

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
FACULDADE DE ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES - PROFARTES

DEBORAH JANNY MARINHO DE CASTRO GIMAQUE

UNO7 - O PATRIMÔNIO HISTÓRICO DE MANAUS EM GAME: A CIDADE COMO ESPAÇO DE
APRENDIZAGEM SOBRE MEMÓRIA, HISTÓRIA E PATRIMÔNIO

MANAUS
2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
FACULDADE DE ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES - PROFARTES

DEBORAH JANNY MARINHO DE CASTRO GIMAQUE

UNO7 - O PATRIMÔNIO HISTÓRICO DE MANAUS EM GAME: A CIDADE COMO ESPAÇO DE
APRENDIZAGEM SOBRE MEMÓRIA, HISTÓRIA E PATRIMÔNIO

Dissertação apresentado à Banca examinadora do
Mestrado Profissional em Artes-PROFARTES. Linha –
Abordagens teórico-metodológicas das práticas
docentes, sob orientação do Prof. Dr. Jackson Colares
da Silva.

MANAUS
2025

Ficha Catalográfica

Elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

- G491u Gimaque, Deborah Janny Marinho de Castro
 UNO7 o patrimonio histórico de Manaus em game: a cidade como
 espaço de aprendizagem sobre memória, história e patrimônio / Deborah
 Janny Marinho de Castro Gimaque. - 2025.
 100 f. : il., color. ; 31 cm.
- Orientador(a): Jackson Colares da Silva.
 Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Amazonas, Programa
 de Pós-Graduação Profissional em Artes, Manaus, 2025.
1. Arte Educação. 2. Educação Patrimonial. 3. Gamificação. 4.
 Adaptação do Uno. I. Silva, Jackson Colares da. II. Universidade Federal
 do Amazonas. Programa de Pós-Graduação Profissional em Artes. III.
 Título
-

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRO-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
FACULDADE DE ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES - PROFARTES

DEBORAH JANNY MARINHO DE CASTRO GIMAQUE

UNO7 - O PATRIMÔNIO HISTÓRICO DE MANAUS EM GAME: A CIDADE COMO ESPAÇO DE
APRENDIZAGEM SOBRE MEMÓRIA, HISTÓRIA E PATRIMÔNIO

Dissertação apresentado à Banca examinadora do Mestrado Profissional em Artes-PROFARTES. Linha
– Abordagens teórico-metodológicas das práticas docentes.
Aprovado em: 11/03/2025

BANCA EXAMINADORA

Presidente e Orientador: Prof. Dr. Jackson Colares da Silva

Membro: Prof. Dr. Renato Antônio Brandão M. Pinto

Membro: Prof. Dr. Bruno Bastos do Nascimento

Suplente: Prof. Dr. Elias Souza Farias

Suplente: Prof^º Dra. Lucyanne de Melo Afonso

MANAUS
2025

AGRADECIMENTO

Agradeço a Deus, que tem me dado forças para adquirir conhecimento e cuidado de tudo em cada detalhe me levando a realizar coisas que realmente nem imaginei.

Agradeço imensamente à minha família: Renato, Bella, Roci, Jonas e Thiago, que sempre acreditam em mim, me incentivam ao longo de toda a minha trajetória. O amor, a paciência e a confiança de cada um de vocês foram fundamentais para que eu chegasse até aqui.

Sou grato aos meus professores do ProfArtes, que há muitos anos têm se empenhado na valorização das Artes no Estado e na formação contínua de arte-educadores com excelência. Esse compromisso tem gerado um impacto significativo na sociedade e, na minha percepção, permanece evidente ao longo das edições do Programa de Mestrado.

Em especial, expresso minha gratidão aos docentes do Programa de Mestrado Profissional – ProfArtes, à Prof^a Dra. Lucyanne de Melo Afonso, que iniciou este processo comigo e me confiou às excelentes orientações do Prof. Dr. Jackson Colares da Silva, vice-coordenador do PPGARTES, e do Prof. Dr. Renato Antônio Brandão M. Pinto, coordenador do curso. Tive o privilégio de receber valiosas instruções ao longo de todo o curso e de testemunhar a paixão desses professores ao ensino das Artes, promovendo uma formação enriquecedora e inspiradora para a atuação dos arte-educadores no cenário educacional e cultural.

Agradeço aos meus colegas da turma de 2023 do curso de Mestrado Profissional pelos momentos de comunhão e aprendizado, e pelo incentivo de nunca desistir e sempre permanecer firme diante dos desafios. A troca de experiências, o apoio mútuo e a parceria ao longo dessa jornada foram fundamentais para o nosso crescimento acadêmico e pessoal, tornando essa caminhada ainda mais significativa e enriquecedora.

Expresso minha profunda gratidão à equipe de docentes da E.E. Severiano Nunes do turno matutino, que desempenharam um papel essencial como incentivadores dessa jornada. Foram os primeiros a despertar em mim o desejo de realizar este curso, oferecendo apoio, incentivo e colaboração em cada etapa do processo. Suas palavras de encorajamento, reflexões e trocas enriquecedoras foram fundamentais para fortalecer minha trajetória acadêmica e profissional.

Aos meus alunos da referida escola, que carinhosamente chamo de "meu público", para quem dedico meu trabalho e busco sempre oferecer o melhor como professora e arte-educadora. Foi acompanhando o interesse e a participação de vocês que muitas ideias surgiram, contribuindo diretamente para o desenvolvimento deste trabalho

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos aqueles que se sentem desafiados, na esperança de que encontrem inspiração e ferramentas para transformar suas rotinas em oportunidades de crescimento.

EPIGRÁFE

"Feliz é quem encontra a sabedoria e o homem que adquire
inteligência." (Provérbios 3:13)

RESUMO: Esta dissertação apresenta o desenvolvimento do jogo Uno7, uma ferramenta educacional voltada para o ensino de educação patrimonial dentro das aulas de arte educação. A pesquisa teve como questão central: Como o uso de um jogo educacional pode potencializar o ensino e a aprendizagem sobre o patrimônio arquitetônico de Manaus, promovendo o engajamento dos alunos? O objetivo geral foi criar uma versão adaptada do jogo de cartas UNO, utilizando elementos que abordassem o patrimônio histórico da cidade, os monumentos e espaços públicos ao longo da Avenida 7 de Setembro. O jogo foi projetado para estimular a reflexão crítica sobre a preservação e valorização do patrimônio cultural local. A pesquisa foi conduzida com base na metodologia Design-Based Research (DBR), que permitiu o refinamento contínuo do jogo a partir de feedbacks dos usuários, no caso, os alunos do primeiro ano do ensino médio regular. O referencial teórico abordou autores como Le Goff (2013) e Candau (2011), que discutem a importância da educação patrimonial e a mediação cultural na aprendizagem. A dissertação se divide em: Contexto teórico educação patrimonial na interculturalidade, arte e jogos; Contextualização histórica do patrimônio público de Manaus; Contextualização da escola e público da pesquisa e Reflexão sobre os dados coletados do processo de pesquisa. Como resultados, a pesquisa demonstrou que o Uno7 foi eficaz em engajar os alunos, promovendo a aprendizagem de forma lúdica e colaborativa, além de aumentar o interesse dos estudantes pelo patrimônio histórico de Manaus. A interação social foi favorecida, e a gamificação contribuiu para um aprendizado mais dinâmico e prazeroso. No entanto, sugeriram-se ajustes nas mecânicas do jogo, como a ampliação da contextualização histórica, para otimizar a experiência educativa. O Uno7 se mostrou uma ferramenta valiosa para o ensino de patrimônio cultural, com potencial para ser expandido a outros contextos e temas educacionais.

PALAVRA CHAVES: Arte Educação; Educação Patrimonial; Gamificação; Adaptação do Uno.

ABSTRACT: *This dissertation presents the development of the Uno7 game, an educational tool aimed at teaching heritage education in art education classes. The research had as its central question: How can the use of an educational game enhance teaching and learning about the architectural heritage of Manaus, promoting student engagement? The general objective was to create an adapted version of the UNO card game, using elements that addressed the city's historical heritage, monuments and public spaces along Avenida 7 de Setembro. The game was designed to stimulate critical reflection on the preservation and appreciation of local cultural heritage. The research was conducted based on the Design-Based Research (DBR) methodology, which allowed for continuous refinement of the game based on feedback from users, in this case, first-year high school students. The theoretical framework approached authors such as Le Goff (2013) and Candau (2011), who discuss the importance of heritage education and cultural mediation in learning. The dissertation is divided into: Theoretical context of heritage education in interculturality, art and games; Historical contextualization of the public heritage of Manaus; Contextualization of the school and research audience and Reflection on the data collected from the research process. As results, the research demonstrated that Uno7 was effective in engaging students, promoting learning in a playful and collaborative way, in addition to increasing students' interest in the historical heritage of Manaus. Social interaction was favored, and gamification contributed to a more dynamic and enjoyable learning experience. However, adjustments to the game mechanics were suggested, such as expanding the historical contextualization, to optimize the educational experience. Uno7 proved to be a valuable tool for teaching cultural heritage, with the potential to be expanded to other educational contexts and themes.*

KEYWORDS: Art Education; Heritage Education; Gamification; Adaptation of Uno.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Mirante São Vicente. Carta 1.....	34
Figura 2 – Palacio Rio Branco, Carta 2.....	35
Figura 3 – Praça Dom Pedro II, Carta 3.....	36
Figura 4 – Paço da Liberdade, Carta 4.....	36
Figura 5 – Casa 22 Paulista, Carta 5.....	37
Figura 6 – Catedral Nossa Senhora da Conceição. Carta 6.....	38
Figura 7 – Biblioteca Pública do Amazonas, Carta 7.....	38
Figura 8 – Colégio Amazonense Dom Pedro II. Carta 8.....	39
Figura 9 – Praça Heliodoro Balbi (da polícia). Carta 9.....	40
Figura 10 – Antigo Cine Theatro Polytheama. Carta 0.....	40
Figura 11 – Palácio Rio Negro. Carta Bloqueio.....	41
Figura 12 – Vila Ninita. Carta Reverso.....	42
Figura 13 – Antiga casa do governador Gilberto Mestrinho. Carta +2.....	42
Figura 14 – Cadeia Pública Desembargador Raimundo Vidal Pessoa. Carta Curinga.....	43
Figura 15 – Ponte Benjamin Constant. Carta +4.....	44
Figura 16 – Faixada da Escola.....	45
Figura 17 – Entrada da Escola.....	45
Figura 18 – Alunos jogando o UNO.....	62
Figura 19 – Alunos experimentando o produto educacional.....	78

LISTA DE GRÁFICOS

Gráficos 1 – Distribuição Etária dos Alunos	48
Gráficos 2 – Distribuição de Gênero dos entrevistados	49
Gráficos 3 – Nacionalidade dos estudantes	49
Gráficos 4 – Naturalidade dos estudantes	50
Gráficos 5 – Zona de Residência onde moram em Manaus.....	50
Gráficos 6 – Especificação por Bairro	51
Gráficos 7 – Conhecendo o perfil socio econômico e familiar dos alunos.....	52
Gráficos 8 – Renda Familiar mensal	52
Gráficos 9 – Recebem auxílio do governo	53
Gráficos 10 – Qual tipo de auxílio recebem	53
Gráficos 11 – Sobre o conhecimento dos alunos com o patrimônio histórico	54
Gráficos 12 – Visita ao patrimônio histórico	55
Gráficos 13 – Visita aos patrimônios	55
Gráficos 14 – Dispositivos tecnológicos que os alunos dispõem	56
Gráficos 15 – Como você acessa a internet	56
Gráficos 16 – sobre conhecer os monumentos históricos da Avenida 7 de Setembro	57
Gráficos 17 – Sobre o Design do jogo.....	66
Gráficos 18 – Se as cartas e os elementos ajudaram a entender o conteúdo sobre os patrimônios históricos	67
Gráficos 19 – Sobre a motivação para aprender o conteúdo ensinado	67
Gráficos 20 – Sobre a interação entre os alunos	68
Gráficos 21 – Sobre a comparação da metodologia de gamificação e a aula tradicional	69
Gráficos 22 – Sobre discussões e reflexões sobre o conteúdo	69
Gráficos 23 – Sobre adquirir conhecimento durante o jogo.....	70
Gráficos 24 – Sobre informações dos patrimônios históricos	71
Gráficos 25 – Sobre a melhora do aprendizado	71
Gráficos 26 – Sobre o uso do jogo durante as aulas e em outras disciplinas.....	72
Gráficos 27 – Sobre diverte-se enquanto aprende.....	73

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

CAIC - Centro de Atenção Integral à Criança

DBR - *Design-Based Research*

LDB - Lei de Diretrizes e Base da Educação

PPP - Plano Político Pedagógico

LISTA DE QUADROS

Tabela 1 – Fases da Pesquisa DBR e a Posição da Proposta da Pesquisa	59
Tabela 2 – Comparativo das Regras do jogo uno.....	61

Sumário

MEMORIAL DESCRITIVO – ARTE DANÇA, EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E JOGOS EDUCACIONAIS.....	13
1. INTRODUÇÃO.....	15
2. CONTEXTO TEÓRICO EDUCAÇÃO PATRIMONIAL NA INTERCULTURALIDADE, ARTE E JOGOS.....	17
2.1. MEMÓRIA, CULTURA E PATRIMÔNIO	17
2.2. EDUCAÇÃO PATRIMONIAL, INTERCULTURALIDADE, MULTICULTURALISMO E PLURICULTURALISMO	20
2.3. EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E ARTE EDUCAÇÃO	24
2.4. MEDIAÇÃO CULTURAL	27
2.5. EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E JOGOS EDUCACIONAIS	28
2.6. GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO	30
3. CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DOS PATRIMÔNIO PÚBLICO DE MANAUS.....	32
3.1. MIRANTE SÃO VICENTE.....	34
3.2. PALÁCIO RIO BRANCO.....	34
3.3. PRAÇA DOM PEDRO II	35
3.4. PAÇO DA LIBERDADE.....	36
3.5. CASA 22 PAULISTA.....	37
3.6. CATEDRAL METROPOLITANA NOSSA SENHORA DA CONCEIÇÃO	37
3.7. BIBLIOTECA PÚBLICA DE MANAUS	38
3.8. COLÉGIO AMAZONENSE DOM PEDRO II	38
3.9. PRAÇA HELIODORO BALBI (DA POLÍCIA)	39
3.10. ANTIGO CINE THEATRO POLYTHEAMA	40
3.11. PALÁCIO RIO NEGRO	41
3.12. VILA NINITA.....	41
3.13. ANTIGA CASA DO GOVERNADOR GILBERTO MESTRINHO	42
3.14. CADEIA PÚBLICA DESEMBARGADOR RAIMUNDO VIDAL PESSOA	43
3.15. PONTE BENJAMIN CONSTANT	43
4. CONTEXTUALIZAÇÃO DA ESCOLA E PÚBLICO DA PESQUISA.....	45
4.1. METODOLOGIA.....	57
4.2. HISTÓRIA, REGRAS E FUNCIONAMENTO DO JOGO	60
5. ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	64
6. REFLEXÃO SOBRE OS DADOS COLETADOS DO PROCESSO DE PESQUISA.....	78
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	81
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	84

MEMORIAL DESCRITIVO – Arte Dança, educação patrimonial e jogos educacionais

Para chegar a esta ideia foi percorrido um caminho longo entre o envolvimento da arte e o exercício da docência em ensino da arte, começando quando criança observando as expressões artísticas que assistia na TV, nas ruas e na igreja. Aquilo me fascinava e comecei ter o desejo de participar dessas atividades mesmo sendo muito tímida.

