositorio.ipea.gov.br/handle/11058/4775>>. Acesso em 25 abr. 2017.

FRASCARA. Jorge. **Communication design: principles, methods, and practice**. New York: ALLWORTH PRESS, 2004.

FRASCARA. Jorge. **¿Qué es el diseño de información?** Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2011.

FREITAS, Ranielder F.; COUTINHO, Solange. Galvão.; WAECHTER, Hans da Nóbrega. Análise de metodologias em design: a informação tratada por diferentes olhares. **Revista Estudos em Design**. Rio de Janeiro: v. 21, n. 1, 2013, p. 1-15. Disponível em: <<http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/21785/21785.PDF>>. Acesso em: 24 fev. 2016.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 39.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

FUNDARPE. **Goiana: refletindo sobre o patrimônio cultural**. Recife: FUNDARPE, 2008.

_____. **Igarassu: refletindo sobre o patrimônio cultural**. Recife: FUNDARPE, 2008.

_____. **Patrimônios de Pernambuco: materiais e imateriais**. Recife: FUNDARPE, 2014. Disponível em: <<http://www.cultura.pe.gov.br/pagina/publicacoes/>> Acesso em: 21 fev. 2017.

FUNDARPE. **Jogo do Patrimônio 2.0: Gerência de Preservação Cultural – Fundarpe. (Cartilha de educação patrimonial)** Recife: FUNDARPE, 2017.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e Método**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

_____. **O problema da consciência histórica**. Rio de Janeiro: Editora Fundação Getúlio Vargas, 2001.

_____. **Hermenêutica em retrospectiva**. Tradução de Marco Antônio Casanova. Encontros Filosóficos. Petrópolis: Vozes, 2008.

GARCEZ, Pedro de Moraes, et al. Produção conjunta de conhecimento em um cenário de desenvolvimento de tecnologia. **Veredas - Revista de Estudos Linguísticos**. Juiz de Fora, v. 16. n. 1. p. 166-184. 2012. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/revistaveredas/files/2012/10/Art-12-Garcez-Frank-e-Kanitz-final-10.05.12formatado.pdf>> Acesso em: 02 mar. 2017.

GASPAR, Lúcia. **Patrimônio imaterial de Pernambuco**. Disponível em: <<http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/>>. Acesso em: 02 ago. 2017

GASPARIN, João Luiz. **Uma Didática para a Pedagogia Histórico Crítica**. Campinas: Autores Associados, 2002.

GOLDSMITH, Evelyn. Comprehensibility of illustration: an analytical model. **Information Design Journal**, v. 1, p. 204-213, 1980.

GOIANA. Secretaria de Educação e Inovação. SOUSA, Solange Guimarães Valadares de; SILVA, Gláucia Bezerra da; LIMA, Fátima de Lourdes Veloso Gomes de. (Org.) **Goiana Cidade Histórica**. Seção de História de Goiana. Goiana: SECEDI, 1ª ed., 100p, 2010. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/Anderson.Ramos/apostila-goiana-cidade-historica-2010>>. Acessado em: 8 ago. 2017.

GOUVEIA JUNIOR, Mário. **Uma folksonomia do patrimônio cultural de Pernambuco: o jogo do patrimônio 2.0 e a desejada jogabilidade em meio digital**. Recife, 2015. Disponível em: <http://www.liber.ufpe.br/home/wp-content/uploads/2016/09/22-Uma-folksonomia_Gouveia-Jr.pdf> Acesso em 30 jun. 2016.

GRINSPUM, Denise. **Educação para o patrimônio: museu e escola. Responsabilidade compartilhada na formação de públicos**. 2000. 156 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2000.

HAIGERT, C. Gindri. SANTI, Juliana Rossato. MILDER, Saul Eduardo Seiguer. Educação Patrimonial através da imagem. VII Encontro Latino Americano de Iniciação Científica & IV Encontro Americano de Pós-Graduação, 2004, São José dos Campos. **Anais...** São José dos Campos, 2004. p. 1662-1668 Disponível em: <http://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2004/trabalhos/epg/pdf/EPG7-17.pdf> Acesso em: 21 fev. 2016.

HORN, Robert. Information Design: Emergence of a New Profession. In: JACOBSEN, R. (Ed.). **Information Design**. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.

HORTA, Maria de Lourdes Parreira; GRUMBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. **Guia Básico de Educação Patrimonial**. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial. Brasília, 1999.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2000.

IIID. 2010. **International Institute for Information Design**. ZVR-Zahl: 268305057. Palffygasse 27/17, 1170 Wien/Vienna, Austria, Europe. Disponível em: <www.iiid.net> Acesso em 15 mar. 2018.

IPHAN. **Educação Patrimonial: inventários participativos**. Manual de aplicação. Brasília/DF, 2016.

IPHAN. **Educação Patrimonial: histórico, conceitos e processos**. Brasília, DF: IPHAN/DAF/COGEDIP/CEDUC, 2014. Disponível em: <<http://www.iphan.gov.br/baixaFcdAnexo.do?id=4240>>. Acesso em: 2 abr. 2017.

JACOBSON, Robert (ed.). **Information design**. Cambridge (MA): The MIT Press, 1999.

JORENTE, M. J. V. (Org.) **Tecnologia e design da informação: interdisciplinaridades e novas perspectivas para a Ciência da Informação**. Bauru, São Paulo: Canal 6, 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

KÖHLER, A. F. Patrimônio cultural, turismo e gestão pública: exploração turística predatória e desvalorização patrimonial em Igarassu, Brasil. **PASOS: Revista de Turismo y Patrimônio Cultural**, v. 9, n. 2, p. 265-278, 2011.

KOSTER, Raph. **Theory of Fun for Game Design**. Scottsdale, US: Paraglyph Press, 2004.

KRUCHEN, Lia, **Design e Território: valorização de identidades e produtos locais**. São Paulo, Studio Nobel, 2009.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura um conceito antropológico**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

LE GOFF, J. Memória. In: LE GOFF, J. **História e memória**. 5 ed. Campinas: Editora da UNICAMP, 2003. p. 419-476.

LIRA, Rozalves Rafael Nascimento. Goiana de São Pedro, Goyanna de Dom Pedro: Lugares de Memória e Evocações do Período Imperial (1822-1889) no atrativo histórico-urbano de Goiana, Pernambuco. **Periferia**, v. 7, n. 2, p. 40-58, 2017.

LONDRES, Cecília. O Patrimônio Cultural na formação das novas gerações: algumas considerações In: TOLENTINO, Átila Bezerra (Org.). **Educação Patrimonial: reflexões e práticas**. João Pessoa: Superintendência do Iphan na Paraíba, 2012, p. 14-21.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação: criar, fazer e jogar**. 4º Ed. São Paulo: Cortez, 2001.

MACHADO, Teobaldo. **As insurreições liberais em Goiana, 1817-1824**. Recife, FUNDARPE, 1990.

MAGALHÃES, Aloisio. **E Triunfo? A questão dos bens culturais no Brasil**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira/Fundação Roberto Marinho, 1997.

MANZINI, Ezio. (org.). **Design para a Inovação Social e Sustentabilidade: Comunidades Criativas, Organizações Colaborativas e Novas Redes Projetuais**. Rio de Janeiro: e-Papers, 2008.

MERONI, Anna. Strategic Design: Where Are We Now?. **Strategic Design Research Journal**, v. 1, n. 1, p. 31-38, jul-dez. 2008. Disponível em: <<http://www.revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/5567/2771>>. Acesso em 13 jan. 2019.

MIJKSENAAR, Paul. **Visual function: an introduction to information Design**. Rotterdam: 010 Publishers, 2001.

MONTEIRO, Maria Carolina Maia. **Passeio em Brasília Teimosa: o jogo como ferramenta para a construção de identidades**. 2012. 100 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Curso de Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012.

MONTENEGRO, Antonio Torres. História e memória: combate pela história. **Revista Latinidade**. Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, 2015. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/latinidade/article/view/17884/13231>>. Acesso em 20 ago 2017.

MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro: entre a mimese e a mestiçagem**. São Paulo. Blucher, 2006.

MORAES, Dijon de. Design e Complexidade. In: MORAES, D.; et al. (orgs.). **Cadernos de Estudos Avançados em Design: Sustentabilidade I**. Barbacena: EdUEMG, 2008.

MORAES, Dijon de. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blucher, 2010.

MOSCOVICI, Serge. **A Representação Social sobre a Psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. Petrópolis: Vozes, 2009.

NASCIMENTO, J. H. **Projeto de implementação da Casa do Patrimônio de Igarassu**. Igarassu: IPHAN, 2014.

NORMAN, Donald. **O design do dia-a-dia**. Tradução de Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

OLIVEIRA, Severino Carneiro de. **A história de Goiana: um museu aberto ao mundo**. Goiânia: FUNDARPE, 2004.

ORIÁ, Ricardo. Memória e ensino de história. In: BITTENCOURT, Circe (Org.). **O saber histórico na sala de aula**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 1998.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise de discurso: princípios & procedimentos**. 8 ed. Campinas: Pontes, 2009.

PAES, Daniela. Sob os signos das boiadas: da pesquisa à Educação Patrimonial. In TOLENTINO, Átila (org.). **Educação Patrimonial: educação, memória e identidades**. Caderno temático 3. João Pessoa: Iphan, 2013, p.32-40.

PARAÍSO, Amanda Carla Gomes; DA SILVA, Flávio Barbosa. Jogo do patrimônio 2.0: uma ação colaborativa de estímulo ao reconhecimento do patrimônio cultural sob a ótica da educação patrimonial e do design da informação. In: TOLENTINO, Atila (org.) **Educação patrimonial práticas e diálogos interdisciplinares**, Caderno temático 6. João Pessoa: Iphan, 2017, p. 94-104.

PELEGRINI, Sandra C.A. **Patrimônio Cultural: consciência e preservação**. São Paulo: Brasiliense, 2009.

PETTERSSON, Rune. Information Design: An Introduction. Document Design Companion Series, v. 3. In: **Journal of Visual Literacy**, v. 31, n. 2. 2002.

_____. Research in Information Design. **Journal Of Visual Literacy**, Eskilstuna, v. 26, n. 1, p.77-88, jun. 2006.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro, Zahar, 1990.

PIIRAINEN, Kalle; KOLFSCHOTEN, Gwendolyn; LUKOSCH, Stephan. Unraveling Challenges in Collaborative Design: A Literature Study. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON GROUPWARE: DESIGN, IMPLEMENTATION, AND USE, 15., 2009, Peso da Régua. **Proceedings...** . Peso da Régua: Douro, 2009. p. 247 - 261. Disponível em: <http://www.springerlink.com/content/a61mv6lm1_w37gl32/>. Acesso em: 6 jul. 2017.

