



O jogo como elemento de mediação do patrimônio cultural

The game as a mediation element of cultural heritage

Dorcas Weber¹



<https://orcid.org/0000-0001-6835-8306>



<http://lattes.cnpq.br/8337923273867606>

Elanne de Freitas Pessoa²



<https://orcid.org/0000-0001-9697-5619>



<http://lattes.cnpq.br/4712341311418891>

RESUMO

Jogos têm sido utilizados como recursos didáticos em distintos contextos educativos. Talvez pelo fato de, cada vez mais, fazerem parte das culturas contemporâneas. Este escrito, constitui na apresentação de uma proposta de jogo a ser utilizado como recurso de mediação sobre a temática patrimônio cultural no contexto escolar, desenvolvido como parte de trabalho de conclusão de curso. Para esta produção, tomou-se por base uma pesquisa anterior que aponta a carência de recursos sobre o tema. Com esta proposta, espera-se motivar licenciandos e docentes a pensar propostas e estratégias pedagógicas que envolvem ações dinâmicas, jogos e outras, que mobilizam os estudantes a tornarem-se ativos no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Patrimônio cultural; Educação patrimonial; Recurso educativo; Jogo.

ABSTRACT

Games have been used as educational resources in various educational contexts. Perhaps because they are increasingly part of contemporary cultures. This writing presents a proposal for a game to be used as a mediation resource on the theme of cultural heritage in the school context, developed as part of a course completion work. For this production, a previous research that points out the lack of resources on the subject was taken as a basis. With this proposal, it is hoped to motivate students and teachers to think about proposals and pedagogical strategies that involve dynamic actions, games, and others that engage students and make them active in the learning process.

Keywords: Cultural heritage; Heritage education; Educational resource; Game.

¹ Doutora em Educação; Docente na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre/RS – Brasil. E-mail: dorcas.weber@ufrgs.br / dorcasjweber@gmail.com.

² Graduanda em Licenciatura em Artes Visuais; Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) Porto Alegre/RS – Brasil. E-mail: pessoaelannefreitas@gmail.com.



1. INTRODUÇÃO

Jogos de diferentes formatos e características estão presentes na memória das pessoas e, nos últimos anos, os jogos têm despontado como elemento frequente do cotidiano infantil e adolescente a partir do advento das tecnologias digitais. No espaço escolar, os jogos e brinquedos estão mais presentes nas práticas da Educação Infantil, perdendo espaço na medida em que os anos avançam. Contudo, debates sobre metodologias pedagógicas que integram a ludicidade e a dinâmica dos jogos nas práticas escolares têm crescido significativamente. Nota-se que o uso de dinâmicas de jogos, em especial os jogos digitais, têm sido utilizados como metodologia de ensino e aprendizagem em processo de solução de problemas.

O uso de jogos e dinâmicas lúdicas tem sido prática presente também em instituições culturais de várias categorias. Deste modo, pode-se dizer que distintas instituições de ensino, formais e não formais, têm buscado em propostas mais dinâmicas um possível encantamento para as ações de ensinar e aprender.

Neste escrito busca-se apresentar uma proposta de jogo elaborada junto a um trabalho de conclusão de curso (Pessoa, 2021) relacionado à temática do patrimônio cultural no contexto da educação escolar a partir de sua presença em livros didáticos de Arte. Em seguida, serão descritos os pressupostos conceituais estudados e que resultaram na proposta do jogo "Patrimônio gaúcho". Espera-se que esta produção incentive educadores a criarem propostas de materiais lúdicos para realizar suas práticas em seus contextos de trabalho.

2. PRESSUPOSTOS CONCEITUAIS

Entendemos por patrimônio um conjunto de bens familiares, herança familiar, direitos e obrigações vinculadas a uma pessoa ou entidade, valores pessoais que estas carregam e atribuem importância. Funari e Pelegrini apontam que, em geral, em primeiro lugar as pessoas recordam dos "[...] bens que transmitimos aos nossos herdeiros - e que podem ser materiais, como uma casa ou uma joia, com valor monetário determinado pelo mercado" (2009, p. 8). Os autores atentam, ainda, para os bens "materiais com pouco valor comercial, mas de grande significado emocional" (2009, p. 8). Neste contexto de valores e bens herdados situamos aqueles que são denominados de patrimônio cultural. Estes constituem os bens materiais e imateriais associados à identidade e à memória de um grupo, de um povo e de uma comunidade.