Aos 12 anos li no jornal que estava começando em Manaus uma faculdade de dança, decidi que estudaria isso quando chegasse o tempo oportuno; o tempo chegou e me preparei para as provas, porém devido ao problema de saúde não pude concluir então optei em fazer outra graduação.

Mesmo cursando Serviço Social o envolvimento com a dança continuou sendo sentido e experimentado dentro do ambiente litúrgico, com isso, há consciência de uma preparação técnica mais apurada, amadureceu e comecei a participar de congressos, oficinas, palestras, aulas técnicas relacionados a dança.

Em 2009 já estava terminado a graduação de Serviço Social, o problema de saúde estava estabilizado e pensei que seria a oportunidade de ingressar no curso universitário de dança, utilizei as seguintes palavras: *“é agora ou nunca, é a última tentativa de entrar para curso superior em dança, se não devo seguir minha carreira acadêmica em outra área”*.

Lembro-me que cheguei ao local do vestibular sob uma forte chuva e dizia eu meu coração *“se consegue romper essa chuva, quem sabe o resto vai acontecer”*. Em 2010 fui aprovada e comecei o ensino universitário em dança, sendo um período muito intenso e gratificante e de grande crescimento na minha vida profissional.

Durante esse período tive contato com muitos estilos e formas de dança, foi neste período que cursei a disciplina de História da arte ministrada pelo professor Waldemir Oliveira que costumava nos instigar a perceber as referências históricas da arte na cidade de Manaus, neste tempo também trabalhei como estagiária em dança no Centro de Convivência da Família Maria de Miranda Leão e depois como bolsista da FAPEAM no projeto *“Arte na Escola”* coordenada pela professora Hirlândia Milon Neves.

Durante a graduação além das apresentações que realizamos em dança experimental também foram realizadas várias atividades em escolas públicas da cidade com intuito de nos preparar para o mercado de trabalho. Em 2014 terminei a graduação e comecei a trabalhar como professora, agora vivenciando na prática como arte e educação se entrelaçam numa perspectiva diferente da universidade o que me instigava a novos desafios que se intensificaram em 2016 quando comecei a lecionar a disciplina arte em escolas públicas na cidade de Manaus.

Durante a atuação como docente em ensino regular, deparei-me com a realidade de alunos que mal saíam do bairro, e eram praticamente dependentes das atividades culturais e artísticas que aconteciam na escola, essas revelações me mostraram uma nova perspectiva de ensino da arte, que não podia se limitar apenas a conteúdos expostos em sala, mais que a ligação com a sua realidade e o meio social era relevante para o processo de ensino aprendizagem.

A partir desta observação comecei a pensar em atividades que associasse o conhecimento em arte e educação com atividades de educação patrimonial, buscando uma percepção mais ampla do conhecimento do aluno para o meio social e para a sua cidade, assim lembrei-me das atividades artísticas ligada a observação da cidade na disciplina de história da arte no período da graduação e como ela ampliou meu olhar estético e sensível para a cidade e as referências artísticas que cada local trazia.

Alguns experimentos metodológicos feitos em sala de aula mostraram como essas atividades podem potencializar a absorção do conteúdo da disciplina de arte e potencializar a percepção estética dos alunos. Contextualizar os conteúdos da arte com o patrimônio cultural de Manaus, trazendo a possibilidade de enriquecer as propostas metodológicas para o ensino interdisciplinar da arte no âmbito escolar e somar com uma formação mais completa para o aluno.

Para dar conta desses novos desafios fiz uma especialização em arte educação que ampliou meu olhar sobre o tema e fez refletir e pensar em novos caminhos e possibilidades para o ensino da arte na escola como também despertou meu interesse para educação patrimonial que muitas vezes passa despercebida pelos alunos do ensino regular, acostumados com a rotina de sala de aula e atividades diárias que não contextualiza com a realidade que estão inseridos.

1. INTRODUÇÃO

A educação patrimonial desempenha um papel crucial na preservação e valorização da memória cultural de uma sociedade, promovendo o senso de pertencimento e responsabilidade coletiva. No contexto de Manaus, uma cidade rica em história e identidade cultural, a necessidade de uma abordagem dinâmica no ensino patrimonial torna-se ainda mais evidente. Este trabalho propõe a criação de um jogo educacional, o Uno7, adaptado a partir do tradicional jogo de cartas UNO, como ferramenta pedagógica para o ensino da arte-educação e do patrimônio histórico de Manaus, com ênfase nos monumentos e espaços públicos da Avenida 7 de Setembro.

A pesquisa parte da seguinte questão central: Como o uso de um jogo educacional pode potencializar o ensino e a aprendizagem sobre o patrimônio histórico e cultural de Manaus, promovendo a conscientização e o engajamento dos alunos? Para responder a essa questão, o objetivo principal é desenvolver e testar um jogo que possibilite aos alunos uma aprendizagem ativa e lúdica, ao mesmo tempo em que fomente a reflexão sobre a importância da preservação dos bens culturais locais. A proposta do Uno7 visa integrar os elementos históricos da Avenida 7 de Setembro em Manaus com a dinâmica envolvente do jogo, criando uma experiência educativa que vá além da simples transmissão de conteúdos históricos, incentivando os alunos a se tornarem protagonistas no processo de ensino e aprendizagem.

Este estudo está estruturado em oito (8) tópicos principais, onde o CAPÍTULO 2 apresenta o conceito de educação patrimonial e a relevância do uso de jogos como ferramenta pedagógica. O tema EDUCAÇÃO PATRIMONIAL NA INTERCULTURALIDADE, ARTE E JOGOS, explora a inter-relação entre os marcos teóricos que foram subdividido em: 2.1 - MEMÓRIA, CULTURA E PATRIMÔNIO; destacando como esses conceitos se manifestam no contexto amazônico. A memória coletiva, segundo Le Goff (2013) e Candau (2011), é dinâmica e essencial para a construção da identidade, refletindo-se tanto nas tradições culturais quanto na preservação do patrimônio material e imaterial.

O tópico 2.2 trata sobre EDUCAÇÃO PATRIMONIAL, INTERCULTURALIDADE, MULTICULTURALISMO E PLURICULTURALISMO evidenciando como estes conceitos promovem o diálogo e a convivência democrática entre diferentes culturas. No contexto amazônico, a cidade de Manaus exemplifica a intersecção entre tradição e modernidade, refletindo a diversidade étnica e histórica da região. O tópico 2.3 traz a relação entre EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E ARTE-EDUCAÇÃO;

demonstrando como esses temas integram a educação patrimonial com o ensino de arte, destacando sua importância para a valorização do patrimônio cultural, tanto material quanto imaterial, e sua inserção nos currículos escolares, como preveem a LDB e a BNCC.

O tópico 2.4 trata sobre a MEDIAÇÃO CULTURAL; como uma ferramenta para promover o diálogo entre diferentes expressões culturais, ajudando na construção de identidades coletivas e na preservação da memória histórica. Em Manaus, é vista como um processo dinâmico de negociação entre grupos diversos, essencial para a compreensão e valorização da diversidade cultural da cidade.

O tópico 2.5 descreve sobre EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E JOGOS EDUCACIONAIS, como o Uno7, tem o potencial de promover o aprendizado lúdico sobre o patrimônio local. E o tópico 2.6 fala sobre a GAMIFICAÇÃO, como estratégia pedagógica, torna o aprendizado mais interativo, acessível e atrativo, engajando os alunos no conhecimento cultural. Além disso, enfatiza a inclusão e adaptação dos jogos para atender a diferentes perfis de estudantes, promovendo um ambiente educacional mais dinâmico e equitativo.

O CAPÍTULO 3 traz a contextualização teórica dos edifícios e espaços urbanos que refletem a trajetória da cidade desde sua fundação, com especial atenção aos locais ao longo da Avenida 7 de Setembro, ressaltando marcos históricos como o Paço da Liberdade e a Catedral da Matriz. Aldo Rossi (1982) é citado para explicar como a arquitetura preserva as memórias coletivas da cidade e sua evolução ao longo do tempo.

O CAPÍTULO 4 traz a contextualização da escola e do público que testou a ferramenta educacional como também a metodologia adotada para o desenvolvimento do Uno7 que é os princípios da *Design-Based Research* (DBR), permitindo a constante evolução do jogo com base nas interações e feedbacks dos alunos durante sua aplicação prática. Em seguida, descreve-se o desenvolvimento do Uno7, com destaque para a adaptação das mecânicas do jogo, os elementos históricos escolhidos e a abordagem metodológica.

No CAPÍTULO 5 são apresentados os resultados obtidos a partir da aplicação do jogo em salas de aula, e no CAPÍTULO 6 uma reflexão sobre sua eficácia no engajamento dos alunos e na aprendizagem do patrimônio histórico de Manaus dentro das aulas de arte no ensino regular. No CAPÍTULO 7 trago as considerações finais do processo de pesquisa tanto para área acadêmica quanto para a minha trajetória como professora/pesquisadora ressaltando que foi possível ampliar meus

conhecimentos dentro da arte educação mais especificamente em educação patrimonial me fazendo enxergar o quão amplo e importante é o processo de ensino aprendizagem para aqueles que estão constantemente ensinando.

Ao final, disponibilizo como anexo um presente especial para os leitores: o arquivo em PDF do jogo, pronto para impressão, acompanhado de suas devidas instruções. Seria uma grande honra ver o Uno7 sendo replicado em outras escolas, tanto públicas quanto particulares de Manaus. Além disso, ficaria imensamente feliz em saber que esse jogo possa servir de inspiração para a criação de novas versões temáticas voltadas para diferentes áreas do conhecimento, como Biologia, Química, Física e muitas outras.

Escrever sobre a cidade de Manaus, especialmente sobre seu patrimônio material, me proporciona uma imensa satisfação. Sempre admirei minha cidade e gosto de observá-la em sua trajetória, acompanhando seu crescimento, avanços, pausas e permanências. Esse olhar se tornou ainda mais apurado desde minha graduação em Dança e, agora, encontra um novo foco neste tema tão significativo para mim dentro da educação.

2. CONTEXTO TEÓRICO EDUCAÇÃO PATRIMONIAL NA INTERCULTURALIDADE, ARTE E JOGOS

2.1. MEMÓRIA, CULTURA E PATRIMÔNIO

A relação entre memória e cultura e patrimônio se dar de forma íntima e complexa, com entrelaçados de acontecimentos que formam a lembrança de um grupo social, CANDAU (2011) a esse respeito diz:

Se identidade, memória e patrimônio são “as três palavras-chave da consciência contemporânea” - poderíamos, aliás, reduzir a duas se admitimos que o patrimônio é uma dimensão da memória-, é a memória, podemos afirmar, que vem fortalecer a identidade, tanto no nível individual quanto no coletivo: assim, restituir a memória desaparecida de uma pessoa é restituir sua identidade. (CANDAU, 2011, p.16)

Desta forma entendemos que todo o patrimônio cultural, seja ele de origem material ou imaterial, carrega uma memória coletiva e individual de um determinado tempo ou período social. No estado do Amazonas é possível perceber estes registros descritos na arquitetura do centro históricos dos municípios, com mais ênfase na capital de Manaus e nos costumes e expressões artísticas do povo Amazonense, que mistura elementos da cultura indígena, europeia e africana sendo a mais evidente a cultura indígena e europeia.

A inter-relação entre memória, cultura e patrimônio no Amazonas é um tema profundamente relevante, considerando a diversidade cultural, a riqueza histórica e a singularidade ambiental dessa região. Analisando as obras de Jacques Le Goff, em “História e memória”, e Joel Candau, em “Memória e identidade”, podemos explorar como esses conceitos se manifestam e se entrelaçam no contexto amazônico.

Jacques Le Goff, em “História e memória”, argumenta que a memória é uma construção social que envolve processos de seleção e esquecimento. Ele afirma que a memória é uma construção do presente e que a história é a reconstrução sempre problemática e incompleta do que já não é mais (Le Goff, 2013). Essa perspectiva ressalta como a memória não é um simples repositório do passado, mas uma construção dinâmica influenciada pelo presente.

Joel Candau, em “Memória e identidade”, complementa essa visão ao definir a memória como “um sistema complexo de recordações e esquecimentos que molda nossa identidade” (Candau, 2011, p. 32). Ele enfatiza que a memória não é estática e que suas transformações são cruciais para a formação da identidade individual e coletiva. De forma indireta, sugere que a memória atua como uma ferramenta de construção identitária, adaptando-se às necessidades e contextos culturais contemporâneos.

Jacques Le Goff argumenta que a memória é uma construção social que envolve processos de seleção e esquecimento. Ele destaca que “a memória é uma construção do presente” (Le Goff, 2013). No Amazonas, essa construção é particularmente visível nas comunidades indígenas e ribeirinhas, onde a memória coletiva é moldada pelas interações com a natureza, pelas tradições orais e pela resistência frente às mudanças externas. A memória, nesse contexto, não apenas preserva o passado, mas também reflete e responde às necessidades e desafios do presente.

Ao descrever a memória como “um sistema complexo de recordações e esquecimentos que molda nossa identidade” (Candau, 2011, p. 32), complementa essa visão ao enfatizar que a memória no Amazonas integra uma rica tapeçaria de histórias, mitos e conhecimentos tradicionais. A memória dessas comunidades não é estática; ela é dinâmica e continuamente adaptada às novas realidades sociais e ambientais, mantendo viva a identidade cultural dos grupos.