PORTUGAL, Cristina; COUTO, Rita. Design em situações de ensino-aprendizagem. **Estudos em Design**. v. 18. n. 1. 2010. Disponível em: <<https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/42/39>> Acesso em: 5 mai. 2018

PORTUGAL, Cristina. Design. Educação e Tecnologia. In: **Home**, Rio de Janeiro: Riobooks, 2013. Disponível em: <<http://www.design-educacao-tecnologia.com/informacao/introducao/informacao.html>>. Acesso em: 12 jun. 2016.

_____. Design and the Contemporary Languages in Education. In: COUTINHO, Solange G. *et al* (orgs.). Proceedings of the 6th Information Design International Conference, 5th InfoDesign, 6th CONGIC. **Blucher Design Proceedings**, n. 2, v. 1. p. 339-350. São Paulo: Blucher, 2014.

POYNOR, Rick. Design is about democracy 2000. Adbusters, **the AIGA journal, Blueprint, Emigre, Eye, Form, Items** Disponível em: <http://maxb.home.xs4all.nl/ftfpoyn.htm> Acesso em 22 ago. 2018.

REIS, Ana Carla Fonseca. Transformando a criatividade brasileira em recurso econômico. In: REIS, Ana Carla Fonseca (org). **Economia criativa como estratégia de desenvolvimento: uma visão dos países em desenvolvimento**. São Paulo: Itaú Cultural, 2008, p. 126-143. Disponível em: http://www.isegnet.com.br/siteedit/arquivos/Economia_Criativa_Estrategias_Ana%2Carla_Itau.pdf. Acesso em: 19 set. 2018.

REDIG, Joaquim. Não há cidadania sem informação, nem informação sem design. **InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 58-66, 2004. Disponível em: <<http://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/4>>. Acesso em: 19 jan. 2018.

RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro**. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1995.

RUBIM, Antônio Albino Canelas. Políticas culturais: entre o possível e o impossível. In: Gisele Marchiori Nussbaumer. (org). **Teorias e Políticas da Cultura**. Salvador: EDUFBA, 2007.

_____. Políticas culturais no Brasil: passado e presente. In: RUBIM, Antonio Albino Canelas; ROCHA, Renata. (org). **Políticas Culturais**. Salvador: EDUFBA, 2012.

_____. Políticas culturais do governo Lula. **Revista Lusófona de Estudos Culturais**. Braga, v. 1, n. 1, p. 224-242. 2013. Disponível em: <<http://www.rlec.pt/index.php/rlec/article/view/17>>. Acesso em: 3 jan. 2017.

SÁ, Celso Pereira de. **A construção do objeto de pesquisa em representações sociais**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998.

_____. **Núcleo Central das Representações Sociais**. Petrópolis: Vozes, 1996

SANOFF, Henry. Editorial in **Design Studies**, v. 28, Issue, 2007.

SANTOS, Nálbia de Araújo; FARIAS, Manoel Raimundo Santana. Modelos meta-teóricos para estudos epistemológicos do processo de pesquisa acadêmica. **Revista Reflexão Contábil**. Maringá, v. 35, n. 2, p. 53-65. mai./ago., 2010. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Enfoque/article/view/24712/0>>. Acesso em: 9 jul. 2017.

SBDI. **Sociedade Brasileira de Design da Informação**. 2006. Disponível em: <<http://www.sbd.org.br>> Acesso em 5 ago. 2016.

SCIFONI, Simone. Para repensar a Educação Patrimonial. In: PINHEIRO, Adson (org.). **Cadernos do Patrimônio Cultural**, Educação Patrimonial, v. 1, Fortaleza: Secultfor: Iphan, p. 193-206, 2015.

SHEDROFF, Nathan. Information interaction design: a unified field theory of design. In: JACOBSON, Robert. (ed.). **Information design**. Cambridge (MA): The MIT Press, 2000.

SILVA, Kalina Vanderlei. **Dicionário de conceitos históricos**. 2.ed., 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2009.

SCOTT, Parry; ZARUR, George. (orgs.). **Identidade, fragmentação e diversidade na América Latina**. Recife: Ed. Universitária – UFPE, 2003.

SOUZA. Eduardo Araripe P; SANTOS, Flávio; TENÓRIO, Cecília. **Trabalho de pesquisa sobre a história dos municípios da Mata Norte Pernambucana**. Disponível em: <<http://profbiuvice.com.br/2008/06/textos-sobre-mata-norte-de-pernambuco.html>>. Acessado em 27 ago. 2017.

TEIXEIRA, José Monterroso. **Igarassu: origem, cenários e cores**. Recife: Fundação Ricardo do Espírito Santo Silva, 1998.

TENÓRIO, Fernando Guilherme. O mito da participação. **Revista de Administração Pública**, Rio de Janeiro, v. 24, n. 3, mai/jul., 1990.

TWYMAN, Michael. A schema for the study of graphic language. In: **Processing of visible language**. Editado por Paul A. Kolers, Merald E. Wrolstad & Herman Bouma. Nova York & Londres: Plenum Press, v.1, p.117-150, 1979.

_____. **Further thoughts on a schema for describing graphic language**. Proceedings of the 1st International Conference on Typography & Visual Communication History, Theory, Education. Thessaloniki, Greece. p. 329-350, 2002.

UNESCO. **Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial**. Paris: Unesco, 2003. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/ConvencaoSalvaguarda.pdf>>. Acessado em: 21 jun. 2016.

VASCONCELOS, Camila Brito. **Memória Gráfica Brasileira: A Percepção dos Sistemas Simbólicos e Linguagens Visuais dos Ladrilhos Hidráulicos em Patrimônios Religiosos Tombados pelo Iphan na Cidade do Recife**. 2014. 250f. Dissertação. Recife, UFPE 2014.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2000.

_____. **Pensamento e linguagem**. São Paulo, Martins Fontes, 1987.

_____. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

VYGOTSKY, Lev Semionovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 11ª ed. São Paulo, SP: Ícone Editora LTDA, 2010.

VILA, Magda; SANTANDER, Marli. **Jogos Cooperativos no Processo de Aprendizagem Acelerada.**, Rio de Janeiro: Qualitymark, 2003

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. 5ª Ed. 2AB. Rio de Janeiro. 2003.

VINACCIA, Giulio. Design e Diversidade Cultural. **Fórum Internacional Design e Diversidade Cultural - Anais**. Florianópolis: FIESC, SENAI e Laboratório Brasileiro de Design Industrial. p. 41-46. 1995.

ZANETTI, Claudia Luciane; WALKIM, Melissa de Melo. **Principais Conceitos sobre Patrimônio Cultural**. Disponível em <<http://www.brasilcultura.com.br/patrimonio-cultural/principais-conceitos-sobre-patrimonio-cultural/>> Acesso em 08 ago de 2017.

APÊNDICE A – MODELO DA CARTA DE ANUÊNCIA

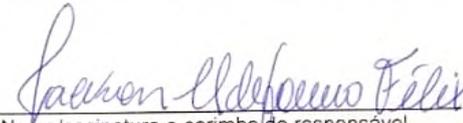


CARTA DE ANUÊNCIA

Declaramos para os devidos fins, que aceitaremos (o) a pesquisador (a) Flávio Barbosa da Silva, a desenvolver o seu projeto de pesquisa *Informação e preservação cultural: as experiências do Jogo do Patrimônio 2.0 em Igarassu e Goiana/PE*, que está sob a coordenação/orientação da Prof.^a. Eva Rolim Miranda cujo objetivo é analisar os discursos relacionados ao patrimônio cultural antes, durante e depois de conhecer a ferramenta didática 'Jogo do Patrimônio 2.0' para investigar se o referido jogo pode afetar no reconhecimento de conceitos de preservação e identidade e na formação de repertório sobre os bens culturais da comunidade envolvida, na Escola de Referência em Ensino Médio João Pessoa Guerra, em Igarassu/PE.

Esta autorização está condicionada ao cumprimento do pesquisador aos requisitos das Resoluções do Conselho Nacional de Saúde e suas complementares, comprometendo-se utilizar os dados pessoais dos participantes da pesquisa, exclusivamente para os fins científicos, mantendo o sigilo e garantindo a não utilização das informações em prejuízo das pessoas e/ou das comunidades.

Igarassu, em 28, 02, 2018.


Nome/assinatura e carimbo do responsável

Jackson Hldefonso Félix
Gestor
Matrícula 189.119-7

APÊNDICE B – MODELO DO TCLE

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Solicitamos a sua autorização para participar, como voluntário (a), da pesquisa *Informação e preservação cultural: as experiências do Jogo do Patrimônio 2.0 em Igarassu e Goiana/PE*.

Esta pesquisa é da responsabilidade do pesquisador, mestrando em Design da Informação pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, Flávio Barbosa da Silva, endereço: Rua Otávio Francisco Bezerra, 82 Cruz de Rebouças, Igarassu, CEP: 53645-065 contatos: (81) 988005226 / flavio.pontual@hotmail.com.

O/a Senhor/a será esclarecido/a sobre qualquer dúvida a respeito da participação dele/a na pesquisa. Apenas quando todos os esclarecimentos forem dados e o/a Senhor/a concordar em fazer parte do estudo, pedimos que assine ao final deste documento, que está em duas vias.

Uma via deste termo de consentimento lhe será entregue e a outra ficará com o pesquisador responsável. O/a Senhor/a estará livre para decidir em participar ou não desta pesquisa. Caso não aceite, não haverá nenhum problema, pois isto é um direito seu. Caso não concorde, não haverá penalização, bem como será possível retirar o consentimento em qualquer fase da pesquisa, também sem nenhuma penalidade.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

TÍTULO DO PROJETO: *Informação e preservação cultural: as experiências do Jogo do Patrimônio 2.0 em Igarassu e Goiana/PE*

NATUREZA DA PESQUISA/ OBJETIVO: analisar os discursos relacionados ao patrimônio cultural antes, durante e depois de conhecer a ferramenta didática 'Jogo do Patrimônio 2.0' para investigar se o referido jogo pode promover mudanças no reconhecimento de conceitos de preservação e identidade e na formação de repertório sobre os bens culturais da comunidade envolvida.

INFORMAÇÕES DO ESTUDO EXPERIMENTAL: os voluntários interessados em colaborar na pesquisa serão convidados a participarem da oficina de criação do jogo do patrimônio 2.0, tendo todo o processo de desenvolvimento acompanhado e registrado (imagem e áudio), pelo pesquisador. Em seguida, poderão ser entrevistados sobre suas impressões sobre o jogo e sobre as informações e eventuais conhecimentos adquiridos o mesmo.

RISCOS E DESCONFORTO: a participação nesta pesquisa não traz complicações legais de nenhuma ordem e os procedimentos utilizados obedecem aos critérios da ética na Pesquisa com Seres Humanos conforme a Resolução nº 196/96 do Conselho Nacional de saúde. Nenhum dos procedimentos utilizados oferece riscos à sua dignidade.