A Constituição brasileira define patrimônio cultural como o conjunto de formas de expressão, os modos de criar, as criações científicas, artísticas e tecnológicas, as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados a manifestações artísticas culturais, além de conjuntos urbanos e sítios de valor histórico paisagísticos, artísticos, arqueológicos, ecológicos e científicos. Enfatiza também, em seu artigo 216, que "constituem 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" (BRASIL, 1988).



Bens culturais materiais ou tangíveis são bens palpáveis como as construções, sítios paisagísticos, museus, acervos museológicos, fotográficos, arquivos de cinema, documentos etc. e, de acordo o IPHAN o patrimônio material protegido por esta instituição “é composto por um conjunto de bens culturais classificados segundo sua natureza, conforme os quatro Livros do Tombo³: arqueológico, paisagístico e etnográfico; histórico; belas artes; e das artes aplicadas” (Brasil. IPHAN. 2020).

São considerados imateriais ou intangíveis os conhecimentos enraizados em uma comunidade tais como a culinária, maneiras de preparar um alimento ou determinado objeto, manifestações musicais, cênicas, rituais e festas que marcam a vivência coletiva, entre outras práticas da vida social e cultural. O patrimônio imaterial é transmitido de geração a geração, constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e continuidade, contribuindo para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana (Brasil. IPHAN. 2020).

O patrimônio seja material ou imaterial, é algo que merece e precisa ser mantido, conservado, protegido e preservado para que as próximas gerações possam ter contato com ele e para que traços identitários de determinados grupos não desapareçam e, assim, possamos evitar equívocos de entendimento quanto a diversidade. Não obstante, na Constituição brasileira, reconhece-se a importância de sua preservação pelo Estado em parceria com a sociedade, visto que os bens culturais são referências dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira.

Funari e Pelegrini (2009, p. 21) apresentam uma reflexão forte sobre alteridade citando episódio da criação da Organização das Nações Unidas - ONU e da Organização das Nações Unidas para a Educação Ciência e Cultural - UNESCO na Conferência de Atenas no final da Segunda Guerra Mundial. Os autores apontam como foi defendida a salvaguarda do patrimônio cultural da humanidade em locais nos quais as abordagens eram mais abrangentes e menos restritivas de cultura. Com o fim do conflito armado e a derrota dos nacionalistas fascistas, na Alemanha, na Itália e no Japão, finalmente foram colocadas em xeque as interpretações nacionalistas e racistas do passado.

É fundamental que cada indivíduo compreenda sua origem. Entender seu passado e ter esta memória fixada de maneira que não apenas esta geração, mas as gerações futuras também possam ter acesso aos processos e fatores que a constituem. Ou seja, importa saber de onde viemos e como chegamos aqui. Saber deste percurso e desenvolvimento, sofrimentos e injustiças que os nossos ancestrais passaram e sofreram, tomar consciência e nos apropriarmos desses fatos podem fazer com que não cometamos os erros que foram cometidos anteriormente.

A memória de um grupo humano, de uma sociedade, se cruza com a memória individual. Para que possam se apropriar de sua memória, é necessário estar conectados ao lugar de onde vêm, ao qual pertencem, e se identificam como seres humanos, gregários, reconhecendo que necessitam de laços

³ O livro de tombo é o mais antigo instrumento de proteção do patrimônio material utilizado pelo IPHAN e visa garantir, legalmente, a preservação de bens de interesse cultural para o Brasil. Foi instituído pelo Decreto Lei nº 25, de 30 de novembro de 1937, e proíbe a destruição de bens culturais tombados. Para ser tombado, um bem passa por um processo administrativo, até ser inscrito em pelo menos um dos quatro Livros do Tombo instituídos pelo Decreto: Livro do Tombo Arqueológico, Etnográfico e Paisagístico; Livro do Tombo Histórico; Livro do Tombo das Belas Artes; e Livro do Tombo das Artes Aplicadas.



sociais com seus pares. Ter clareza de sua história é parte fundamental para a compreensão da própria identidade. Zigmunt Bauman, ao tratar deste conceito em entrevista realizada para o *Fronteiras do pensamento - 2013*⁴, versa que a identidade pessoal do indivíduo, diferente da cultura imaterial, não é herdada é construída, criada sozinha desde o início para que seja algo único e particular. Entretanto, assim como a cultura, a identidade não é uma verdade única e acabada. É necessário que o indivíduo passe a vida redefinindo sua identidade, como afirma Bauman, para que seja possível acompanhar os aspectos da cultura.