A cultura amazônica é uma expressão vibrante da memória coletiva. Jacques Le Goff afirma que a memória coletiva é um elemento essencial da identidade cultural de um grupo (Le Goff, 2013).

No Amazonas, essa identidade é forjada e reforçada mediante rituais, celebrações e práticas de vida que refletem uma profunda conexão com a terra e a floresta. As festas tradicionais, os ritos de passagem e os conhecimentos sobre plantas medicinais são exemplos de como a memória cultural é preservada e transmitida.

Joel Candau amplia essa compreensão ao sugerir que “a memória coletiva se manifesta por meio de práticas culturais que simbolizam e preservam as experiências compartilhadas de um grupo” (Candau, 2011, p. 58). No Amazonas, essas práticas culturais incluem não apenas os aspectos tangíveis da cultura, mas também os intangíveis, como as narrativas orais que passam de geração em geração e que são essenciais para a coesão e continuidade da identidade coletiva.

O patrimônio cultural do Amazonas pode ser visto como a materialização da memória coletiva. Le Goff argumenta que “o patrimônio é uma memória congelada, materializada em monumentos, obras de arte e outros artefatos” (Le Goff, 2013). No entanto, no contexto amazônico, o patrimônio vai além dos artefatos físicos para incluir também a vasta riqueza natural da região e os conhecimentos tradicionais associados a ela.

Joel Candau reforça a ideia de que “o patrimônio é uma representação material da memória coletiva, um testemunho tangível do passado que influencia a identidade cultural” (Candau, 2011, p. 84). No Amazonas, o patrimônio natural – como a biodiversidade da floresta, os rios e os ecossistemas – é intrinsecamente ligado à identidade das comunidades locais. A preservação desses recursos é fundamental não apenas para a sobrevivência física, mas também para a continuidade da memória e da cultura.

Um aspecto crucial da memória é o esquecimento, que também desempenha um papel significativo no Amazonas. Le Goff (2013) observa que a memória é um equilíbrio entre a lembrança e o esquecimento que no contexto amazônico, esse equilíbrio é visível na maneira como as comunidades lidam com sua história, escolhendo lembrar certos aspectos que fortalecem sua identidade e esquecendo outros que podem ser traumáticos ou divisivos.

Que sugere que “o esquecimento permite que a memória se reorganize e se adapte a novas circunstâncias” (Candau, 2011, p. 46). Essa adaptabilidade é essencial no Amazonas, onde as comunidades enfrentam constantes mudanças devido a pressões externas como o desmatamento, a mineração e as políticas governamentais. O esquecimento seletivo pode ser uma estratégia de

resiliência cultural, permitindo que as comunidades mantenham sua identidade enquanto se ajustam às novas realidades.

A inter-relação entre memória, cultura e patrimônio no contexto do Amazonas é um processo dinâmico e contínuo. As comunidades amazônicas constroem e preservam sua memória coletiva via práticas culturais e da gestão sustentável de seus recursos naturais. Jacques Le Goff e Joel Candau nos oferecem perspectivas valiosas para entender como a memória é uma construção social que molda e é moldada pela cultura e pelo patrimônio.

No Amazonas, essa construção é vital para a coesão social, a continuidade cultural e a preservação da identidade coletiva, garantindo que as futuras gerações possam compreender e valorizar seu legado.

2.2. EDUCAÇÃO PATRIMONIAL, INTERCULTURALIDADE, MULTICULTURALISMO E PLURICULTURALISMO

As discussões recentes sobre educação patrimonial permeiam na valorização de bens culturais constituindo e na concepção presente de pertencimento cultural do indivíduo em seu contexto social sem negar a pluralidade de processos sociais e fenomenológicos em que a cultura e a educação estão inseridas, nesse contexto a educação patrimonial atua como mediadora de conhecimento presente na vida do ser humano. Uma das definições para educação patrimonial segundo o IPHAN (2014) é:

Processos educativos formais e não formais que têm como foco o patrimônio cultural, apropriado socialmente como recurso para a compreensão sócio-histórica das referências culturais em todas as suas manifestações, a fim de colaborar para seu reconhecimento, sua valorização e preservação. (IPHAN 2014, p.19)

Desta forma percebemos que a educação patrimonial é uma abordagem educativa cujo objetivo é promover a conscientização, valorização e preservação do patrimônio cultural e histórico de uma comunidade ou sociedade. Envolvendo a participação ativa das pessoas no reconhecimento e compreensão do patrimônio, contribuindo para a construção da identidade cultural, o entendimento da história e o respeito pela diversidade cultural. Mediante atividades práticas, reflexivas e interativas, buscando transmitir conhecimentos, valores e habilidades que permitam às pessoas se tornarem agentes ativos na preservação e promoção do legado cultural para as gerações futuras.

Também se ver nos textos do IPHAN a preocupação para que a comunidade seja participante das ações educativas ligadas ao patrimônio, pois os bens culturais estão inseridas no espaço de vida delas, no que concerne a esta especificidade as atividades de educação patrimonial ganha um significado de mediação cultural onde o patrimônio cultural é um campo de conflito e os territórios são espaços educativos e as ações educativas devem levar em conta a intersectorialidade das políticas públicas e assim desenvolverem abordagem transversal e a dialógica da educação patrimonial. (IPHAN) 2014.

É possível perceber que as atividades em educação patrimonial não podem se limitar a apenas atividades que mostrem o patrimônio para as pessoas, mais que estas esteja envolvida em toda complexidade que a abrange os temas educação, cultura, espaços de vidas, conflitos entre outros fenômenos sociais que permeia a contextualização do patrimônio cultural.

Para educadora Ana Meia Barbosa (1998) a cultura está no campo de conflito onde os códigos culturais estão iminentes em todas as expressões culturais de uma sociedade havendo possibilidade de diálogo entre os elementos culturais presentes tanto internamente no país quanto nas influências culturais de nações estrangeiras, incluindo a cultura dos primeiros colonizadores.

A diversidade cultural presume o reconhecimento dos diferentes códigos, classes, grupos étnicos, crenças e sexos na nação, assim como o diálogo com os diversos códigos culturais das várias nações ou países, que incluem até mesmo a cultura dos primeiros colonizadores. Os movimentos nacionalistas radicais, que pretenderam o fortalecimento da identidade cultural de um país em isolamento, ignoram que o seu passado já havia sido contaminado pelo contato com outras culturas e sua história interpenetrada pela história dos colonizadores. Por outro lado, os colonizadores não podem esquecer que, historicamente, eles foram obrigados a incorporar os conceitos culturais que o oprimido produziu acerca daqueles que os colonizaram. (BARBOSA, 1998, p.15)

Conforme Barbosa (1998), as relações culturais ocorrem desde o período da colonização, quando os povos colonizados assimilavam a cultura dos colonizadores, que, por sua vez, também incorporavam elementos culturais locais. Esse processo pode ser considerado um primeiro passo para a interculturalidade, ainda que marcado pela imposição de uma cultura sobre a outra. No entanto, com os avanços tecnológicos e o acesso rápido ao conhecimento pela internet, a troca cultural tornou-se mais dinâmica e constante. Hoje, as influências culturais acontecem tanto entre países quanto dentro de nações culturalmente diversas, como o Brasil, promovendo um intercâmbio mais amplo e significativo.

Estas trocas ganharam dimensões maiores devido às pesquisas realizadas pelos sociólogos, psicólogos, médicos, educadores que ampliaram esses conceitos trazendo termos como interculturalidade, multiculturalismo e pluriculturalismo que são conceitos relacionados, mas têm significados ligeiramente diferentes e são frequentemente usados em contextos diferentes para descrever dinâmicas sociais e culturais.

Quando pensamos em educação patrimonial é quase impossível não pensarmos em cultura e nos processos de interculturalidade, multiculturalismo e pluriculturalismo que a cultura amazonense possui, para entendermos melhor essa dimensão faz necessário colocarmos aqui o conceito de cada uma desses fenômenos, começaremos pelo multiculturalismo que de acordo com Silva (1999), o multiculturalismo aborda a análise das diversas culturas presentes em várias partes do mundo. Isso ocorre porque o multiculturalismo não se limita a uma única cultura, mas reconhece a existência de múltiplas culturas. Isso ressalta a diversidade inerente ao conceito e a impossibilidade de estabelecer uma hierarquia cultural por parte de um grupo específico.

A interculturalidade é um termo empregado para descrever um conjunto de abordagens que promovem uma convivência democrática entre culturas distintas. Seu objetivo é facilitar a integração entre essas culturas sem eliminar sua diversidade. Pelo contrário, a interculturalidade busca estimular o potencial criativo e vital que emerge das interações entre diversos atores culturais e seus contextos específicos.

A interculturalidade é utilizada para indicar um conjunto de propostas de convivência democrática entre diferentes culturas, buscando a integração entre elas sem anular sua diversidade. Ao contrário, a interculturalidade promove o potencial criativo e vital resultante das relações entre diferentes agentes e seus respectivos contextos. (VASCONCELOS, 2007)

Etimologicamente a palavra pluriculturalismo ocorre quando diferentes grupos sociais, cada um com seu conjunto de conhecimentos, crenças, tradições e costumes, coexistem em um mesmo território. Isso cria uma situação social heterogênea, onde diversas culturas interagem e influenciam umas às outras. A pluriculturalidade é uma característica comum em muitas sociedades modernas e é resultado de processos históricos, migração, globalização e intercâmbio cultural. Os estudiosos do tema chegam ao consenso que essa diversidade cultural pode enriquecer a sociedade, proporcionando uma ampla gama de perspectivas, tradições e formas de expressão, mas também pode desafiar a coesão social quando não é gerenciada de forma adequada.

O conceito de pluriculturalismo ganhou evidência na área da educação gerando destaques nos PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais) intitulada pluralidade cultural que tem como objetivo incentivar trabalhos nas escolas que versem sobre a coexistência em igualdade dos diferentes grupos culturais presentes nesse espaço, como também desperta um olhar crítico, sensível dos alunos para as diferenças sociais e culturais no país.

A temática da Pluralidade Cultural diz respeito ao conhecimento e à valorização de características étnicas e culturais dos diferentes grupos sociais que convivem no território nacional, às desigualdades socioeconômicas e à crítica às relações sociais discriminatórias e excludentes que permeiam a sociedade brasileira, oferecendo ao aluno a possibilidade de conhecer o Brasil como um país complexo, multifacetado e algumas vezes paradoxal. (BRASIL, 2022, p.121)

Sendo assim esses conceitos de interculturalidade, multiculturalismo e a pluriculturalidade permeiam direta ou indiretamente as práticas educacionais relacionadas a educação patrimonial, seus conceitos se relacionam, mas têm significados ligeiramente diferentes e são frequentemente usados em contextos diferentes para descrever dinâmicas sociais e culturais. As diferenças principais entre eles esta que a interculturalidade se refere à interação e à troca de ideias, valores, práticas e conhecimentos entre diferentes culturas promovendo diálogo, respeito mútuo e a compreensão entre culturas distintas construindo pontes entre culturas e promover a coexistência harmoniosa, reconhecendo a diversidade cultural como uma riqueza.

O multiculturalismo é uma política ou abordagem que valoriza e reconhece a diversidade cultural em uma sociedade, enfatiza a igualdade de direitos e oportunidades para todos, independentemente de sua origem étnica, cultural ou religiosa. A pluriculturalidade se refere à coexistência de várias culturas em um espaço geográfico ou social específico, diferentemente do multiculturalismo, que enfatiza a igualdade, a pluriculturalidade se concentra na preservação e na manutenção das identidades culturais individuais defendendo que as diferentes culturas podem coexistir, muitas vezes mantendo suas práticas, línguas e tradições distintas.

Resumidamente cabe ressaltar que a interculturalidade destaca a importância da interação e do diálogo entre culturas, o multiculturalismo enfatiza a igualdade de direitos e oportunidades para pessoas de diferentes culturas, enquanto a pluriculturalidade se concentra na coexistência de várias culturas, muitas vezes com ênfase na preservação das identidades culturais individuais. Esses

conceitos podem variar em aplicação e ênfase, dependendo do contexto social e político em que são utilizados.

Nesse contexto a cultura amazonense é permeada pela diversidade, pelas heranças culturais presentes que gera o contraste, principalmente na cidade de Manaus, capital do Estado, onde há diferentes cenários, de um lado a mata e floresta que a cerca, e de outro a paisagem urbanizada marcada pelo polo industrial que transforma o cotidiano da capital.

Nessa perspectiva Manaus, capital do Estado do Amazonas é uma cidade que combina tradição e modernidade, e sua cultura é uma parte fundamental de sua identidade, oferecendo uma rica experiência cultural combinando elementos indígenas, africanos e europeus, refletindo a diversidade étnica e histórica da região demonstrando possuir uma rica herança cultural que permitindo que todos explorem a história e a diversidade da região amazônica inclusive crianças e adolescentes em ensino regular.

2.3. EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E ARTE EDUCAÇÃO

Nesse contexto, as atividades de educação patrimonial na escola são respaldadas pela Lei de Diretrizes e Base da Educação, a LDB 9304/96 que versa sobre o processo educativo que valorize as manifestações culturais e as características regionais e locais da sociedade e da cultura. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2020) também traz visibilidade a essa questão, colocando o patrimônio cultural como conteúdo na educação infantil dentro dos temas de artes integradas e como tema transversal para o ensino médio ligado à área de linguagens e suas tecnologias.

Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas. (BNCC, 2022, pg. 211)

Dentro do componente Arte, a educação patrimonial tem destaque na valorização do patrimônio em todos os seus sentidos, como também abre espaço para diálogo entre cultura, patrimônio, arte, ensino, educação, vivências, articulando não apenas conhecimento mais uma educação mais ampla como cidadão. Neste sentido MARINHO (2025) afirma que:

É possível perceber que a educação patrimonial tem como fonte primária de conhecimento o patrimônio cultural, e que valoriza a experiência gerada entre o indivíduo e as evidências culturais que á ele foi exposto, não apenas de forma contemplativa mais ativa ao ponto de gera apropriação, pertencimento e conhecimento individual e coletivo dos bens culturais.