BENEFÍCIOS: Ao participar desta pesquisa, o(a) Sr. (a), não terá nenhum benefício direto imediato. Entretanto, os participantes terão a possibilidade de participar de uma atividade lúdica, expandir seus conhecimentos sobre patrimônio cultural e a experiência de participar de uma pesquisa de forma clara e voluntária. Ademais, espera-se que os resultados deste estudo sejam usados em benefício do estado da arte da pesquisa relacionada ao Design e Patrimônio Cultural.

PAGAMENTO: Você não terá nenhum tipo de despesa por participar deste estudo, bem como não receberá nenhum tipo de pagamento por sua participação.

CONFIDENCIALIDADE: Todas as informações coletadas nesta investigação são estritamente confidenciais. Acima de tudo interessam os dados coletivos e não aspectos particulares de cada participante. Os resultados serão divulgados apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, sendo assegurado o sigilo sobre a participação do/a voluntário/a. Os dados coletados nesta pesquisa (gravações, entrevistas, questionários), ficarão armazenados em pasta privada e segura no computador do pesquisador no endereço acima mencionado pelo período de mínimo 5 anos.

Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da UFPE que está no endereço: (Avenida da Engenharia s/n – 1º Andar, sala 4 - Cidade Universitária, Recife-PE, CEP: 50740-600, Tel.: (81) 2126.8588 – e-mail: cepccs@ufpe.br)

Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para que possamos desenvolver as dinâmicas para a pesquisa. Informo também que seu nome não será divulgado sob nenhuma hipótese.



Flávio Barbosa da Silva

CONSENTIMENTO DO RESPONSÁVEL PARA A PARTICIPAÇÃO DO/A VOLUNTÁRIO/A

Eu, _____, portador do RG/CPF: _____

autorizo minha participação no estudo *Informação e preservação cultural: as experiências do Jogo do Patrimônio 2.0 em Igarassu e Goiana/PE*, como voluntário(a). Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da participação. Foi-me garantido que posso retirar este consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade.

Igarassu, ____ de ____ de 2018.

Assinatura do(a) responsável

APÊNDICE C – MODELO DOS QUESTIONÁRIOS

QUESTIONÁRIO

Nome: _____ Idade: _____

Quando eu falo 'patrimônio cultural' quais são as cinco (5) primeiras palavras (ou expressões) que vem à sua mente (escreva na ordem que for lembrando):

Por favor, agora coloque ao lado das palavras uma numeração de 1 a 5 que indique a ordem de importância para cada uma delas para você (sendo 1 a mais importante e 5 a menos importante):

Agora, por favor explique porquê você escolheu esta palavra como a mais importante:

Este questionário será usado exclusivamente em pesquisa acadêmica do pesquisador Flávio Barbosa da Silva - PPG Design UFPE Aplicado na Escola Estadual Dr. João Alfredo em Goiânia.

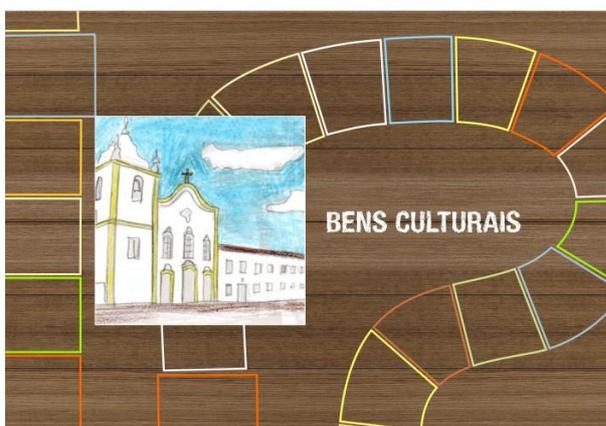
APÊNDICE D – MODELOS DAS CARTAS DE SUPORTE DO JOGO

Descrição dos Bens Culturais / Perguntas e Respostas



Buraco da Gia

Fundado por Sr. Luiz da Gia é um restaurante famoso e importante ponto turístico da cidade de Goiana, na sua decoração podemos ver fotos de famosos que já passaram por lá, o lugar ganhou esse nome devido a uma cacimba adquirida pelo proprietário da qual morava uma Gia. Os visitantes podem se admirar ao serem servidos por um caranguejo.



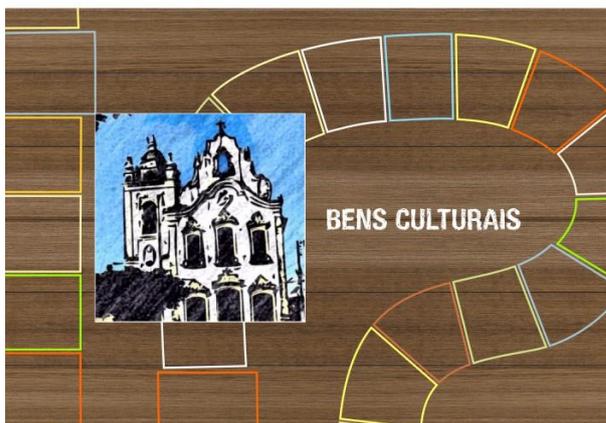
Convento de N. Sra. do Carmo

Convento de Nossa Senhora do Carmo tem uma arquitetura barroco maneirista, conta com acervo ricamente entalhado e com pinturas. Está localizado no centro de Goiana e foi cenário para diversos episódios da história da cidade e do estado, como exemplo tem-se que serviu de refúgio na Revolução Pernambucana.



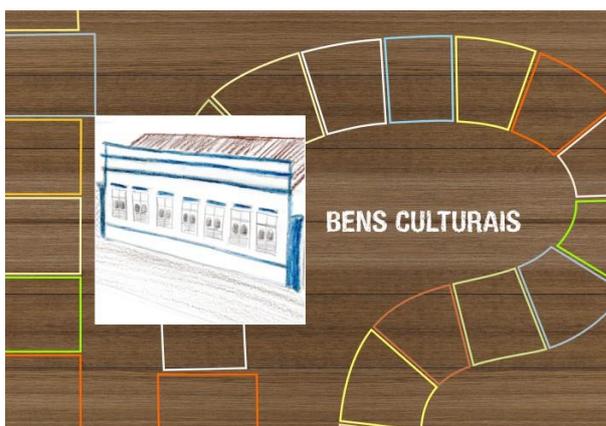
Jó Santana

Cantor e compositor falecido, começou sua carreira nos anos 90 no interior até chegar na capital, alimentou um amor pela MPB e carregava grande admiração explícita pelo cantor Djavan, nas suas canções e visual.



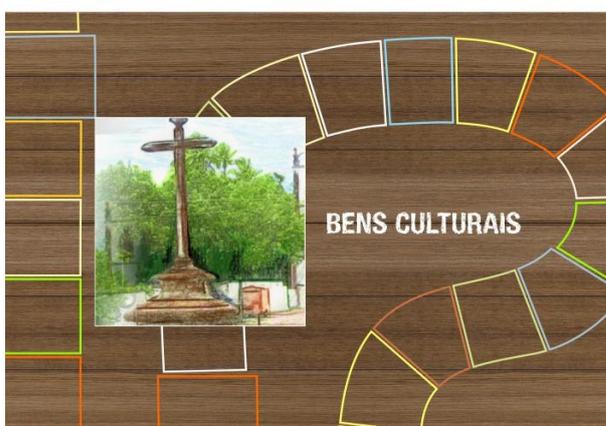
Igreja de N. Sra. do Rosário dos Pretos

Apresenta sua estrutura em estilo barroco com algumas influências do rococó. O templo foi erguido pelos escravos negros de Goiana em 1692 e atualmente abriga o museu de arte sacra da cidade.



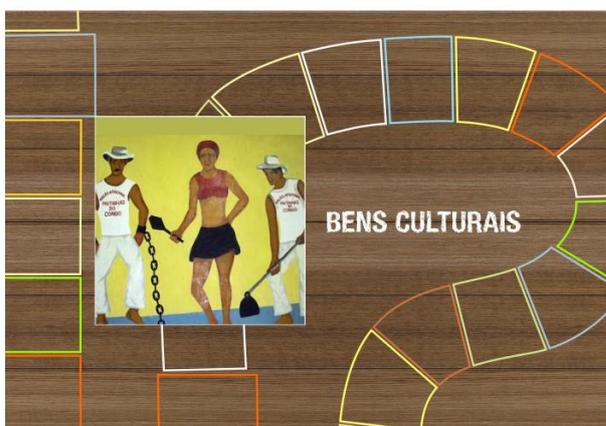
Casa das 7 janelas

Ponto de encontro na época de sua construção, a fachada foi arquitetada assim para que as sete filhas do dono do imóvel pudessem se debruçar sobre as janelas e arrumar um pretendente. Conta-se que só a oitava filha conseguiu se casar mesmo sem aparecer nas janelas da casa. Conta-se que a mulher que encostar em algumas das janelas nunca se casará.



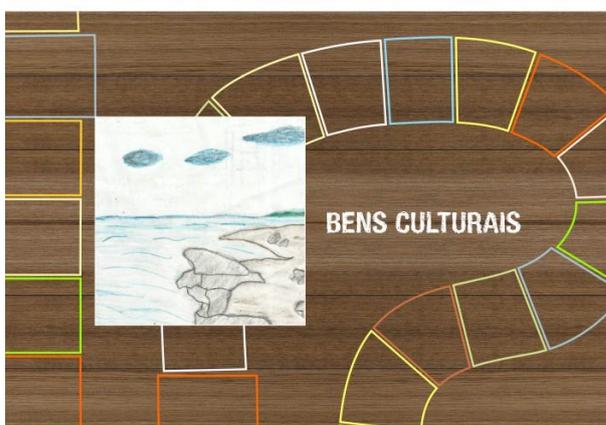
Cruzeiro de N. Sra. do Carmo

Conta-se que o cruzeiro é o início do túnel de uma passagem secreta até a Igreja do Carmo construído no ano de 1719 por holandeses que habitavam o convento. Diz-se que esses religiosos enterraram ali seu tesouro quando foram expulsos do Brasil.