Stuart Hall (2005, p. 13) afirma que o homem pós-moderno não possui uma identidade unificada, única, uma vez que ela vai se movimentando de acordo com os sistemas de significação nos quais cada pessoa se relaciona ao longo da vida. Essa identidade pessoal e individual cruza com identidades sociais maiores, ou seja, àquelas ligadas a grupos que fazem parte de uma memória coletiva. Desta forma, a identidade é constituída de uma mescla de aspectos individuais e coletivos às quais vão se evidenciando na medida de nossas ações. Neste contexto, chega-se ao ponto em que os indivíduos passam a questionar quais memórias querem preservar? Que identidade é essa que lhes constitui? Esta escolha é feita ao longo da história de um povo, comunidade ou nação e fala muito sobre o que é aquela sociedade naquele momento.

O patrimônio cultural, essa memória viva, é esse todo, e também, o caminho para chegar onde se está. Não há uma fórmula para seguir quando se trata de elencar e um como vamos explorar, apresentar, registrar, preservar e passar adiante essas memórias, embora haja uma legislação e instrumentos que abarcam e determinam sua segurança e manutenção. É de grande importância manter uma memória e identidade de forma mais democrática possível incluindo todos os vários grupos sociais que compõem uma nação, não se pode preservar a memória de um grupo específico em detrimento da memória de outro grupo. Essa escolha é também da sociedade, do grupo social que vivencia este momento e que também deve participar das decisões, entender os processos que levam a determinada manifestação se tornar ou não um patrimônio cultural e tomar para si a realidade do seu local, e toda essa questão do patrimônio, da memória, do que a gente é, também deve ser uma decisão do grupo.

A fim de que estes aspectos sejam apropriados por cada pessoa, são necessárias ações educativas centradas no patrimônio cultural com intuito de reconhecer e se apropriar de valores e comportamentos que integram sua cultura. Tais ações englobam aquilo que é denominado de educação patrimonial, na qual o conhecimento e a compreensão sobre o patrimônio cultural é considerado algo fundamental para a constituição sócio cultural de um grupo. Este processo acontece através da troca realizada entre os agentes do patrimônio que trazem as noções de bem cultural e da história desse bem e a comunidade que apresenta as suas relações com esse bem e suas próprias histórias e denomina-se educação patrimonial. De acordo com o IPHAN, educação patrimonial pode ser integrada aos processos educativos formais e não-formais que têm como foco o patrimônio cultural apropriado socialmente como recurso para a compreensão sócio-históricas para

⁴ Zygmunt Bauman – *Identidade Pessoal - Fronteiras do Pensamento*, 2013 (disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sMaWuh6nw3g>>. Acesso em 26 de outubro de 2020.)



além da escola, feito através das referências culturais em todas as suas manifestações e locais e assim colaborar para o seu reconhecimento, valorização e preservação.

A Educação Patrimonial é um instrumento de “alfabetização cultural” que possibilita ao indivíduo fazer a leitura do mundo que o rodeia, levando-o à compreensão do universo sociocultural e da trajetória histórico-temporal em que está inserido. Este processo leva ao reforço da auto-estima dos indivíduos e comunidades e à valorização da cultura brasileira, compreendida como múltipla e plural (Horta; Grunberg; Monteiro, 1999, p. 4).

De acordo com o Manual de Educação Patrimonial para o Programa Mais Educação criado pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC), educação patrimonial é uma ação que propõe a articulação de saberes diferenciados. No caso das ações na escola, une o conhecimento oferecido pelo programa curricular com o conhecimento tradicional das nossas comunidades. Proposta que pode ser trabalhada nos diferentes níveis de ensino e dentro da interdisciplinaridade centrando as ações nos espaços de vida representados pelos territórios educativos.