Estudos mais recentes apontam para a importância da educação patrimonial aliada a tecnologia, participação comunitária, educação inclusiva, sustentabilidade, preservação digital de documentos e arquivos, abordagens interdisciplinares e políticas públicas. (MARINHO, 2025, p.15)

A integração do ensino da arte à educação patrimonial facilita o acesso às obras de arte, tanto em sua dimensão artística quanto em seu contexto cultural. Dessa forma, o conhecimento sobre memória e patrimônio é enriquecido por essa mediação, promovendo a interpretação dos bens culturais. Esse processo se torna uma ferramenta essencial para o exercício da cidadania, estimulando a investigação, a valorização e a preservação do patrimônio

Podemos perceber que a ligação entre arte educação e educação patrimonial corrobora para um ensino onde há uma mediação de conhecimento que quase não se vê limites de ganho para cada uma das áreas, mais se ver um crescimento coletivo de conhecimento tanto para as questões da memória e do patrimônio, quanto para o ensino da arte.

O ensino das artes, em conjunto com a educação patrimonial, tem a possibilidade de torna possível o acesso à cultura e a bens culturais, tanto em termos de sua singularidade quanto em relação ao seu contexto cultural, dessa forma, o conhecimento sobre memória e patrimônio é naturalmente enriquecido por meio dessa abordagem, permitindo a interpretação de bens culturais e, ao mesmo tempo, desempenhando um papel significativo na promoção da cidadania. Nesse contexto, SILVA (2018, p.17) afirma que “a escola é um espaço privilegiado de análise, discussão e reflexão da realidade. Assim, é necessário que seja vinculado ao currículo ações que trabalhem as questões culturais para que o aluno se perceba como parte integrante da sociedade ao qual está inserido”.

Ao lermos os documentos que norteiam o ensino básico em nosso país, percebemos que o componente Arte, geografia e história tem direcionamentos em seus conteúdos para trabalhar a educação patrimonial em sala de aula, mas este tema também é colocado com relevância em trabalhos interdisciplinares agregando conhecimento com outros componentes.

Especificamente para a disciplina de arte ao estudar os documentos como LDB, BNCC, os parâmetros curriculares nacionais – PCN, é possível perceber que todos eles trazem a valorização do patrimônio cultural dentro do componente, tornando objeto de estudo da arte e conseqüentemente da área de linguagens. Para SILVA (2018) essa relação é sempre presente pois:

...o trabalho com Patrimônio Cultural sempre estará presente como objetivo do ensino de Arte, com conteúdos e habilidades a serem atingidas, em todos os anos do Ensino Fundamental, principalmente nos seus anos finais e em todos os anos do Ensino Médio. Porém, problematizo aqui a forma como o tema é abordado nos materiais didáticos, principalmente dos anos finais do Ensino Fundamental do Estado de São Paulo, onde, na minha visão estes não se utilizam especificamente do termo Patrimônio Cultural, só o fazendo na primeira série do Ensino Médio. (SILVA, 2018, p.34)

Fica claro no texto que a relação entre patrimônio cultural e arte educação será sempre pertinente no ensino da arte e que muitas vezes esta relação acontece sem utilizar o termo educação patrimonial, isto é perceptível quando analisamos os currículos e objetos de estudo do componente Arte.

Pensar em Educação Patrimonial no currículo envolve considerar, além da visita a diversos espaços extraescolares, um trabalho constante de articulação com a realidade, por meio dos temas transversais colocados pelos PCNs, o que faz com que muitos professores acabam por simplificar ou mesmo não considerar sua relevância no processo de educacional, alegando falta de tempo ou recursos para o desenvolvimento do mesmo. Porém, há alternativas plenamente possíveis, uma vez que a pluralidade de manifestações culturais regionais e locais possibilita diversas formas de se abordarem seus patrimônios. (SILVA, 2018, p. 20)

Portanto, atividades de educação patrimonial no ensino regular é uma abordagem educacional que tem potencial para promover a compreensão, valorização e preservação do patrimônio cultural e histórico de uma sociedade, como também desempenha um papel importante no desenvolvimento dos alunos, enriquecendo sua compreensão da cultura e da história, bem como estimulando o pensamento crítico, a criatividade e o senso de identidade cultural.

A educação patrimonial também é conhecida como metodologia, Horta (1999) descreve um guia que tem quatro passos para educação patrimonial que são: observação, registro, exploração e apropriação. Apesar das discussões em educação patrimonial terem avançado muito nos últimos anos e este guia hoje já não ser tão utilizado como referência em educação patrimonial o mesmo se faz importante por trazer processos educativos que auxiliam na valorização e conhecimento do patrimônio cultural, pois, contextualiza com o pensamento atual para o desenvolvimento em educação patrimonial dentro e fora do âmbito escolar, pois, mostra mediação com os objetivos da educação patrimonial que é:

A participação social, à integração das práticas educativas com a vida cotidiana das pessoas, a valorização do território, as relações afetivas que envolvem o patrimônio cultural, a importância da negociação por conta do envolvimento de diversos grupos sociais, a intersetorialidade e a associação do bem cultural ao lugar social que ele ocupa na vida das pessoas. (FARACO, 2022, p. 133)

Esses quatro passos para educação patrimonial, também se comunica com os procedimentos de ensino para arte educação organizados por BARBOSA (2010), conhecida como a abordagem triangular que traz as etapas de: apreciação, contextualização histórica e fazer artístico.

Essas propostas trazem semelhanças em seus objetivos, pois, se preocupam em que o aluno não seja apenas ouvinte passivo da arte ou do patrimônio cultural, mais que os mesmos possam ser ativos em relacionar conhecimento, discutido, valorizando, refletindo contribuindo dessa forma para a manutenção e preservação do patrimônio e história local.

Dentro dessas perspectivas foi fomentado o interesse em desenvolver atividades de educação patrimonial com alunos do ensino médio da Escola Estadual Manuel Severiano Nunes, localizada na zona centro oeste da cidade de Manaus do Estado do Amazonas.

2.4. MEDIAÇÃO CULTURAL

A mediação cultural desempenha um papel crucial na contemporaneidade ao facilitar o diálogo entre diferentes expressões culturais, promovendo o entendimento mútuo e a valorização das diversidades.

Le Goff (2013) destaca que a memória é um fator essencial na formação da identidade histórica, pois é através dela que os grupos sociais constroem e reconstróem suas interpretações do passado. Essa afirmação ressalta a importância da mediação cultural não apenas na transmissão de conhecimentos históricos, mas também na promoção de uma reflexão crítica sobre as narrativas dominantes e marginalizadas.

Joel Candau, em seu livro “Memória e identidade”, complementa essa perspectiva ao explorar como a memória individual e coletiva contribui para a construção das identidades culturais contemporâneas. Ele argumenta que a memória não é apenas um repositório do passado, mas uma construção social dinâmica que molda as práticas culturais e as identidades coletivas (Candau, 2011).

A cidade de Manaus, situada no coração da Amazônia brasileira, apresenta um cenário rico para a reflexão sobre mediação cultural, um processo fundamental na construção de identidades coletivas e na preservação da memória local. Jacques Le Goff, em seu livro História e memória, discute a relação entre história e memória, enfatizando a importância de se compreender como o passado é interpretado e transmitido ao longo do tempo.

Segundo Le Goff (2013, p. 15), “a memória não é a história, mas a história se alimenta da memória”. Essa citação destaca a interdependência entre os relatos históricos acadêmicos e as narrativas que permeiam a vida cotidiana das comunidades. Em Manaus, essa dinâmica é evidente na maneira como diferentes grupos étnicos e sociais interpretam e reinterpretem eventos históricos, como a era da borracha ou a modernização da cidade.

Joel Candau, por sua vez, complementa essa perspectiva ao explorar o papel da memória na construção de identidades individuais e coletivas. Em *Memória e identidade* (2013, p. 82), ele argumenta que “a memória é um elemento essencial na formação de identidades culturais, pois é através dela que os grupos sociais constroem e afirmam suas especificidades”. Em Manaus, essa construção identitária ocorre não apenas por narrativas históricas, mas também por meio de práticas culturais cotidianas, como festas populares, danças tradicionais e celebrações religiosas.

A mediação cultural em Manaus, portanto, não se restringe apenas à transmissão de conhecimentos históricos ou culturais, mas engloba um processo dinâmico de negociação e reinterpretação constante entre diferentes grupos e suas memórias. Esse diálogo entre história e identidade é essencial para a compreensão da diversidade cultural da cidade e para a promoção de uma convivência harmoniosa entre seus habitantes.

Em suma, as reflexões oferecem um arcabouço teórico importante para entendermos como a cultura opera em contextos urbanos como o de Manaus, onde as histórias individuais se entrelaçam com a história coletiva, formando um tecido cultural complexo e vibrante.

A interação entre história e identidade cultural, como proposto, oferece um quadro teórico robusto para entendermos como a mediação cultural pode ser implementada de maneira eficaz para fortalecer os laços comunitários e promover uma convivência harmoniosa entre grupos diversos. Portanto, ao explorar essas perspectivas teóricas, é possível ampliar as possibilidades de intervenção cultural em contextos urbanos complexos como o de Manaus, contribuindo para a valorização e preservação da diversidade cultural local.

2.5. EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E JOGOS EDUCACIONAIS

A Educação Patrimonial é uma ferramenta essencial para promover a conscientização e valorização do patrimônio cultural. Nesse contexto, os jogos educacionais têm se mostrado eficazes,

como no caso do “Jogo Uno Patrimônio Manaus”, que utiliza uma abordagem lúdica para ensinar sobre a história e importância dos patrimônios da cidade.

Essa interatividade é crucial para despertar o interesse dos alunos e promover uma aprendizagem significativa sobre a história local. De acordo com Silva (2018, p.32), “os jogos educacionais são recursos valiosos para engajar os estudantes no aprendizado sobre o patrimônio cultural, proporcionando uma experiência imersiva e interativa”.

De acordo com Rodrigues (2019), a Educação Patrimonial não se limita apenas ao ensino em sala de aula, mas deve integrar atividades práticas que estimulem o reconhecimento e preservação dos patrimônios culturais. O autor destaca que os jogos educacionais, como o “Jogo Uno Patrimônio de Manaus”, contribuem para fortalecer o vínculo emocional dos alunos com o patrimônio histórico, incentivando atitudes de conservação e valorização.

Além disso, a utilização de jogos educacionais também é vista como uma estratégia para tornar o aprendizado mais acessível e atrativo, especialmente entre crianças e adolescentes. Segundo Souza (2020, p.78), “a gamificação no contexto da Educação Patrimonial permite aos estudantes explorar de maneira dinâmica e divertida os aspectos culturais e históricos de sua região, contribuindo para a formação de cidadãos mais conscientes e comprometidos com a preservação do patrimônio”

A educação patrimonial é uma ferramenta essencial para a valorização e preservação da identidade cultural de uma sociedade. Segundo Jacques Le Goff, o patrimônio não é apenas um conjunto de monumentos e objetos antigos, mas também a memória viva de um povo (LE GOFF, 2013). Nesse sentido, a educação patrimonial não se limita ao ensino em sala de aula, mas busca integrar os indivíduos à sua própria história, promovendo um senso de pertencimento e responsabilidade comum.

Dessa forma, a educação patrimonial não se restringe à transmissão passiva de informações históricas, mas envolve uma abordagem dinâmica e participativa que estimula o diálogo entre diferentes gerações e culturas. CANDAU (2011), complementa essa visão ao destacar que a memória coletiva é construída e reconstruída continuamente através das práticas sociais e das interações culturais.

O jogo educacional Uno7 exemplifica esse conceito, na prática. Criado como uma ferramenta lúdica para ensinar sobre o patrimônio histórico e cultural da cidade de Manaus, o jogo combina elementos de diversão com aprendizado significativo. Seguindo as diretrizes da educação patrimonial, o Uno7 não apenas ensina fatos históricos, mas também incentiva a reflexão crítica sobre a importância da preservação do patrimônio para a identidade e o desenvolvimento social.

Portanto, jogos educacionais como o Uno7 não são apenas recursos didáticos, mas estratégias fundamentais para engajar crianças, jovens e adultos na proteção e promoção do patrimônio cultural. De acordo com Le Goff, “a preservação do patrimônio é essencial para a construção de uma consciência histórica coletiva que transcende as fronteiras temporais e geográficas” (2013, p. 34).

Em síntese, a combinação entre educação patrimonial e jogos educacionais como o Uno7 representa uma abordagem inovadora e eficaz para fortalecer os laços entre indivíduos e seu ambiente cultural. Ao estimular o aprendizado através da experiência lúdica, essas práticas não apenas transmitem conhecimento, mas também cultivam um senso de responsabilidade e apreciação pelo patrimônio histórico, contribuindo assim para a construção de uma sociedade mais consciente e engajada na preservação de suas raízes culturais.

2.6. GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

O termo "gamificação" foi popularizado por volta de 2010 e tem sido amplamente explorado no contexto educacional. De acordo com Huotari e Hamari (2017), a gamificação pode ser definida como o uso de design de jogos em contextos não relacionados a jogos, visando influenciar comportamentos e criar experiências envolventes. A gamificação, como estratégia pedagógica, tem ganhado espaço nas discussões sobre inovação educacional no Brasil, sendo reconhecida como uma abordagem capaz de aumentar o engajamento dos alunos e proporcionar novas formas de aprendizado. Essa estratégia consiste em incorporar elementos de jogos em contextos não lúdicos, como a educação, a fim de motivar os estudantes e melhorar seu desempenho em diferentes contextos de aprendizagem e também uma forma de engajar alunos no processo de ensino e aprendizagem como afirma MACHADO (2023).

Desafio cada vez maior de envolver os alunos em atividades de aprendizado, se tornou necessário pensar novas estratégias metodológicas para auxiliar nesse processo. Nesse contexto,

uma estratégia promissora é a utilização de jogos educacionais ou o uso de seus elementos por meio da gamificação. No Brasil, estudiosos como Gomes (2022) e Fardo (2013) têm explorado as potencialidades da gamificação para o desenvolvimento de competências e habilidades no contexto educacional. A gamificação na educação patrimonial pode criar experiências imersivas, nas quais os alunos não apenas aprendem sobre o patrimônio, mas também se tornam protagonistas na preservação e compreensão desse legado.

Um exemplo prático seria o desenvolvimento de jogos digitais ou analógicos que desafiem os estudantes a resolver problemas relacionados à preservação de monumentos históricos, explorar a história de sua cidade por meio de missões ou participar de competições saudáveis que premiem o conhecimento sobre o patrimônio local.