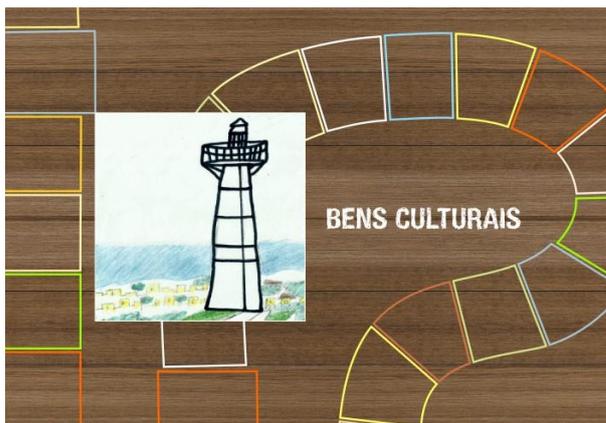
Pretinhas do Congo

Louvam o Rei e a Rainha da nação, é uma manifestação semelhante ao maracatu, as toadas das Pretinhas do Congo saúdam ainda a Nossa Senhora do Rosário, e os Pretos Velhos da Jurema, ramificação com traços indígenas da umbanda.



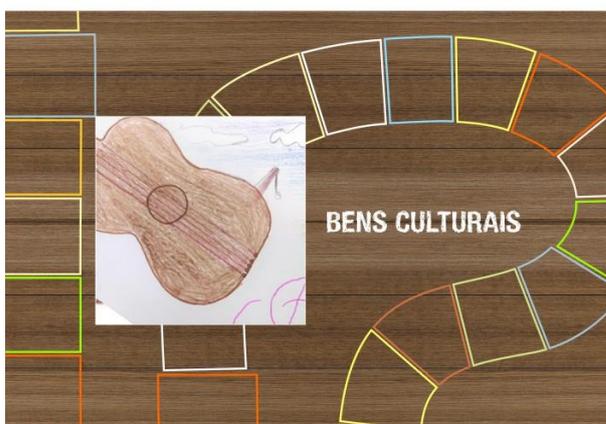
Praia de Ponta de Pedras

Berço da colonização da região, a praia de ponta de pedras fez parte da capitania hereditária de Itamaracá, originalmente foi ocupada pelos indígenas das tribos Caetés e Potiguaras, tem esse nome por causa dos diques naturais que ficavam próximos a praia.



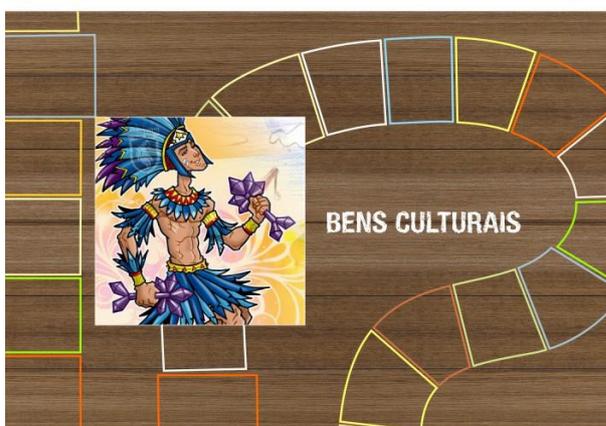
Farol de Santa Helena

Também conhecido como Farol de Ponta de Pedras, está localizado no litoral de Goiana e é um dos símbolos da identidade cultural da região, foi inaugurado a mais de 100 anos, peça importante para o imaginário goianense é ainda essencial para os pescadores locais bem como para visitantes assíduos.



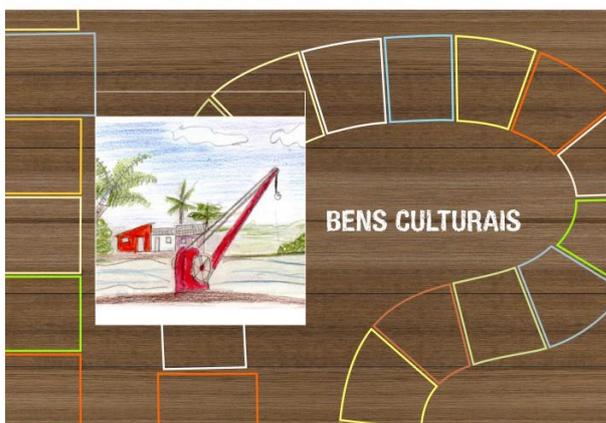
Banda Curica

É a banda musical mais antiga da América Latina, participou dos festejos em homenagem ao Imperador Dom Pedro II em sua visita à Goiana, participou da comemoração da Abolição da Escravatura, Proclamação da República, bem como participou do filme de Chico Buarque "A Banda", sendo a primeira banda registrada como Patrimônio Vivo.



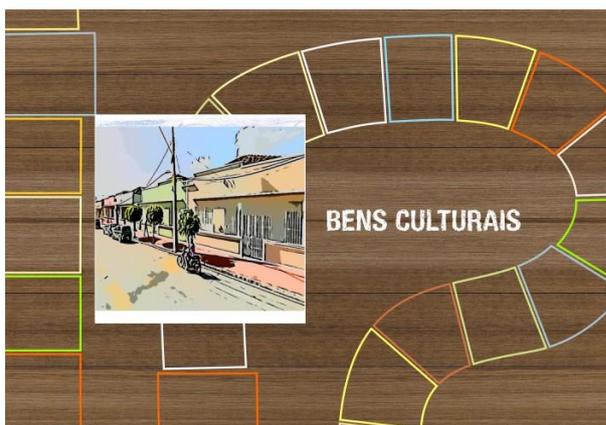
Caboclinhos

Dança em que grupos fantasiados de índios, tem relação com o culto sagrado da Jurema. As fantasias eram confeccionadas com fibra de agave (sisal), penas de pato e peru, hoje o visual é mais rico apesar de ainda ser utilizado alguns materiais tradicionais fazendo uso de plumas, penas de ema e pavão



Baldo do Rio

O Baldo do Rio Goiana é conhecido por ser o marco zero da cidade, tendo sido palco de grandes momentos prósperos quando abrigava o porto da cidade. A área conserva traços de sua fisionomia histórica e sedia, atualmente, diversas manifestações representativas da cultural local, como a Procissão de São Pedro e as apresentações das Pretinhas do Congo.



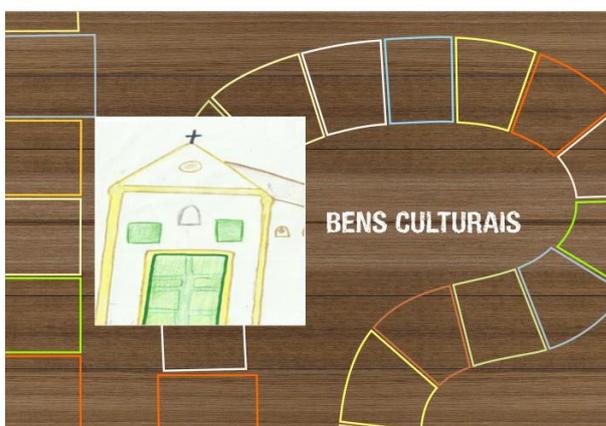
Casario da Rua Direita

Ficam localizados na principal avenida da cidade, é um conjunto arquitetônico histórico completo onde abrigavam o casario da antiga fábrica Fiação de Tecidos de Goiana (FITEG), projetado no final do século XIX e construídas no início do século XX.



Heroínas de Tejucupapo

Ao final da ocupação holandesa em Pernambuco, as mulheres de Tejucupapo lutaram contra os cerca de 600 holandeses que recuaram derrotados, o motivo não foi político ou religioso, estariam simplesmente defendendo sua vila. Anualmente sua história é contada no teatro a história das "Heroínas de Tejucupapo".



Igreja de São Lourenço de Tejucupapo

Apresenta traços da maioria das primeiras igrejas instaladas no Brasil, com características estilísticas Jesuítas é hoje uma das mais antigas de Pernambuco e guarda intacta suas principais características originais.



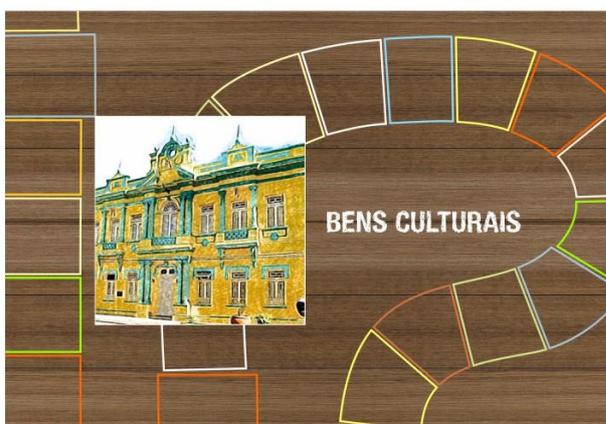
Maracatu de baque solto

Retrata a vida e luta dos nossos antepassados indígenas que se tornaram caboclos para escaparem da morte dos que lhes queriam tomar as terras, são guerreiros nesta luta simbólica, se distinguem dos outros maracatus por sua característica musical própria e sincretismo de seus personagens.



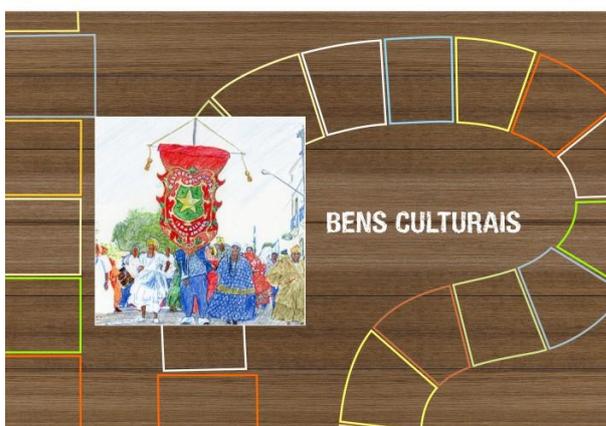
Burrinha

A burra é um indivíduo mascarado que traz na cintura um balaio coberto por uma chita bem colorida, com uma cabeça de burro e um rabo de boi. As burrinhas embelezam os dias de carnavais e é uma importante tradição na cidade.



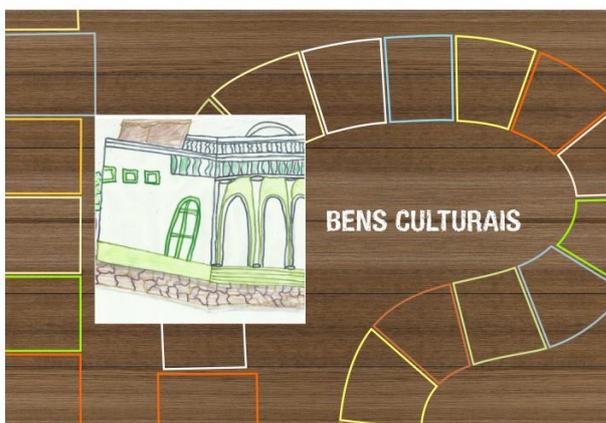
Edifício da Prefeitura

Localiza-se na Rua Direita, principal avenida da cidade, um prédio histórico construída em estilo Barroco, tombada pelo IPHAN em 2003.