A proposta da educação patrimonial na escola é envolver a comunidade escolar no reconhecimento e valorização dos bens culturais e das pessoas que formam o patrimônio cultural, e que estão bem ao nosso lado (BRASIL, 2020). Desta forma, busca-se com a educação patrimonial desenvolver o seu reconhecimento no meio social e o pertencimento do indivíduo no seu contexto, estimulando a formação de seres humanos ativos e mobilizados na preservação e manutenção de sua cultura. Apropriar-se de seu patrimônio, um dos objetivos da educação patrimonial, é identificar-se nele e estar ciente de seu pertencimento à cultura local e construir-se em meio à ela e, com isso, também a fortalecendo.

Neste contexto, propor ações ou recursos didáticos que oportunizem momentos de conhecimento, experimentação e contato com o patrimônio local ou global são fundamentais. No que concerne a produção de recursos, em especial aqueles que envolvem a ludicidade, estes podem potencializar os processos de aprendizagem e apropriação de concepções e, desta forma, resultam na transformação dos sujeitos pela aprendizagem envolvida por processos que abordam sentido e significação. É importante que os materiais estimulem o pensamento e a ação para, desta forma, ser possível, de fato, aprender algo com sentido pessoal.

A criação de recursos didáticos lúdicos, como por exemplo, o jogo, que constitui o foco de estudo neste escrito, demanda, também, o estudo e apropriação de conceitos relacionados ao jogo e a sua importância na aprendizagem. Dentre os autores que se ocupam dessa questão, Johan Huizinga é referência principal, com sua obra *Homo ludens: o jogo como elemento de cultura* (2005). Para o autor, jogar é intrínseco ao humano e a ludicidade é um dos pilares da cultura e marca tudo o que é humano. Ainda, o jogo é forma de pensamento, distinta e produtora de significados.

[...] 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. (Huizinga, 2000, p.5)



O jogo rompe com a lógica do cotidiano e adentra no contexto da imaginação e da simbolização. Ao integrar a imaginação, que segundo Vygotsky (2012) está relacionado a um mix das experiências anteriores e de uma situação presente, e nesta integração, algo novo é desencadeado. Neste sentido, se por meio de um recurso didático lúdico for possível acessar experiências anteriores e, a partir disso elaborar algum conhecimento, este processo de aprendizado ocorrerá de forma envolvente, na relação coletiva, operando a construção de conhecimentos através da afetividade.

Antoni Zabala (2013) atenta que os jogos têm sido recuperados como estratégias de construção do conhecimento. Talvez, cada vez mais ações lúdicas têm sido integradas às situações de aprendizagem, sejam elas formais, informais ou não formais. Neste contexto, Brougère (2010) atenta que é preciso ter atenção às práticas que envolvem recursos como brinquedos e jogos para que o jogo ou brinquedo não perca a sua essência de ser um objeto de lazer e ludicidade. Ao usar o jogo em recurso pedagógico facilmente este é confundido como recurso didático apenas, e com isso pode-se perder de vista sua essência. Por isso, ao utilizar ou criar um jogo com intuito pedagógico é importante que este tenha em si a ludicidade e lazer como foco. Neste sentido, o jogo acaba sendo, também, um momento de lazer e ludicidade no contexto das ações pedagógicas.

3. PATRIMÔNIO GAÚCHO – O JOGO

A partir de observação realizada em livros didáticos de Arte, do ensino fundamental do 6º ao 9º ano (Weber; Pessoa, 2021), distribuídos pelo Programa Nacional do Livro e do Material Didático - PNLD do ano de 2020, percebeu-se que a presença da temática “patrimônio cultural” nestas publicações é restrita. De modo geral, quando este tema é percebido, aponta pouquíssimos exemplos que abrangem a cultura local. No que se refere ao contexto geográfico brasileiro, apresentando, na maioria, exemplos de produções legitimadas e fora do contexto e familiaridade da maioria dos estudantes brasileiros.

Entendendo o livro didático, como um importante recurso para a abordagem do tema patrimônio cultural dentro das escolas públicas, independente da região brasileira, a partir do estudo supracitado, percebeu-se que o uso deste material exige do professor um trabalho em busca de conteúdos e estratégias para complementar sua prática pedagógica com saberes locais sobre patrimônio cultural.