Tais abordagens têm potencial em aumentar o engajamento dos estudantes, e também fomentam uma aprendizagem significativa, na qual o estudante se sente parte ativa na conservação do patrimônio com diz MENDONÇA: “Os jogos educativos, utilizados há muito tempo como materiais pedagógicos, constituem uma eficiente prática de aquisição de saberes. A união das funções lúdica e educativa, proporcionadas pelo jogo, estimula e facilita a aprendizagem através da interação”. MENDONÇA 2020, p. 91

Quando unidas as potenciais funções lúdicas e educativas dos jogos educacionais há possibilidade de estes desempenharem um papel na inclusão e acessibilidade, proporcionando experiências interativas e adaptáveis a diferentes perfis de estudantes. Segundo Huotari e Hamari (2017), a gamificação no contexto educacional pode ser ancorada na literatura de marketing de serviços, enfatizando que elementos de jogos, quando aplicados estrategicamente, aumentam o engajamento e a motivação dos alunos.

Tais abordagens pode beneficiar especialmente estudantes com necessidades educacionais especiais, pois possibilita a personalização do aprendizado, criando um ambiente mais dinâmico e participativo. Além disso, Kassir (2020) ressalta que a inclusão na educação requer estratégias que reconheçam a diversidade dos estudantes e promovam o acesso equitativo ao conhecimento, algo que os jogos podem facilitar ao oferecerem múltiplas formas de interação e representação do conteúdo. Na mesma linha, SESTITO E MILANI (2023) analisam os desafios da Educação Especial no Brasil e apontam a tecnologia como um recurso fundamental para ampliar o acesso ao aprendizado.

Dentro desta perspectiva os jogos digitais e analógicos, quando projetados com princípios de acessibilidade, tornam-se ferramentas eficazes para a mediação do ensino, permitindo que alunos com deficiência visual, auditiva ou cognitiva possam interagir de forma significativa com o conteúdo.

A pesquisa de SESTITO E MILANI (2023) evidencia que barreiras estruturais e tecnológicas ainda limitam a inclusão escolar, mas o uso de jogos pode abrandar essas dificuldades ao proporcionar experiências sensoriais variadas e adaptáveis. Assim, integrar gamificação e recursos acessíveis ao contexto educacional não apenas favorece a aprendizagem, mas também promove uma escola mais inclusiva e equitativa.

Conforme o descrito a criação de um ambiente educacional mais dinâmico e inclusivo ao incorporar elementos lúdicos e interativos, o jogo UNO7 pode ser adaptado para atender às necessidades de diferentes perfis de estudantes, garantindo que todos tenham a oportunidade de participar ativamente do processo de aprendizagem.

Além disso, a possibilidade de personalização das mecânicas e dos desafios do Uno7 permite que alunos com dificuldades de aprendizado ou necessidades específicas se engajem de forma mais significativa, tornando o conhecimento mais acessível e estimulante. Dessa forma, o jogo não apenas reforça o conteúdo sobre o patrimônio histórico de Manaus, mas também se alinha às diretrizes de uma educação inclusiva, promovendo equidade no acesso ao conhecimento.

Ao observar o patrimônio histórico de Manaus, com mais ênfase os prédios históricos da Avenida Sete de Setembro, é possível perceber as inúmeras possibilidades de processos educativos que podem ser potencializados através dos conceitos de gamificação alinhados à linguagem tecnológica dos alunos.

3. CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DOS PATRIMÔNIO PÚBLICO DE MANAUS

Manaus, capital do estado do Amazonas, é uma cidade rica em história e cultura, com um patrimônio público que reflete sua trajetória única e seu papel fundamental na região amazônica. Desde sua fundação em 1669, a cidade tem sido um ponto de convergência de diversas culturas e influências, resultando em um mosaico vibrante de tradições e legados arquitetônicos. Aldo Rossi (1982) argumenta que a cidade é um arquipélago de memórias, onde edifícios e espaços urbanos são depositários da história coletiva. Na Avenida 7 de Setembro, diversos edifícios históricos como o Paço

da Liberdade, o prédio 22 Paulista, a Catedral da Matriz e a Biblioteca Pública são elementos que estruturam a identidade cultural da cidade.

O patrimônio público de Manaus, que inclui edifícios históricos, monumentos, praças e parques, é um testemunho vivo da evolução da cidade ao longo dos séculos. Estes locais não apenas embelezam a paisagem urbana, mas também carregam narrativas profundas sobre o desenvolvimento social, econômico e político da região. Outro conceito fundamental de Rossi (1982) é a "tipologia" dos edifícios e sua "permanência" na paisagem urbana. Segundo o autor, certas formas arquitetônicas persistem ao longo do tempo, mesmo que suas funções sejam modificadas. Esse princípio é observado nos edifícios históricos de Manaus que foram adaptados para novos usos, como o Paço da Liberdade, que passou de sede administrativa a centro cultural.

Ao longo do processo de pesquisa, foram identificados e catalogados 27 edifícios e espaços históricos situados na Avenida 7 de Setembro, em Manaus. Esses patrimônios refletem a riqueza arquitetônica e cultural da cidade, representando diferentes períodos e influências que moldaram sua identidade urbana.

Entre os locais catalogados estão: Mirante São Vicente, Palácio Rio Branco, Praça Dom Pedro II, Paço da Liberdade, Casa 22 Paulista, Catedral Nossa Senhora da Conceição, Biblioteca Pública do Amazonas, Prédio do IAPETEC (primeiro edifício de dez andares da cidade), Prédio da antiga LOBRAS, Colégio Amazonense Dom Pedro II, Centro Educacional Santa Teresinha (CEST), Salão Rio Solimões e Igreja Adventista, que, segundo relatos da história oral, foi uma das residências de Plínio Coelho, figura política influente em Manaus.

Além desses, destacam-se a Praça Heliodoro Balbi (da Polícia), Ponte Romana I (Floriano Peixoto), Ponte Romana II (Marechal Deodoro), Antigo Cine Theatro Polytheama, Palácio Rio Negro, Vila Ninita, Fachada do Antigo Museu do Homem do Norte, Antiga casa do governador Gilberto Mestrinho, Antigo Prédio da Escola de Aprendizes Artífices – IDD (atual IFAM), Cadeia Pública Desembargador Raimundo Vidal Pessoa, Ponte Benjamin Constant, Loja Maçônica Aurora Lusitana, Centro de Arqueologia de Manaus (CAM), Parque Senador Jefferson Péres e Mercado Municipal Walter Rayol.

Essa catalogação evidencia a importância da Avenida 7 de Setembro como um verdadeiro corredor histórico, repleto de construções que testemunham o desenvolvimento e as

transformações da cidade ao longo do tempo. Para este trabalho foram delimitados 15 patrimônios históricos da avenida 7 de setembro onde faremos um breve relato sobre cada patrimônio que era compor as cartas do jogo pedagógico UNO 7.

Segundo GUIMARÃES (2020) A Avenida 7 de Setembro, localizada no bairro Centro, zona sul da cidade de Manaus, integra o sítio histórico, reconhecido como marco zero da cidade. Esta via faz parte do Centro Antigo, protegido pelo tombamento municipal, e está dentro dos limites do Centro Histórico de Manaus, tombado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN).

3.1. MIRANTE SÃO VICENTE

O Mirante São Vicente, localizado no centro histórico de Manaus no início da avenida 7 de Setembro, foi inaugurado em abril de 2024, situado no Largo de São Vicente, um ponto estratégico da cidade que oferece uma vista panorâmica da área central e do rio Negro. Antes de sua renovação, a área abrigava um prédio da antiga companhia energética, agora transformado em um espaço turístico que integra atrações gastronômicas e culturais.

O nome São Vicente faz referência ao local histórico onde ele está situado, o Largo de São Vicente, que por sua vez é associado à Igreja de São Vicente. A área onde o mirante foi construído possui um passado ligado à devoção religiosa, reforçando o vínculo histórico e cultural da área com o passado religioso de Manaus, mantendo a tradição enquanto o espaço se transforma em um ponto turístico e cultural relevante para a cidade.

Figura 1 – Mirante São Vicente. Carta 1



Fonte: Próprio Autor

3.2. PALÁCIO RIO BRANCO

O Palácio Rio Branco, localizado no centro histórico de Manaus, foi construído entre 1905 e 1938 em estilo eclético, representando a riqueza do ciclo da borracha. Originalmente projetado para

ser sede da Chefatura da Polícia, o prédio abrigou a Assembleia Legislativa do Amazonas a partir da década de 1970. Após a saída da Assembleia em 2000, o edifício foi cedido ao Governo do Estado para criar um Centro Cultural dedicado à história política do Amazonas. O centro oferece exposições permanentes e temporárias, uma biblioteca especializada em história política, além de manter o Gabinete do Presidente da Assembleia Legislativa para eventos oficiais.

Figura 2 – Palacio Rio Branco, Carta 2



Fonte: Próprio autor

3.3. PRAÇA DOM PEDRO II

A Praça Dom Pedro II, uma das áreas mais antigas de Manaus, faz parte de um conjunto histórico que inclui o Paço da Liberdade e o Palácio Rio Branco. Ao longo do tempo, a praça teve diversos nomes, sendo chamada oficialmente de Praça Dom Pedro II desde 1925. A Praça abriga um coreto e um chafariz de ferro fundido, ambos importados da Inglaterra. Pesquisas arqueológicas revelaram vestígios indígenas no local, datados de 100 a 800 d.C. A praça fica em frente ao Paço da Liberdade, atual Museu da Cidade de Manaus, e próxima ao Palácio Rio Branco, sede de órgãos públicos.

Segundo DUARTE (2023) a praça teve vários nomes antes de ser chamada de Praça Dom Pedro II, chamou-se Praça Desembargador Rêgo Monteiro (1923), Praça da Redenção (1924) e Praça General Menna Barreto (1924). Em 2003 foi encontrado nesta praça por meio de obras de pavimentação que estava sendo realizadas um sítio arqueológico com urnas funerárias indígenas, mais tarde, parte da área desta praça foi interditada para a recuperação do coreto e do chafariz, ambos em ferro fundido. DUARTE (2023)

É interessante observar que um monumento patrimonial traz em sua contextualização referências históricas de diversas fases da história de Manaus, desde sua formação, período colonial até seu apogeu na era da borracha onde grandes construções históricas foram estabelecidas.

Figura 3 – Praça Dom Pedro II, Carta 3



Fonte: Próprio autor

3.4. PAÇO DA LIBERDADE

O Paço da Liberdade, também conhecido como Paço Municipal, é um importante edifício histórico localizado no centro de Manaus. Construído no século XIX, o prédio foi inicialmente a sede do Palácio do Governo e a residência oficial dos presidentes da Província do Amazonas entre 1874 e 1889. Após a Proclamação da República, em 1889, tornou-se sede da Prefeitura de Manaus, função que exerceu por muitas décadas.

O Paço da Liberdade possui grande relevância histórica e arquitetônica. Com estilo neoclássico, o prédio reflete a opulência do período áureo da borracha, quando Manaus vivia seu auge econômico. Ele está localizado na Praça Dom Pedro II, formando um conjunto com outros edifícios históricos, como o Palácio Rio Branco.

Após um longo período como sede do governo municipal, o Paço passou por reformas e restaurações para abrigar o Museu da Cidade de Manaus, inaugurado em 2018. O museu apresenta exposições permanentes e temporárias, focando na história de Manaus e seu desenvolvimento ao longo dos séculos. O Paço da Liberdade, com sua rica história, é um símbolo da herança cultural e política da cidade.

Figura 4 – Paço da Liberdade, Carta 4

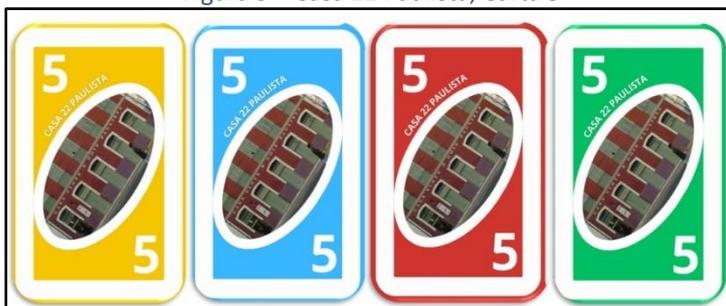


Fonte: Foto – Próprio Autor

3.5. CASA 22 PAULISTA

O prédio 22 Paulista, também conhecido como Casa 22 Paulista, é um edifício histórico construído no início do século XX que reflete a arquitetura característica desse período e se destaca por ter sido um importante ponto comercial na cidade. Segundo sites e blogues que contam a história de Manaus, a Casa 22 Paulista era famosa por oferecer uma grande variedade de artigos para o público masculino, como chapéus, meias, gravatas e tecidos finos, conforme anúncios da época. Com o passar do tempo, o prédio preserva sua importância na paisagem urbana, não apenas por seu valor histórico, mas também como um marco da fase comercial da cidade, associada ao crescimento econômico do Ciclo da Borracha e à transformação de Manaus em um centro comercial regional.

Figura 5 – Casa 22 Paulista, Carta 5



Fonte: Próprio Autor

3.6. CATEDRAL METROPOLITANA NOSSA SENHORA DA CONCEIÇÃO

A Catedral de Manaus, oficialmente chamada de Catedral Metropolitana Nossa Senhora da Conceição, está localizada na Avenida Sete de Setembro. Sua origem remonta a uma capela simples erguida em 1695 pelos missionários carmelitas. A catedral foi construída nas proximidades da Fortaleza de São José da Barra do Rio Negro, que marcou o início da fundação de Manaus. Durante sua história, a catedral passou por várias reconstruções devido a dificuldades financeiras e técnicas.

Em 1781, a igreja original foi demolida para dar lugar a uma nova estrutura, porém a construção foi marcada por interrupções e mudanças de projeto. Em 1858, uma nova pedra fundamental foi lançada e a construção se estendeu por quase duas décadas, sendo concluída no final do século XIX. A igreja apresenta um estilo neoclássico, bastante influenciado pelas necessidades e recursos da época, e foi concluída com o apoio de diversos governos provinciais. CORRÊA (2007). Atualmente, a catedral é um dos principais marcos religiosos e culturais da cidade. Em 2021, foi

oficialmente reconhecida como patrimônio cultural de Manaus, o que reforça sua importância histórica e simbólica para a preservação da memória local.

Figura 6 – Catedral Nossa Senhora da Conceição. Carta 6



Fonte: Próprio Autor

3.7. BIBLIOTECA PÚBLICA DE MANAUS

Inaugurada em 1883, a biblioteca é uma instituição crucial para a formação intelectual da sociedade manauara. MESQUITA (2019) destacou a relevância desse espaço, não apenas como um repositório de livros, mas como um ponto de encontro para pesquisas acadêmicas e preservação de obras raras, incluindo jornais históricos e material acadêmico. O edifício atual, inaugurado em 1910, passou por várias restaurações ao longo do tempo, incluindo uma grande reforma em 2013, que revitalizou o espaço para garantir sua acessibilidade e a preservação de seu valioso acervo, além da função educacional, a Biblioteca Pública é também um local de encontros culturais e intelectuais, refletindo a história e a riqueza cultural da região amazônica.