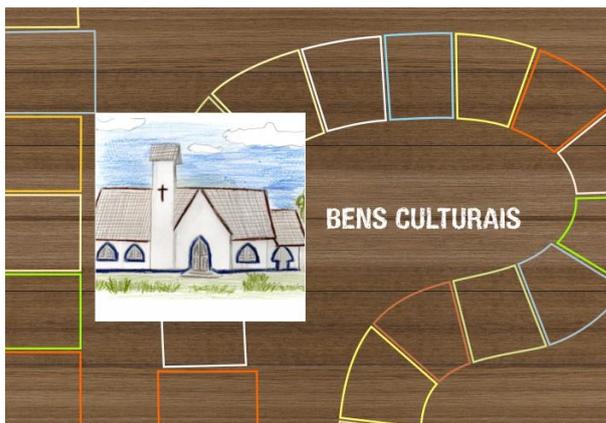
Jó Santana

Cantor e compositor falecido, começou sua carreira nos anos 90 no interior até chegar na capital, alimentou um amor pela MPB e carregava grande admiração explícita pelo cantor Djavan , nas suas canções e visual.



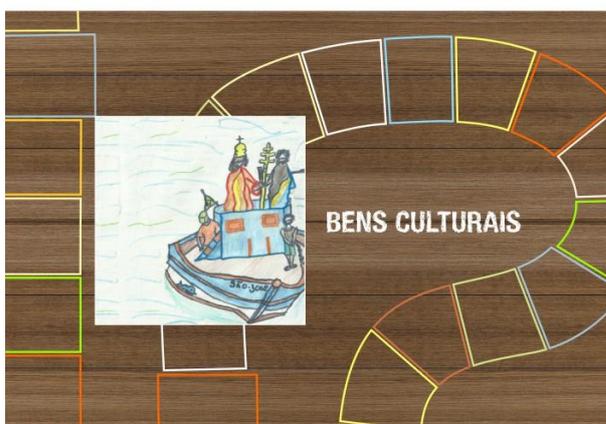
Cineteatro Polytheama

Já foi chamado de "Cine Nacar" e "Cine Rex". Foi palco do primeiro filme produzido nos canaviais Goianenses, a película "Sangue de Irmão", custeada pelo dono do teatro na época, o mesmo ainda tentou a criação da produtora cinematográfica Goiana Filmes. O cinema encerrou suas atividades nos anos 80 e reiniciou em 2011.



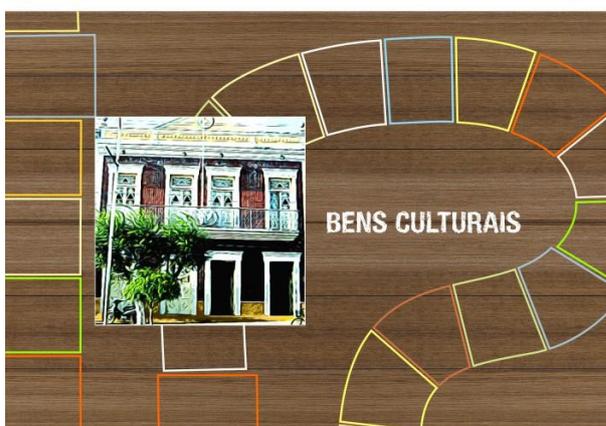
Capela de Santo Antônio da Usina Maravilha

A capela ostenta um estilo eclético com grande influência neogótica. Em seu interior, foi sepultado um herói da restauração pernambucana, André Vidal de Negreiros. O oratório é simples e não possui muitas imagens. A capela é considerada Patrimônio Histórico Nacional pelo IPHAN desde 1938.



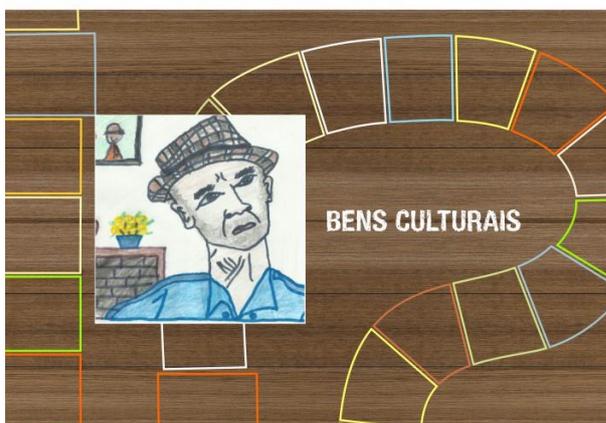
Procissão de São Pedro

Realizada tradicionalmente no dia 29 de junho, na procissão de São Pedro os fiéis seguem o cortejo iniciado no distrito de Carne de Vaca e segue por via fluvial até Goiana, seguindo pelas principais ruas até a Igreja de Nossa Senhora do Rosário dos Homens Pretos.



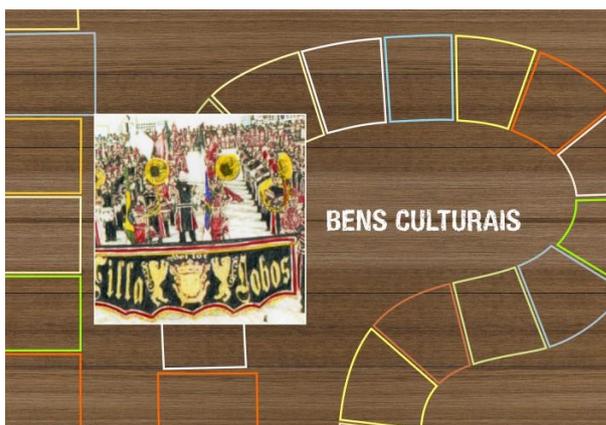
Edifício da Sede Maçônica de Goiana

A concepção urbanística goianense pode ser considerado um marco da arquitetura moderna. O templo está localizado na base da figura formada na planta e sua construção histórica remete aos anos 20.



Zé do Carmo

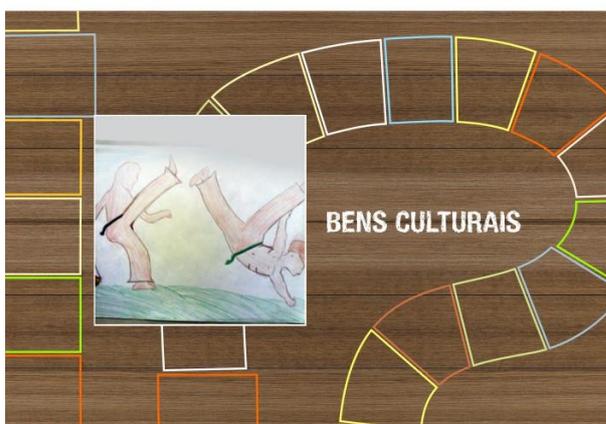
Artesão que retratava o povo da sua região como anjos, em alusão a "transfiguração humana", na visita do papa João Paulo II ao Brasil fez um anjo cangaceiro e o ofereceu ao Santo Padre mas seu presente foi recusado, sendo hoje essa escultura mantida no ateliê.



BENS CULTURAIS

Banda Heitor Villa Lobos

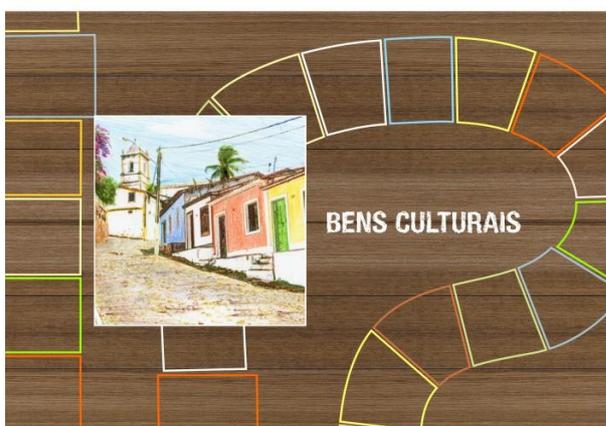
A Banda Heitor Villa Lobos é uma banda marcial e de fanfarra de Igarassu. Criada em 26 de junho de 1991 por cidadãos ligados à Escola João Pessoa Guerra no município, tornou-se conhecida regionalmente, vencendo diversos campeonatos.



BENS CULTURAIS

Capoeira

Expressão cultural que mistura arte marcial, esporte, cultura popular e música. Desenvolvida no Brasil principalmente por descendentes de escravos africanos, é caracterizada por golpes e movimentos ágeis e complexos. É reconhecida como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade pela UNESCO.



BENS CULTURAIS

Casario do Sítio Histórico

As antigas edificações que formam os belos casarios do conjunto urbano tombado de Igarassu são exemplares dos séculos XVI ao XIX. O Conjunto Arquitetônico e Paisagístico de Igarassu é tombado pelo Iphan desde 1972.



BENS CULTURAIS

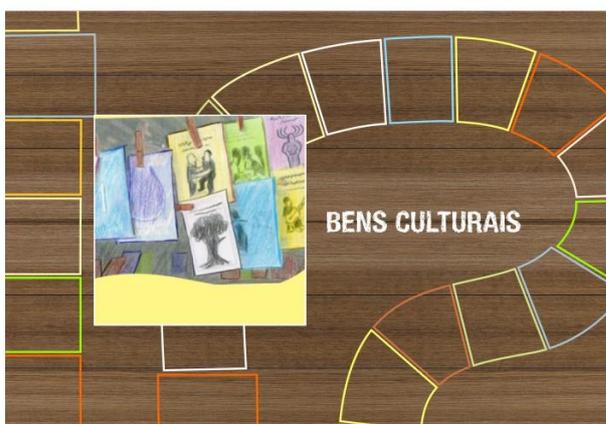
Cemitério

Sabe-se que os sepultamentos tiveram início no sítio da Glória por volta de 1855, época em que a Cólera Morbus instalou-se na vila, quando a mortandade chegou a atingir mais de vinte pessoas por dia. O projeto do cemitério é de autoria do engenheiro José Mamede Alves Ferreira e datado de 12 de outubro de 1863.



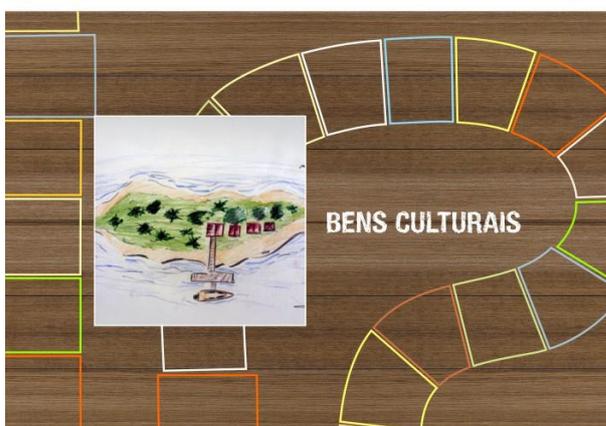
Coco de Roda

O Coco de Roda tem sua origem na união da cultura negra com os povos indígenas no Brasil. Em Igarassu, destaca-se o tradicional coco de Dona Olga, do Maracatu Estrela Brilhante.