Ao pensar estratégias de inclusão do tema “patrimônio cultural” nas salas de aula para realizar uma introdução de conceitos sobre bens materiais e imateriais, seus processos de registro e, principalmente, a importância de suas manutenções, foi elaborado um jogo de cartas com o objetivo de propiciar uma apropriação destes aspectos pelos estudantes por meio de bens retratados no jogo através das imagens e das descrições colocadas nas cartas.

Desta forma, buscou-se propor a criação de jogo como uma estratégia que mobiliza a familiarização do estudante a sua própria realidade acerca do patrimônio, diminuindo essa distância de falar sobre o patrimônio cultural no livro didático e o aproximando do patrimônio do seu estado para, assim, redescobri-lo, apreendê-lo através do ato lúdico de jogar. As produções apresentadas no jogo, embora estejam no mesmo estado da nação, não necessariamente têm a ver com a história de vida



do estudante, mas pode vir a ser ressignificado com as informações que lhes são dadas agora, esse pode vir a ser um caminho de reencontro e apropriação dos bens culturais em um âmbito estadual. Este jogo pretende ser um recurso de apoio didático para professores com o objetivo de introduzir tal temática. E, ainda proporcionar aos estudantes momentos de aprendizagem significativa por meio de recurso lúdico. Espera-se que este recurso, estimule os estudantes para que se desloquem para as outras cidades e realidades diferentes conhecendo uma variedade de exemplos de bens culturais que vão desde as edificações e acervos até as formas de expressão. Apesar de ter sido pensado no contexto de artes visuais, o jogo é um recurso autônomo que pode vir a circular e auxiliar no ensino e aprendizagem de diferentes áreas de conhecimento no âmbito escolar e assim, os estudantes poderão ampliar seu repertório imagético e conceitual acerca do patrimônio cultural que também lhes pertence. O jogo completo pode ser acessado no apêndice deste trabalho.

Para a construção do deste jogo, foi realizado um levantamento por bens culturais materiais e imateriais do estado do Rio Grande do Sul através de fontes como o IPHAN e o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico do Estado/RS (IPHAÉ/RS). A curadoria dos bens e imagens que lhes representam se deu a partir da disponibilidade de informações concretas a respeito de suas naturezas. O jogo elaborado constitui um protótipo, tendo em vista que não foi possível realizar sua testagem, junto a um grupo de estudantes, visto que a ideia se caracteriza por um jogo físico e não foi possível realizar testagem visto que a pesquisa ocorreu durante o período de isolamento da pandemia da COVID-19.

As cartas do jogo foram construídas a partir do modelo do jogo "Super Trunfo". As características delas foram pensadas para que sua leitura fosse fácil e acessível a várias faixas etárias. Elas se constituem da seguinte forma: A imagem do bem cultural ao centro, logo a cima a sua nomeação conforme inventário dos institutos de preservação e sua classificação quanto a sua natureza, se é bem material ou imaterial e em qual livro está registrado, para isso criamos legendas com figuras que representem estes livros. Por exemplo, a carta com o bem cultural registrado no livro de saberes tem uma lâmpada ao lado da sua nomeação para designar o mesmo. Logo abaixo da imagem que representa o bem cultural temos a sua localização e sua pontuação equivalente. Para designar sua pontuação escolhemos os números de 1 a 3, sendo 1 e 2 para bens não tombados e 3 para bens tombados. E em seguida, há um breve texto com uma descrição sucinta do bem cultural.



Figura 1. Cartas do jogo Patrimônio Gaúcho - o Jogo



Fonte: a autora

Pretende-se que o jogo seja utilizado em sala de aula como disparador para introdução dos conceitos que importam para educação patrimonial nas escolas públicas do estado. A maneira de jogar foi pensada para que houvesse uma negociação entre os participantes. Para além do jogo, em si, pretende-se que o jogo seja um recurso que possa ser utilizado de modo interdisciplinar e não