Figura 7 – Biblioteca Pública do Amazonas, Carta 7



Fonte: Próprio Autor

3.8. COLÉGIO AMAZONENSE DOM PEDRO II

O Colégio Amazonense Dom Pedro II, também conhecido como Colégio Estadual, foi fundado em 31 de agosto de 1864, originalmente com o nome de Liceu Provincial Amazonense, sendo a primeira escola pública de ensino secundário do Amazonas. Segundo IPATRIMONIO(“s.d.”)

inicialmente, funcionava nas instalações do Seminário Episcopal de São José de Manaus, mas tinha gestão autônoma. Em 1869, foi oficialmente reconhecido e passou a ter uma administração própria, com José Maria de Albuquerque Mello como o primeiro diretor. A instituição passou por várias reformulações, incluindo mudanças de nome e de estrutura curricular, adequando-se às normas educacionais vigentes no Brasil. Em 1925, adotou o nome de Gymnasio Amazonense Pedro II, em homenagem ao último imperador do Brasil. Em 1975, recebeu a denominação atual de Colégio Amazonense Dom Pedro II.

Tombado como Monumento Histórico do Estado em 1988, o colégio passou por sua última grande reforma entre 2007 e 2008 e, atualmente, funciona como uma Escola de Ensino Médio, oferecendo também cursos técnicos em parceria com o CETAM. O colégio tem uma história marcada por momentos importantes, como a Revolução Ginásiana de 1930, e desempenhou um papel relevante no desenvolvimento educacional da região amazônica.

Figura 8 – Colégio Amazonense Dom Pedro II. Carta 8



Fonte: Próprio Autor

3.9. PRAÇA HELIODORO BALBI (DA POLÍCIA)

A Praça Heliodoro Balbi, situada no Centro de Manaus, foi inaugurada no início da década de 1870 como Praça do Palacete Provincial. Em 1872, recebeu a denominação de Praça 28 de Setembro em homenagem à Lei do Ventre Livre. Ao longo dos anos, foi cenário de importantes eventos históricos, como a libertação dos escravos no Amazonas em 1884. A praça passou por várias reformas e mudanças de nome, sendo chamada de Largo do Liceu e, posteriormente, Praça da Constituição. Sua forma atual e nome, em homenagem a Heliodoro Balbi, foram oficializados na década de 1950. Atualmente, a praça é popularmente conhecida como Praça da Polícia, por estar próxima ao antigo Comando-Geral da Polícia Militar do Amazonas. Ao longo de sua história, a praça foi um importante centro cultural e ponto de encontro literário. DUARTE (2023)

Figura 9 – Praça Heliodoro Balbi (da polícia). Carta 9



Fonte: Próprio Autor

3.10. ANTIGO CINE THEATRO POLYTHEAMA

O Antigo Cine Theatro Polytheama de Manaus foi inaugurado em 14 de julho de 1912 e teve um papel importante na vida cultural da cidade durante a primeira metade do século XX. Localizado na esquina das avenidas Sete de Setembro e Getúlio Vargas, o Polytheama foi, por várias décadas, um dos principais espaços de exibição cinematográfica e de eventos teatrais em Manaus. Além de sua função como cinema, o local abrigava também apresentações teatrais, reforçando seu papel como um centro cultural diversificado. Segundo DUARTE:

Em 1973, o Polytheama cedeu lugar a uma rede de eletrodomésticos. Em seguida, foi uma agência bancária, depois, uma empresa de câmbio e turismo e, atualmente, é uma loja de departamentos. De sua arquitetura original, hoje resta-lhe apenas o frontão, ornado com uma lira e duas sereias. DUARTE (2023), Pg 257.

Polytheama é um exemplo do que ocorre em muitos monumentos e prédios históricos no centro de Manaus, alguns como Cine Theatro tiveram grande relevância para cidade e hoje se encontram em estado de abandono ou de total mudança para adequação aos espaços comerciais, deixando apenas memórias de uma época de ouro do entretenimento e da cultura na cidade.

Figura 10 – Antigo Cine Theatro Polytheama. Carta 0



Fonte: Próprio Autor

3.11. PALÁCIO RIO NEGRO

O Palácio Rio Negro, localizado no centro de Manaus, é um dos mais importantes marcos históricos e arquitetônicos da cidade. Originalmente construído como residência do comerciante alemão Karl Waldemar Scholz em 1903, o palácio reflete o auge do Ciclo da Borracha, período em que Manaus se destacou como um dos principais centros econômicos da Amazônia devido à exportação de borracha. O edifício combina características do estilo eclético, popular na arquitetura brasileira do início do século XX, com influências neoclássicas, típicas da arquitetura de luxo da época. Sua estrutura foi projetada para refletir a riqueza e o poder dos barões da borracha, decorada com materiais nobres, como mármore e madeiras finas.

Em 1918, o governo do estado adquiriu o prédio, que passou a servir como residência oficial do governador do Amazonas até meados dos anos 90. Durante o governo de Gilberto Mestrinho, o local foi transformado em um espaço cultural e, hoje, abriga o Centro Cultural Palácio Rio Negro, oferecendo exposições de arte, eventos culturais, e visitas guiadas que destacam a rica história do edifício. O Palácio Rio Negro ao longo dos anos passou por restaurações que garantiram sua preservação e conta com jardins bem cuidados, com árvores e plantas típicas da região amazônica, integrando o patrimônio cultural com o ambiental.

Figura 11 – Palácio Rio Negro. Carta Bloqueio



Fonte: Próprio Autor

3.12. VILA NINITA

Pouco há escrito sobre a origem do prédio da Vila Ninita, o que se enfatiza é que um exemplo da arquitetura residencial de luxo do início do século XX, período marcado pelo apogeu do ciclo da borracha, quando Manaus se modernizava rapidamente. Originalmente, o prédio pertencia à elite da época e fazia parte de um conjunto de propriedades que refletiam o estilo de vida sofisticado daqueles que prosperaram com a economia da borracha. Atualmente, a Vila Ninita integra o

Complexo Cultural Palácio Rio Negro e já abrigou o Museu de Numismática Bernardo Ramos, que ocupou parte do prédio entre 2000 e 2008. O acervo numismático, que foi transferido para o Palacete Provincial, era composto por mais de 17 mil peças raras, incluindo moedas históricas de diversas partes do mundo.

Figura 12 – Vila Ninita. Carta Reverso



Fonte: Próprio Autor

3.13. ANTIGA CASA DO GOVERNADOR GILBERTO MESTRINHO

O casarão da avenida 7 de Setembro ou antiga casa do governador e senador Gilberto Mestrinho é uma construção histórica que possui relevância cultural e arquitetônica para a cidade. Embora tenha sido adquirido pelo político Gilberto Mestrinho, a edificação tem uma história que precede essa aquisição. Inicialmente, o imóvel pertenceu a Edward Bingham Kirk, superintendente da Manáos Tramways, e posteriormente foi de propriedade de Israel Siqueira Benchimol, sendo sede do Grêmio Cultural e Recreativo SION, vinculado à comunidade judaica. Gilberto Mestrinho morou na casa até 1961, após sua saída o palacete serviu como prédio da UEA, escola infantil, sede da Praxis Engenharia e por último uma igreja. Segundo sites e blogues que retratam a história de Manaus o prédio tem arquitetura neoclássica com três pavimentos e foi inspirado nos grandes palacetes urbanos e rurais das vilas italianas, possui 8 quartos, com assoalhos em Jacarandá, Caviúna e Ipê. Atualmente o imóvel se encontra em estado de abandono a mais de 15 anos.

Figura 13 – Antiga casa do governador Gilberto Mestrinho. Carta +2



Fonte: Próprio Autor

3.14. CADEIA PÚBLICA DESEMBARGADOR RAIMUNDO VIDAL PESSOA

A Cadeia Pública Desembargador Raimundo Vidal Pessoa, popularmente conhecida como Cadeia Vidal Pessoa, é um marco da história penal em Manaus. Inaugurada em 1907, o prédio foi projetado para ser uma cadeia pública de grande porte e funcionou como tal durante mais de um século. Localizada no centro da cidade, na Rua Joaquim Sarmento, a cadeia tem uma arquitetura neoclássica imponente, característica de prédios públicos construídos durante o auge do Ciclo da Borracha na Amazônia.

Originalmente concebido para abrigar detentos provisórios e condenados de menor periculosidade, o edifício foi reformado diversas vezes ao longo dos anos para adequar-se às novas demandas e legislações carcerárias. No entanto, com o passar do tempo, as condições da cadeia se deterioraram, tornando-se conhecida pelos problemas de superlotação, más condições sanitárias e de segurança. Esses fatores levaram ao seu fechamento em 2017.

Além de sua função penal, o edifício carrega um grande valor histórico e arquitetônico para Manaus. Após seu fechamento, foram levantadas propostas para transformar o espaço em um centro cultural ou museu, preservando assim seu valor como patrimônio da cidade.

Figura 14 – Cadeia Pública Desembargador Raimundo Vidal Pessoa. Carta Curinga



Fonte: Próprio Autor

3.15. PONTE BENJAMIN CONSTANT

A Ponte Benjamin Constant é uma importante ligação entre o centro histórico da cidade e outras áreas urbanas. Inaugurada em 1895 na administração do governador Eduardo Ribeiro, a ponte foi construída sobre o antigo Igarapé do Espírito Santo, que cortava a cidade e era uma via fluvial essencial para o transporte e atividades comerciais na época.

A ponte é batizada em homenagem a Benjamin Constant, uma figura relevante da República brasileira, e faz parte da história urbanística de Manaus, especialmente durante o Ciclo da Borracha, quando a cidade vivia um período de grande desenvolvimento econômico e modernização.

O igarapé, que ficava abaixo da ponte, foi gradualmente aterrado no processo de urbanização da cidade, e hoje o fluxo de água é quase inexistente na área. Mesmo assim, a ponte continua a ser um ponto de referência histórico. Apesar de sua importância, a infraestrutura passou por algumas reformas ao longo dos anos para manter sua utilidade no trânsito da cidade e para preservar o patrimônio histórico da região.

A ponte representa um dos vários exemplos de intervenções urbanas que ocorreram durante o apogeu de Manaus como um centro econômico na Amazônia, e está associada a outros pontos importantes da cidade, como o Teatro Amazonas e a Alfândega de Manaus, todos símbolos da prosperidade que o ciclo da borracha trouxe para a cidade.

Figura 15 – Ponte Benjamin Constant. Carta +4



Fonte: Próprio Autor

Esta breve contextualização do patrimônio histórico de Manaus ao longo da avenida 7 de Setembro mostra sua importância e destaca o papel fundamental que esses espaços desempenham na preservação da memória cultural e no fortalecimento da identidade local. A relação entre arquitetura, memória e ludicidade abordada uma perspectiva de que o aprendizado pode se tornar mais significativo quando associado a experiências interativas (Huizinga, 2001).

A gamificação do patrimônio histórico por meio do UNO7 reforça esse conceito ao estimular nos alunos um engajamento ativo com o conteúdo. Além disso, a teoria de Huotari e Hamari (2017) sobre gamificação sugere que elementos lúdicos aumentam a motivação e o envolvimento dos participantes, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e acessível.

4. CONTEXTUALIZAÇÃO DA ESCOLA E PÚBLICO DA PESQUISA

A Escola Estadual Senador Manuel Severiano Nunes localizada na cidade de Manaus, Amazonas, na Zona Centro Oeste, atende a uma média de 1200 alunos que geralmente moram nos bairros próximos à escola. Segundo as informações do Plano Político Pedagógico (PPP) a escola foi inaugurada no dia 23 de janeiro de 1980, oferecendo cursos profissionalizantes até a 1990, depois não profissionalizantes e a partir de 1996 e em 1998 começou a oferecer curso de Ensino Médio regular na qual permanece até hoje.

Figura 16 – Faixada da Escola



Fonte: Imagem retirada do PPP da escola no ano 2022.

Figura 17 – Entrada da Escola



Fonte: Imagem retirada do PPP da escola no ano 2022.

Em uma conversa com um dos funcionários mais antigos da instituição, o secretário José Gomes Paes compartilha suas observações e experiências ao longo de 25 anos de serviço, de forma poética:

Tributo a Escola Estadual Senador Manuel Severiano Nunes.

Oh! Como sinto amor por essa escola; No serviço público, foi a escola que me viu nascer; Doces recordações que não me saem da memória; Parte da minha vida que jamais vou esquecer. Uma escola que no bairro é referência; Pois situa-se na parte central, bem no coração; Já formaram muitos alunos de excelência; Maria, Pedro, Joaquim, João...; Mestres, gestores e funcionários compromissados; Que fizeram engrandecer essa escola querida; Fatos e histórias do presente e passado; Fonte de aprendizado pra toda a vida. Essa escola já formou muitos profissionais; Da educação, saúde, atletas, cantores, advogados...; Fatos históricos e dados reais; Como o lutador de MMA José Aldo. Quem já estudou aqui sabe o valor da escola; Quem está estudando, valorize os mestres; Que saia daqui a enfrentar mundo afora; Nas mais diversas situações intempéries. (PAES 2022)

O autor José Gomes Paes, secretário e poeta, compartilhou em forma de poesia suas observações e experiências de 25 anos como funcionário da instituição. Através dessa expressão artística, ele não apenas ilustra a passagem do tempo, mas também ressalta a grande importância da escola no bairro.

Ao longo das décadas, a instituição tornou-se um ponto de convergência cultural e patrimonial na comunidade local. Desde sua fundação, tem desempenhado um papel crucial na formação não apenas acadêmica, mas também na transmissão de valores culturais e sociais aos jovens que ali estudam. A poesia de José Gomes Paes encapsula não apenas as mudanças físicas do ambiente escolar, mas também os vínculos emocionais e as memórias compartilhadas por diversas gerações de estudantes e funcionários.

Além disso, a presença contínua da escola ao longo dos anos solidificou sua posição como um marco histórico no bairro. O prédio não é apenas um local de aprendizado, mas um monumento vivo que testemunhou as transformações sociais e educacionais ao longo do tempo. A poesia de José Gomes Paes serve como um testemunho poético dessas mudanças, capturando a essência e o espírito da comunidade que se desenvolveu em torno da instituição.