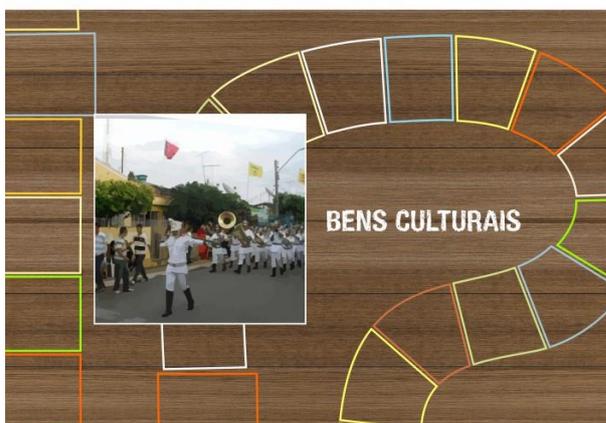
Cordel/cordelistas

A Literatura de Cordel é escrita em rima e publicada em folhetos contendo poemas populares, expostos para venda pendurados em cordas ou cordéis, o que deu origem ao nome. Os autores, ou cordelistas, recitam esses versos de forma melódica e cadenciada.



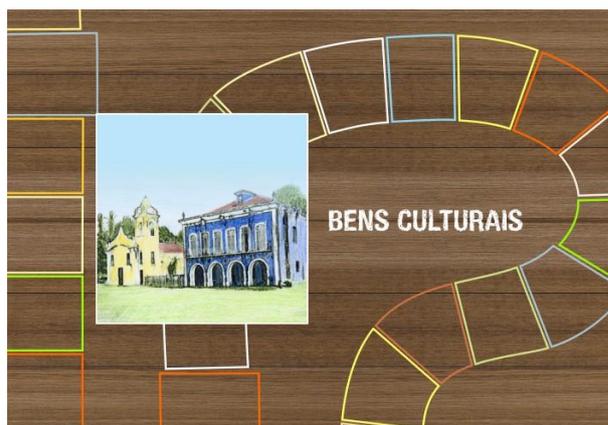
Coroa do Avião

É uma ilha (falésia) localizada no município de Igarassu, com aproximadamente 560 metros de extensão por 80 m de largura. Destino de muitos turistas que vêm a Pernambuco, também é um conhecido local de pouso de aves migratórias, notadamente os maçaricos.



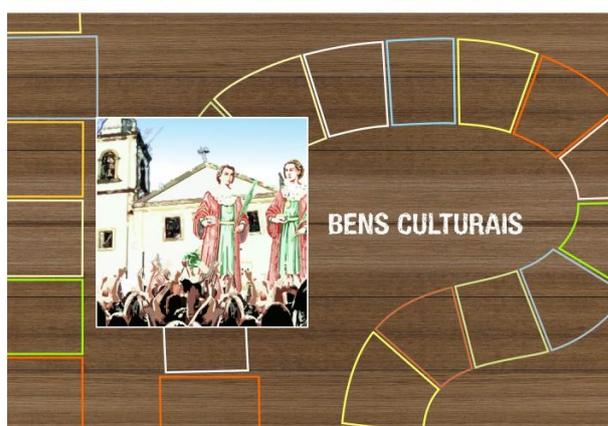
DesfileCívico

Os desfiles cívicos são tradicionais no município e realizados em datas festivas como a comemoração da emancipação da cidade de Igarassu, no período em que também ocorre a festa dos santos Cosme e Damião.



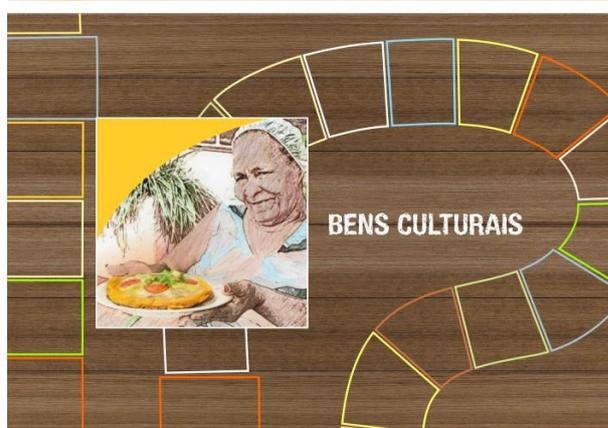
Engenho Monjope

De grande valor histórico e cultural, o engenho Monjope é tombado pelo Estado de Pernambuco. Em seu sítio encontram-se ainda erguidas, a casa-grande, a moita, a senzala e a capela. Grande produtor de açúcar e melaço durante o período colonial, destaca-se por ser o primeiro a produzir industrialmente a cachaça.



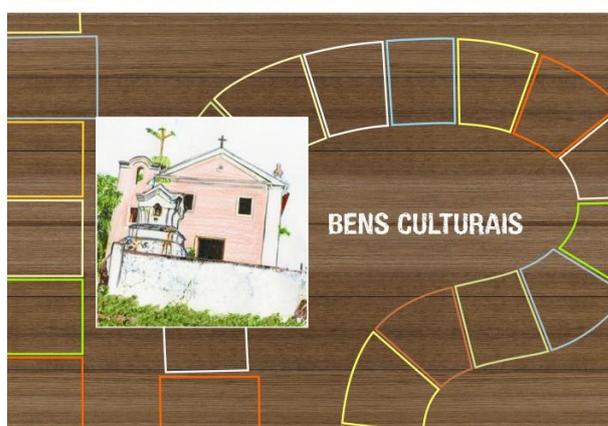
Festa dos Santos Cosme e Damião

A festa dos padroeiros de Igarassu acontece no dia 27 de setembro, tendo como sede privilegiada o sítio histórico da cidade.



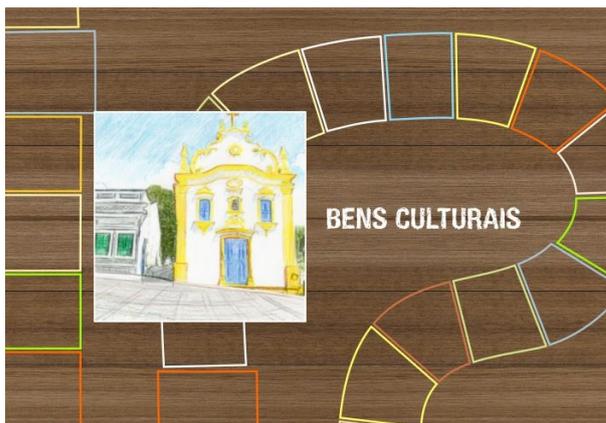
Fritada de Aratu

Prato típico da culinária igarassuense, tem conquistado o paladar de muitos pernambucanos que se deslocam até o município só para saboreá-lo. Aratu é uma espécie de caranguejo muito encontrado em Igarassu.



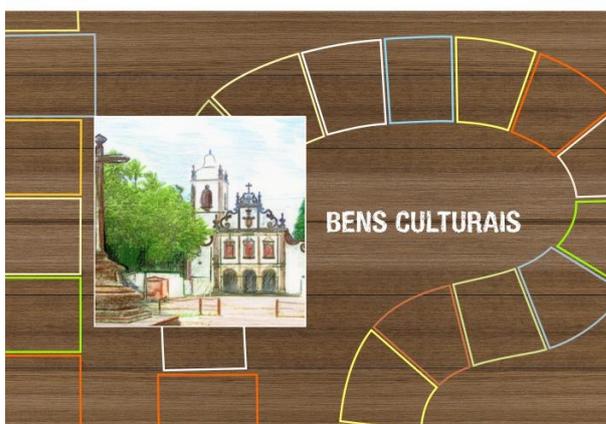
Igreja de Nossa Senhora da Boa Viagem - Pasmado

Pasmado foi um povoado, existente desde o século XIX, que desapareceu por completo nos primeiros anos do século XX, restando de pé apenas a Capela de Nossa Senhora da Boa Viagem (construída no século XVIII), é um monumento tombado pelo Estado de Pernambuco.



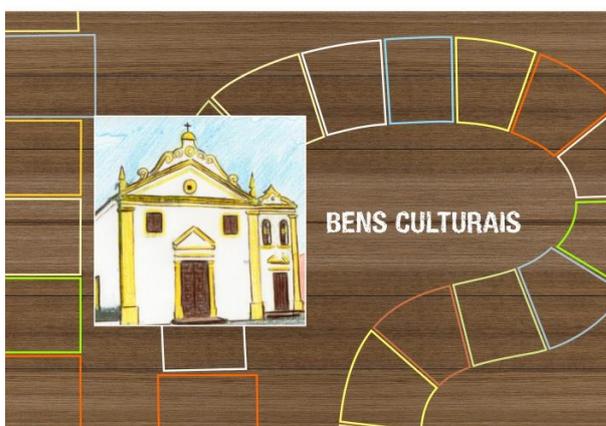
Igreja de Nossa Senhora do Livramento

Esta capela é situada ao lado do prédio da Prefeitura Municipal, à Praça da Bandeira. Não se têm dados precisos a respeito da origem da capela que, segundo tradição, seria do terceiro quartel do século XVIII. Estilo Barroco. Tombada pelo Iphan desde 1951.



Igreja de Santo Antônio

A Igreja, o Convento, o Adro e o Cruzeiro Franciscanos de Santo Antônio de Igarassu foram construídos no século XVI. Conjunto barroco rico em azulejos portugueses que abriga o Museu de Arte Sacra, cuja pinacoteca é apontada como a mais importante coleção da fase colonial brasileira. O conjunto arquitetônico encontra-se tombado pelo Iphan desde 1938.



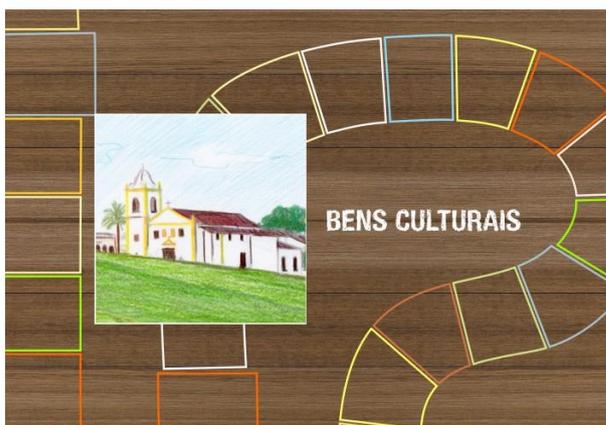
Igreja de São Sebastião

A Igreja de São Sebastião fica localizada no Largo de São Sebastião, Sítio Histórico de Igarassu. Em estilo barroco com influência, foi construída no século XVIII. Tombada pelo Iphan desde 1951.