apenas como jogo, mas também como recurso didático para outras disciplinas e atividades, ou seja, um propulsor de outras ações relacionadas ao tema. Neste sentido, espera-se que, a partir dos bens presentes no jogo, o docente busque relações com o patrimônio local, oportunizando aos alunos o conhecimento e reconhecimento de seu patrimônio e identidade.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A temática “patrimônio cultural” ainda carece de impulso para estar presente no contexto escolar, com o objetivo de reconhecimento identitário. Neste sentido, o trabalho de educadores, de distintos espaços, é fundamental para a formação cultural local. Mas, nem sempre levar o assunto à sala de aula é tarefa fácil. Assim, pensando em uma estratégia que fosse significativa para os alunos, pensou-se em um jogo como objeto que propõe uma ação ativa dos estudantes e que fosse um disparador de ideias que pode auxiliar na ampliação de estudos relacionados ao patrimônio histórico. Entendendo que é uma forma prazerosa de interagir com objetos de conhecimento e com outros sujeitos.

A criação do jogo “Patrimônio gaúcho” foi um desafio diante da gama de bens que podem ser elencados e, nas distintas áreas de conhecimento às quais está relacionado. Apesar de não poder ter sido testado em espaço escolar, esta produção pretende contribuir sendo um estímulo para docentes e licenciandos a criar situações de aprendizagem dinâmicas, em especial naquelas relativas ao campo das Artes Visuais, integrando saberes sobre patrimônio cultural e aqueles que integram os currículos escolares, articulando diversos conceitos e práticas relativas a esse campo de conhecimento. Espera-se que esta proposição mobilize a criação de outras propostas na prática docente, visto que se compreende que em cada situação de trabalho docente é possível projetar e executar desdobramentos diversos a partir de recursos de aprendizagem, tais como o próprio objeto jogo.

5. REFERÊNCIAS

- BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**, Brasília. Presidência da República, art. 216. Disponível em: https://www.senado.leg.br/atividade/const/con1988/CON1988_05.10.1988/art_216_.asp. Acesso em: 19 out. 2020.
- BRASIL. **Manual de educação patrimonial** - Programa Mais Educação. Brasília: MEC, 2020.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2010.
- Fronteiras do pensamento** - Identidade pessoal (trecho de entrevista com Zygmunt Bauman) 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sMaWuh6nw3g>. Acesso em: 26 out. 2020.



FUNARI, Pedro Paulo A.; PELEGRINI, Sandra. **Patrimônio histórico e cultural**. 2. e. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

HALL, Stuart. **A identidade Cultural na pós-modernidade**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro - 11. ed. - Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HORTA, Maria de Lourdes P.; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane. **Guia Básico de Educação Patrimonial**. MUSEU IMPERIAL / DEPROM - IPHAN - MINC. 1999. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/temp/guia_educacao_patrimonial.pdf. Acesso em: 05 nov. 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: O jogo como elemento de cultura. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

IPHAE-RS - INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL. **Listagem de bens tombados estaduais por cidades, em ordem alfabética**. Disponível em: <http://www.iphae.rs.gov.br/Main.php?do=DownloadDetalhesAc&item=56900>. Acesso em: 19 abr. 2021.

IPHAN - INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL - **Lista dos Bens Tombados e Processos em Andamento** (atualizado em 13/05/2021) Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/126>. Acesso em: 16 abr. 2021.

IPHAN - INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL. **Patrimônio imaterial**. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/234>. Acesso em: 19 out. 2020

IPHAN - INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL. **Patrimônio material**. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/276>. Acesso em: 19 out. 2020

IPHAN - INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL. **SICG - Sistema integrado de conhecimento e gestão**. Pesquisa de bens imateriais no estado do Rio Grande do Sul. Disponível em: <https://sicg.iphan.gov.br/sicg/pesquisarBem>. Acesso em: 19 abr. 2021.

PESSOA, Elanne de Freitas. **Patrimônio cultural no ensino de artes visuais**: uma observação em livros didáticos de arte. Trabalho de conclusão (graduação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Artes: Porto Alegre, 2021.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar. Trad. Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre: Artmed, 1998.

WEBER, Dorcas; PESSOA, Elanne. F. **Patrimônio cultural**: uma observação em livros didáticos de arte. RELACult - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade, v. 07, p. 01-21, 2021.

Submissão: 05/05/2022

Aceito: 18/09/2025