Portanto, ao fazer referência a essas experiências através da poesia, José Gomes Paes não apenas celebra a história da escola, mas também reafirma sua importância duradoura como um ponto de orgulho e identidade para todos os que tiveram o privilégio de passar por suas portas. Segundo o projeto político pedagógico (2022), a escola possui:

[...] 15 salas de aula no prédio principal e dispões de 2 quadras cobertas poliesportivas, uma quadra de areia e uma quadra descoberta. Possui também, sala de recursos multifuncionais, laboratório maker, biblioteca, sala dos professores incluindo uma sala de conforto, sala da APMC, auditório, cozinha, refeitório, sala destinada a Banda Marcial, salão espelhado destinado ao projeto de dança escolar, banheiros de alunos, banheiros de professores, sala de coordenação pedagógica, secretaria, depósito da merenda escolar, depósito de materiais

esportivos, banheiro destinados aos alunos PCD, banheiros dos funcionários, área destinada a horta escolar, espaço coberto destinado as atividades de socialização e convivência dos discentes, estacionamento interno para atender a demanda dos funcionários, professores e alunos. (PPP da Escola S.M.S.N, 2022, p.10)

Atualmente, alguns desses espaços estão sem condições de uso devido à falta de manutenção e aos constantes assaltos nas dependências anexas ao prédio principal. Além disso, espaços foram cedidos para o funcionamento de um Centro de Atenção Integral à Criança (CAIC), o que reduziu os espaços multifuncionais de uso comum para aulas.

Nesse contexto, atuo como professora de artes para os alunos do primeiro e segundo ano, atendendo uma média de 150 alunos no turno matutino. Para entender melhor o contexto socio educacional dos alunos e seu conhecimento sobre educação patrimonial, foi realizado um questionário com o intuito de coletar informações sobre os temas mencionados.

Os questionários foram distribuídos nos grupos de WhatsApp dos alunos, resultando em 99 respostas das 5 turmas de 1 ano nas quais ministrou a disciplina de Arte. O formulário continha perguntas sobre idade, gênero, entre outras informações ligadas ao contexto escolar e à educação patrimonial. Essas informações são relevantes porque possibilitam uma compreensão mais ampla do perfil dos estudantes e do impacto da educação patrimonial em suas vidas.

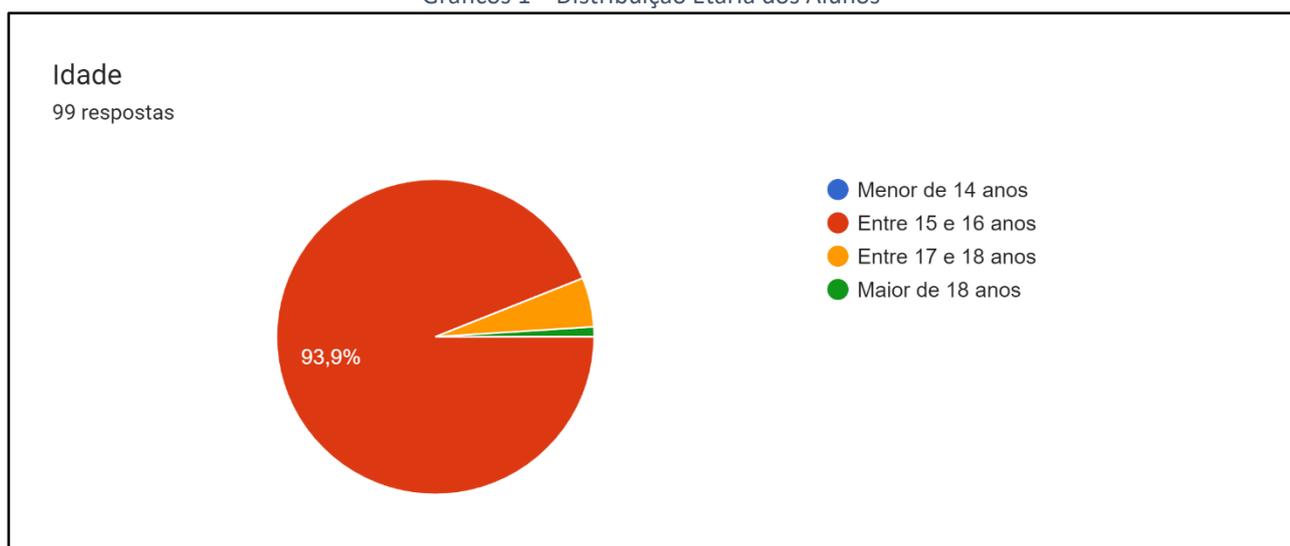
A coleta de dados por meio de questionários é uma prática comum em pesquisas educacionais, conforme destacado por Creswell (2014), que afirma que "a pesquisa por meio de questionários permite ao pesquisador obter informações detalhadas sobre as características e opiniões dos participantes de forma sistemática e organizada". Além disso, a utilização de ferramentas digitais, como o WhatsApp, facilita a distribuição e o retorno dos questionários, aumentando a taxa de resposta e a representatividade dos dados coletados (Smith, 2018).

A análise dessas informações pode revelar padrões importantes, como a correlação entre a locomoção dos alunos e seu desempenho escolar, ou entre o conhecimento prévio sobre educação patrimonial e o interesse pelas aulas de Arte. Segundo Silva e Oliveira (2017), "compreender o contexto dos alunos é fundamental para adaptar as práticas pedagógicas e promover um ensino mais inclusivo e eficaz".

Portanto, a aplicação desse questionário e a subsequente análise dos dados fornecem insights valiosos que podem orientar futuras estratégias educacionais e contribuir para o aprimoramento do ensino de Arte e da educação patrimonial.

De acordo com Piaget (1972), os adolescentes nessa faixa etária encontram-se no estágio das operações formais, onde desenvolvem a capacidade de pensamento abstrato e lógico. Além disso, Erikson (1968) destaca que a adolescência é uma fase crucial para o desenvolvimento da identidade e da autonomia, o que pode influenciar significativamente a dinâmica educacional e social desse grupo.

Gráficos 1 – Distribuição Etária dos Alunos

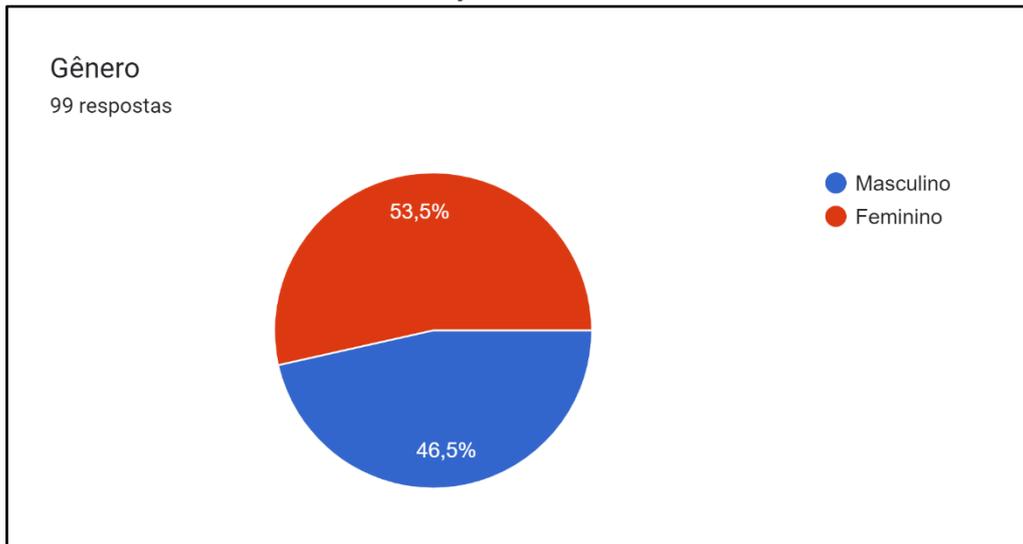


Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Entre as informações coletadas sobre a idade dos alunos, observa-se que 93,9% têm entre 15 e 16 anos, 5,1% têm entre 17 e 18 anos e 1% têm mais de 18 anos. Essa distribuição etária é significativa, pois indica que o público com o qual estamos trabalhando é predominantemente composto por jovens de 15 a 16 anos. Esse grupo etário apresenta padrões e características distintas em comparação com outras faixas etárias.

De acordo com INEP (2023), este padrão é consistente com a composição demográfica dos estudantes nas escolas públicas de ensino médio regular no Brasil.

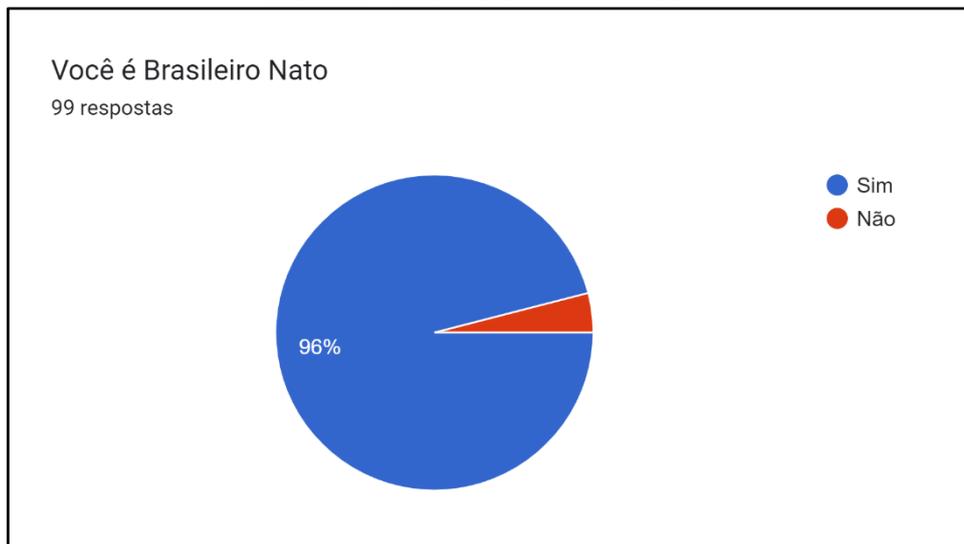
Gráficos 2 – Distribuição de Gênero dos entrevistados



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Ficou evidente que a maioria desses alunos são mulheres, representando cerca de 53,5%, enquanto os homens correspondem a 46,5%. Além disso, eles constituem o maior público nas escolas públicas de ensino médio regular.

Gráficos 3 – Nacionalidade dos estudantes

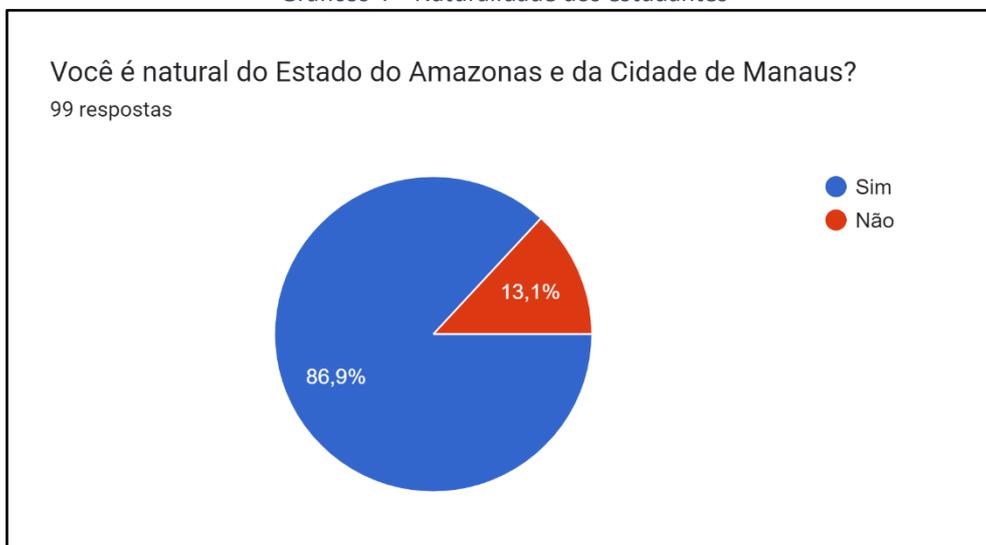


Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Conforme demonstrado no gráfico acima, 96% todos os estudantes que participam da pesquisa possuem nacionalidade brasileira, e 4% declaram ser de outra nação, reflexo do processo migratório que acontece na região.

Quando perguntado sobre sua naturalidade, 86,9% se declara amazonense e 13,1% dizem vir de outros estados.

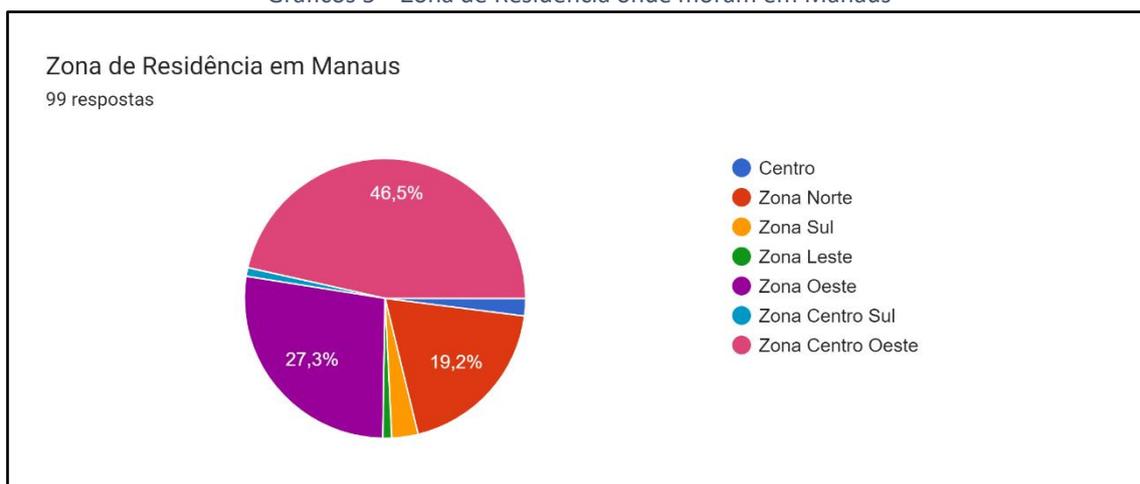
Gráficos 4 – Naturalidade dos estudantes



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

A maioria dos entrevistados, 64,5% residem na zona centro oeste, local onde está localizada a escola os demais alunos, e sua maioria divide-se na zona oeste e norte de Manaus.