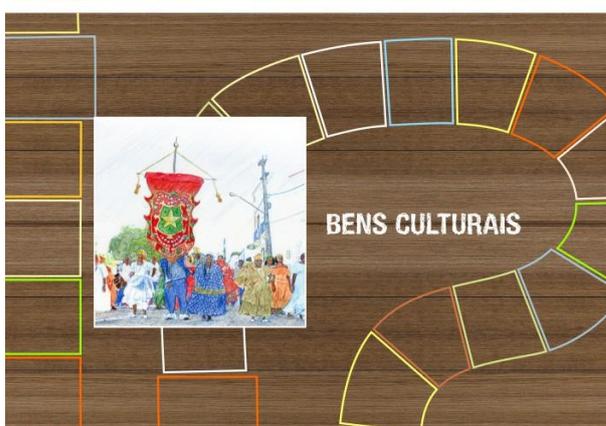
Igreja e Recolhimento do Sagrado Coração de Jesus

A Igreja e o recolhimento do Sagrado Coração de Jesus estão localizados no Sítio Histórico de Igarassu, perto da Igreja Matriz. É uma edificação em estilo barroco do século XVIII e pelo porte do seu frontispício (o mais alto de da cidade).



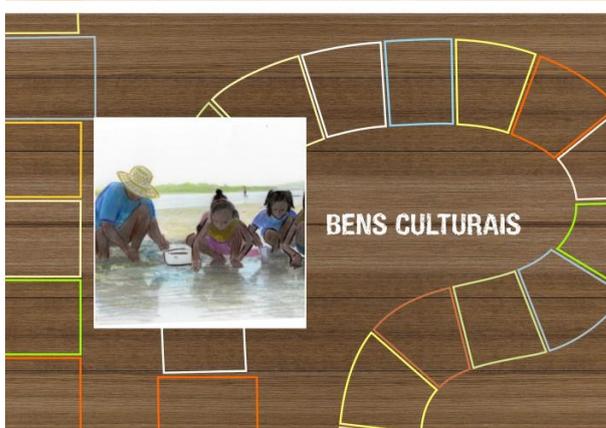
Igreja dos Santos Cosme e Damião

É a igreja mais antiga em funcionamento do país. Fundada em 1535. Aos Santos Cosme e Damião são atribuídos vários milagres, desde a vitória dos colonizadores sobre os índios Caetés, em setembro de 1535, ao fato de Igarassu ter escapado ilesa à febre amarela que assolou a região no início do século XVII. É tombada pelo Iphan desde 1951.



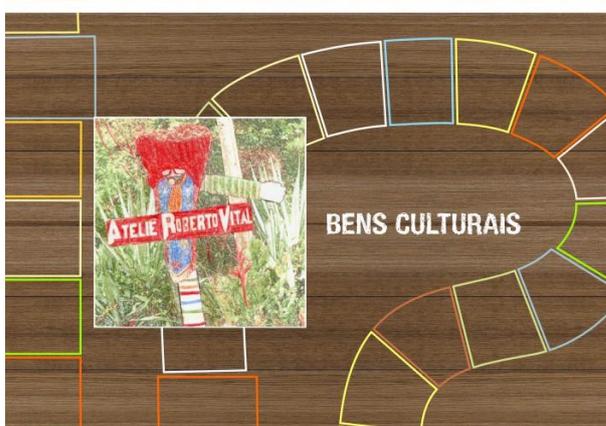
Maracatu Estrela Brilhante de Igarassu

Reconhecido como Patrimônio Vivo de Pernambuco e Patrimônio Cultural Brasileiro, é considerado um dos mais antigos do Brasil.



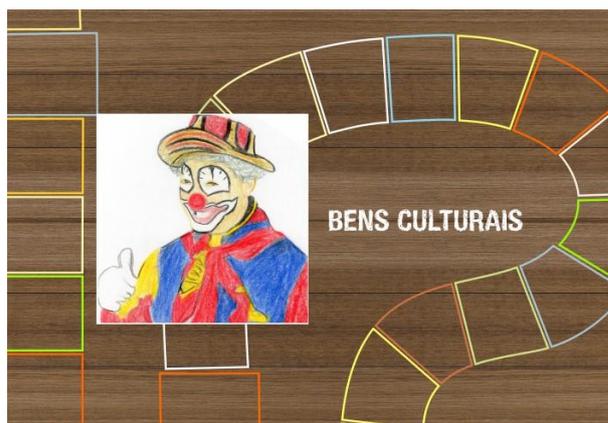
Marisqueiras

As marisqueiras são mulheres que trabalham extraindo diferentes espécies de moluscos (mariscos) da região entre marés, para comercialização e subsistência, sendo bastante conhecidas as marisqueiras de Igarassu.



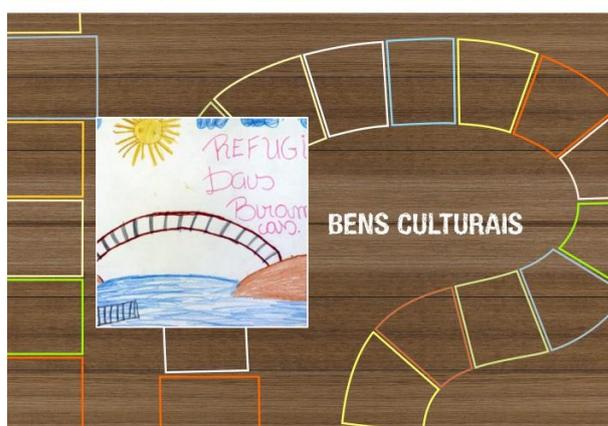
Mestres artesãos -Ex. Roberto Vital

Roberto Vital é um importante e premiado mestre artesão de Igarassu. Esculpe cenas culturais, religiosas e figuras de animais utilizando o coco e troncos de coqueiro. Seu ateliê no Engenho Novo abriga muitas de suas esculturas.



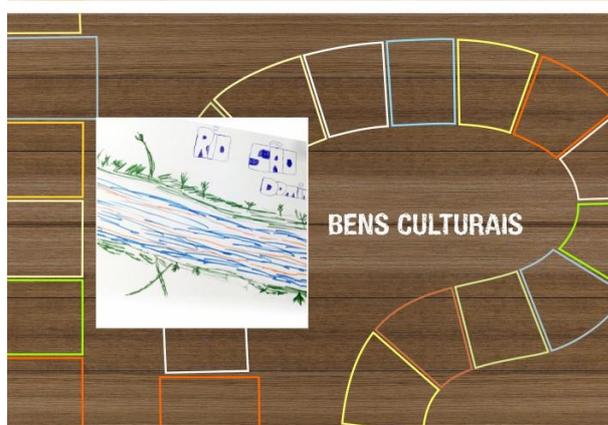
Pastoril do Velho Faceta

O Pastoril integra o ciclo das festas natalinas do Nordeste, particularmente em Pernambuco. O Velho Faceta foi um personagem do pastoril profano de Pernambuco, que viveu a maior parte de sua vida em Igarassu. Conhecido pelo seu pastoril profano, cantava junto com suas pastoras ironizando temas conservadores.



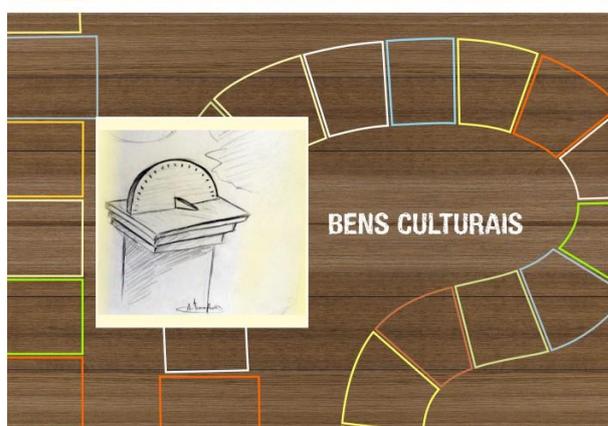
Refúgio das Bromélias

Localiza-se atrás do casario histórico da rua Marechal Hermes. Comporta uma magnífica área de fauna e flora, cujo maior destaque são as bromélias. O espaço é visitado por estudantes e turistas e voltado à realização de trabalhos de educação ambiental junto às escolas.



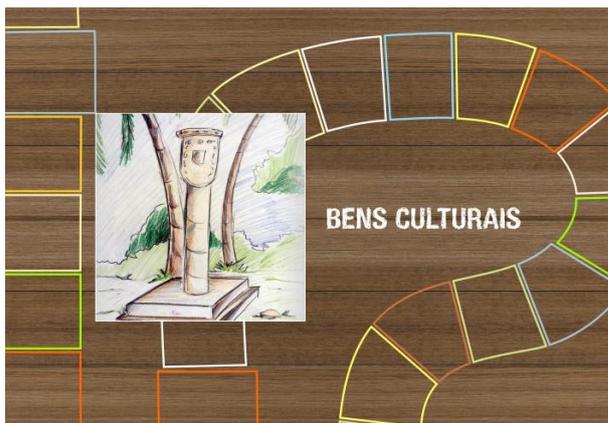
Refugio Ecológico Charles Darwin

Reserva particular sem fins lucrativos de atividades educacionais ligadas ao meio ambiente, difunde ao público conhecimento sobre a biodiversidade da mata atlântica, e se destaca nas áreas de conservação, pesquisas, preservação florestal, educação ambiental.



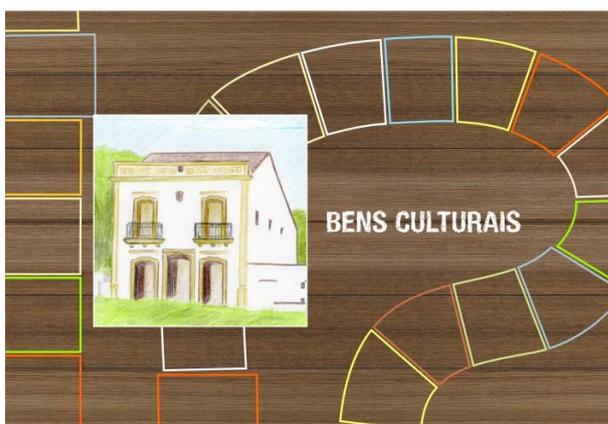
Relógio solar de Araripe

Situado no povoado de Araripe, em Igarassu, foi erguido no último quartel do século XIX no antigo Engenho "Araripe de Cima", hoje terras da Usina são José, sendo um dos poucos relógios solares existentes no Brasil.



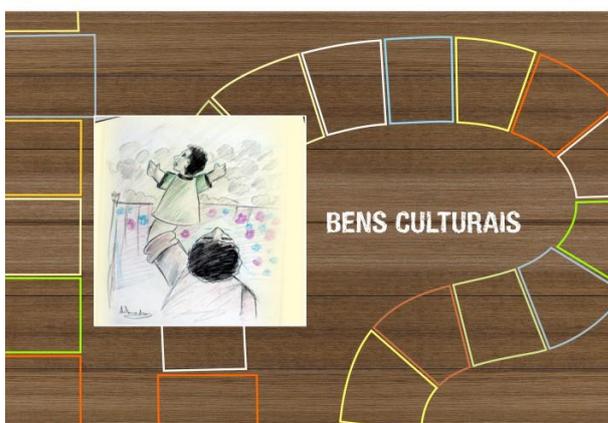
Sítio do Marco (monumento de pedra)

Lugar onde demarcou a divisa das capitania de Itamaracá e Pernambuco, o marco em lugar hoje é uma réplica do de 1535 chantado por Duarte Coelho, o original se encontra guardado no Instituto Histórico Arqueológico em Recife.



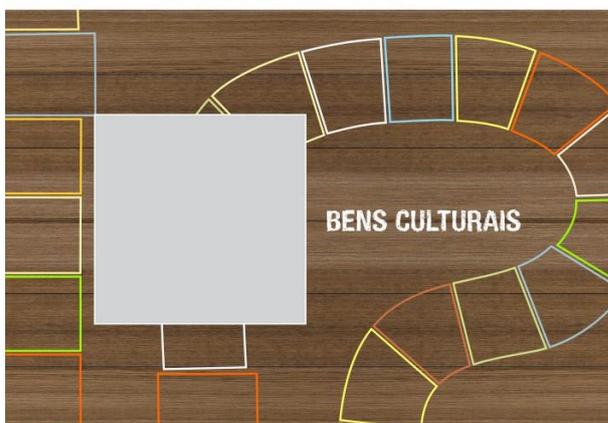
Sobrado do Imperador

Erguido em 1675, só ganhou esse nome após 1859, ano em que Dom Pedro II visitou a Vila de Igarassu. Em 2006, o Iphan e a prefeitura iniciaram entendimentos para a cessão de uso do imóvel. Entre 2007 e 2009, uma restauração integral do prédio resgatou sua arquitetura, passando a abrigar o Escritório Técnico do Iphan e Casa do Patrimônio em Igarassu.



Teatro de bonecos / Mamulengos

Patrimônio Cultural Imaterial do Brasil pelo Iphan, o Teatro de Bonecos Popular do Nordeste faz parte da cultura local, onde geralmente é chamada de mamulengo. Os bonecos retratam a vida cotidiana em forma de sátiras e comédias. Em Igarassu, o Mestre Vitorino é referência na arte do mamulengo.





Quantas igrejas em Goiana são protegidas (tombadas) em nível nacional pelo IPHAN ?

- a) 8
- b) 7
- c) 9**



Qual o nome da edificação em Goiana destinada a apresentações de cinema e teatro, de valor histórico-arquitetônico para o município?

- a) Cine-teatro Recreios Benjamin
- b) Cine-teatro Polytheama**
- c) Cine-teatro Guarany



Que grupo em Goiana, possuindo cerca de 80 anos, é tradicionalmente uma das mais conhecidas agremiações carnavalescas da região?

- a) Pretinhas do Congo**
- b) Centenária Banda Pedra Preta
- c) Caiporas



Qual desses bens culturais não se encontra em Goiana?

- a) Edifício da Sede Maçônica
- b) Vila Operária de Goiana
- c) Estação Ferroviária**



Que conjunto urbano (vila) na cidade de Goiana se encontra atualmente em processo de ser reconhecido como Patrimônio Cultural pelo Estado?

- a) **Vila do Baldo do Rio Goiana**
- b) Vila de São Lourenço de Tejucupapo
- c) Vila de Pontas de Pedra



Que igreja existente no município de Goiana (em um de seus distritos) é reconhecida como Patrimônio Cultural do Estado de PE?

- a) Igreja de N. Sra. do Rosário de Tejucupapo
- b) **Igreja de São Lourenço de Tejucupapo**
- c) Igreja de N. Sra. das Neves de Tejucupapo



Qual desses grupos de Goiana NÃO É reconhecido como Patrimônio Vivo de Pernambuco?

- a) Sociedade 12 de Outubro - Saboeira
- b) Sociedade Musical Curica
- c) **Grupo Carnavalesco Estrela da Tarde**



Qual dessas formas de expressão é mais comum em Goiana?

- a) Ciranda
- b) **Caboclinhos**
- c) Coco de Roda



Qual desses bens culturais podemos considerar um conjunto urbano?

- a) **O casario da Rua Direita**
- b) Basílica e Convento de N. Sra. do Carmo
- c) Vila de São Lourenço



Qual desses bens culturais imateriais é considerado Patrimônio da Humanidade pela UNESCO?

- a) Caboclinho
- b) Cavalão-Marinho
- c) **Frevo**



Qual forma de expressão é característica de Lia de Itamaracá?

- a) **Ciranda**
- b) Coco
- c) Forró



Qual dessas igrejas não existe no município de Igarassu?

- a) **Basílica de Nossa Senhora do Carmo**
- b) Igreja de Nossa Senhora do Livramento
- c) Igreja de Nossa Senhora da Conceição



Como é o nome do Rio que corta o Sítio histórico de Igarassu?

- a) **Rio São Domingos**
- b) Rio Timbó
- c) Rio Botafogo



Como se chamava a primeira cachaça produzida no Brasil, que foi feita no Engenho Monjope?

- a) Pitú
- b) **Monjopina**
- c) Monjopinga



Qual desses artistas, considerado Patrimônio Vivo pelo Estado, é de Igarassu?

- a) Caboclinhos 7 Flexas
- b) **Maracatu Estrela Brilhante de Igarassu**
- c) J. Borges



Qual dessas manifestações é patrimônio imaterial registrado no Brasil?

- a) Forró
- b) **Teatro de Mamulengo**
- c) Carnaval



Qual é a Igreja mais antiga do Brasil em Funcionamento?

- a) **Igreja dos Santos Cosme e Damião**
- b) Igreja de São Sebastião
- c) Igreja de Nossa Sra. da Boa Viagem de Pasmado

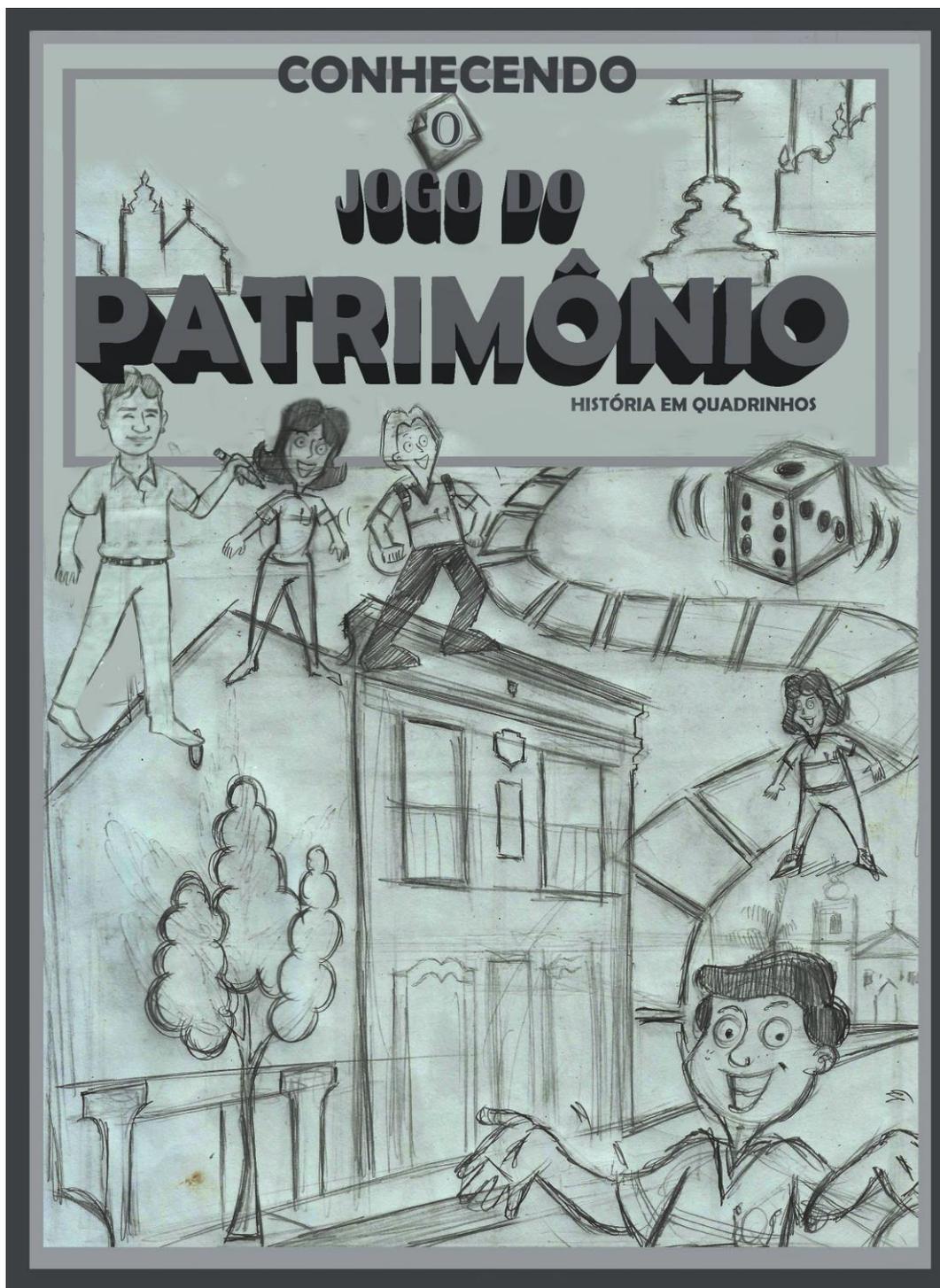


Onde se hospedou o Imperador D. Pedro II quando visitou Igarassu?

- a) Maçonaria
- b) Sobrado do Imperador
- c) **Engenho Monjope**

ANEXO A – REPRODUÇÃO DOS ESBOÇOS DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS SOBRE O JOGO DO PATRIMÔNIO DE IGARASSU

Disponibilizados pelo Professor Fernando Melo



CONHECENDO O JOGO DO PATRIMÔNIO