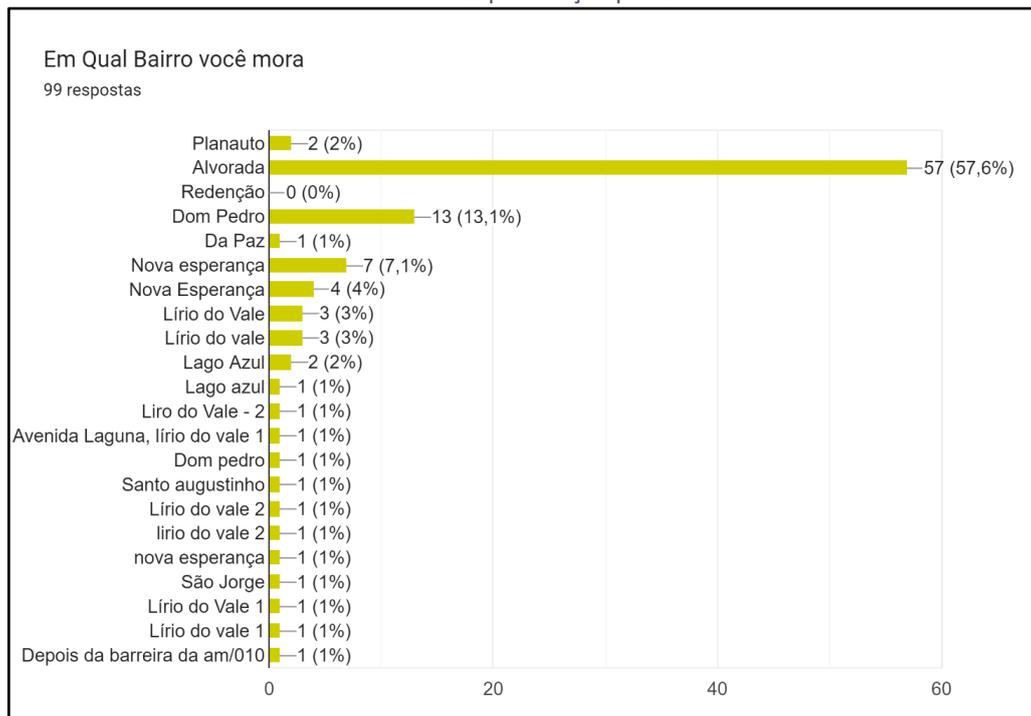
Gráficos 5 – Zona de Residência onde moram em Manaus



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Para ser mais específico foi perguntando sobre os bairros onde os alunos residem cerca de 57,6%, responderam que residem no bairro onde a escola está situada, seguindo o padrão e o objetivo da escola pública que é facilitar o acesso dos alunos ao ensino e ao sistema formal de educação.

Gráficos 6 – Especificação por Bairro

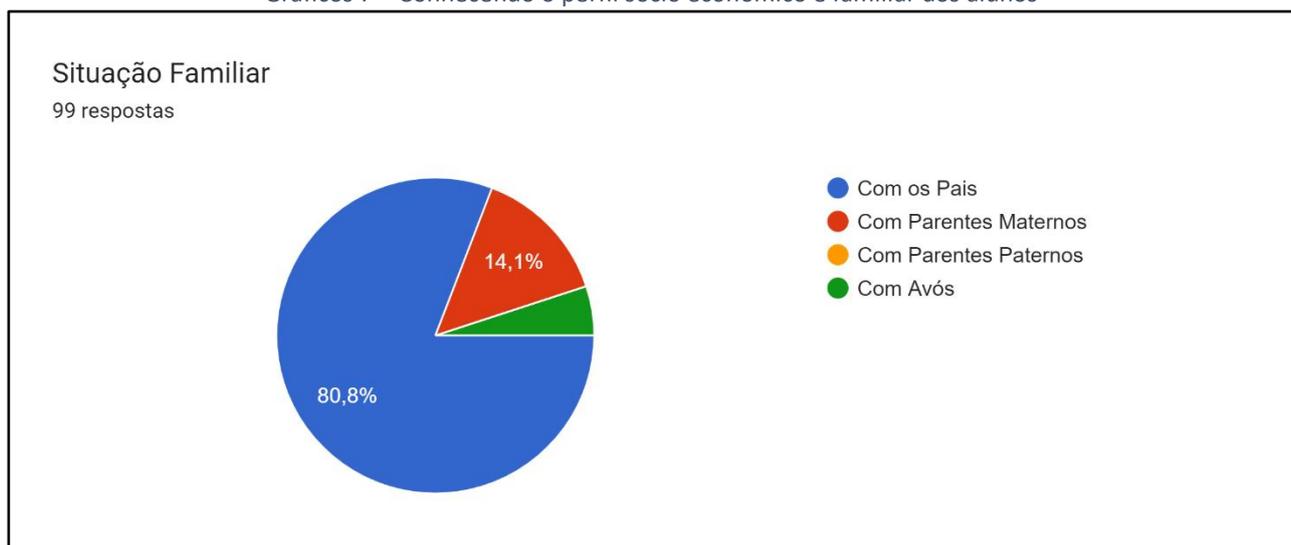


Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Dermeval (2009) argumenta que as escolas públicas devem seguir o princípio da equidade, buscando facilitar o acesso de alunos ao sistema educacional, contribuindo para a formação da cidadania e inclusão e uma educação acessível é fundamental para o desenvolvimento social.

Quando analisados os dados sobre a estrutura familiar, observa-se que a maioria dos adolescentes entrevistados vive com seus pais (80,8%), um dos pais e outros membros da família. Esse padrão reflete a composição tradicional de lares brasileiros, conforme estudos de DUARTE (2019), que indicam que a convivência familiar é um fator importante para o desenvolvimento emocional e educacional dos jovens

Gráficos 7 – Conhecendo o perfil socio econômico e familiar dos alunos

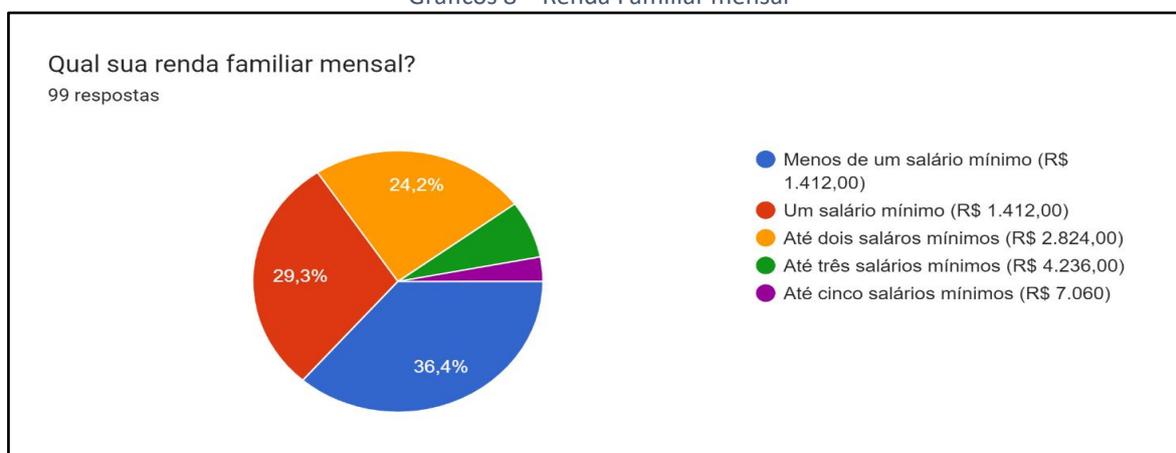


Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

A renda familiar tem uma importância significativa no processo de educação, impactando diretamente o acesso, a permanência e o desempenho dos estudantes no sistema educacional. Estudos como o de RIBEIRO (2011) mostram que famílias com maior renda têm mais condições de oferecer recursos educacionais, como livros, acesso à internet, material escolar e até mesmo oportunidades de ensino complementar, como cursos extracurriculares.

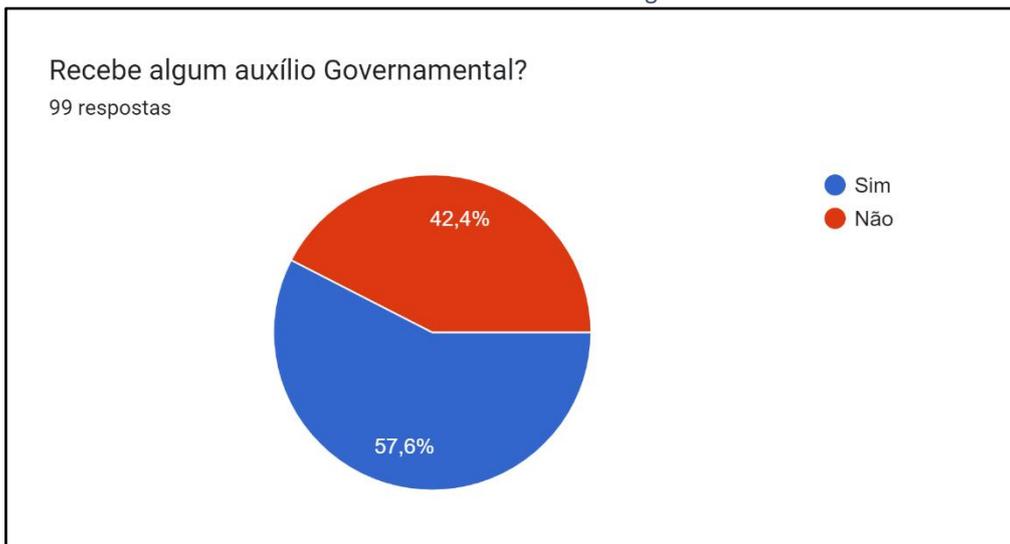
Isso proporciona um ambiente mais favorável ao aprendizado. No caso do gráfico abaixo fica evidente que em relação a renda mensal familiar dos entrevistados quase 50% têm equivalente a um salário-mínimo que se complementa com auxílios governamentais.

Gráficos 8 – Renda Familiar mensal



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

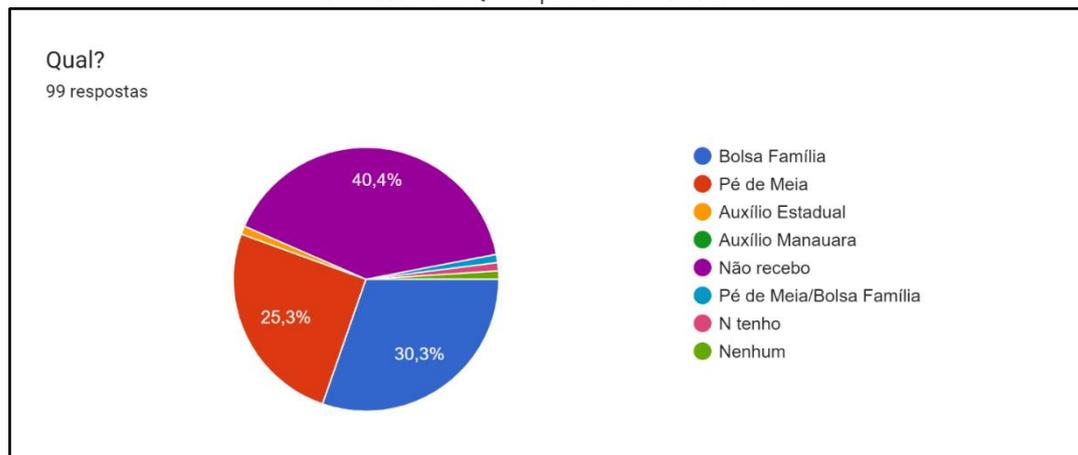
Gráficos 9 – Recebem auxílio do governo



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Quando questionados sobre receber auxílio do governo, 57,6% dos alunos afirmam receber este benefício, que se divide maioritariamente entre bolsa família e pé de meia, como mostra o gráfico abaixo.

Gráficos 10 – Qual tipo de auxílio recebem



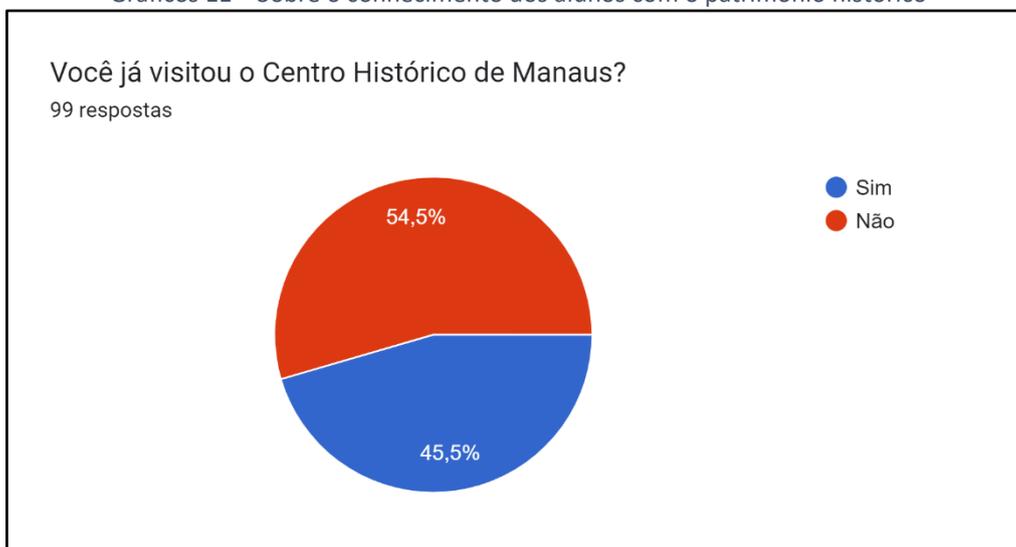
Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

A importância do auxílio governamental na renda familiar é significativa, especialmente em contextos de vulnerabilidade socioeconômica, porque ajuda a garantir condições básicas para o desenvolvimento das famílias e o acesso à educação, saúde e alimentação.

Essas informações mostram o perfil do aluno da rede pública de ensino, evidenciando suas condições socioeconômicas, familiares e a realidade escolar em que estão inseridos, aspectos que influenciam diretamente no processo de aprendizagem e no desempenho educacional.

Quando questionados sobre o conhecimento do patrimônio histórico que há no centro de Manaus, os alunos em sua maioria responderam não conhecer.

Gráficos 11 – Sobre o conhecimento dos alunos com o patrimônio histórico



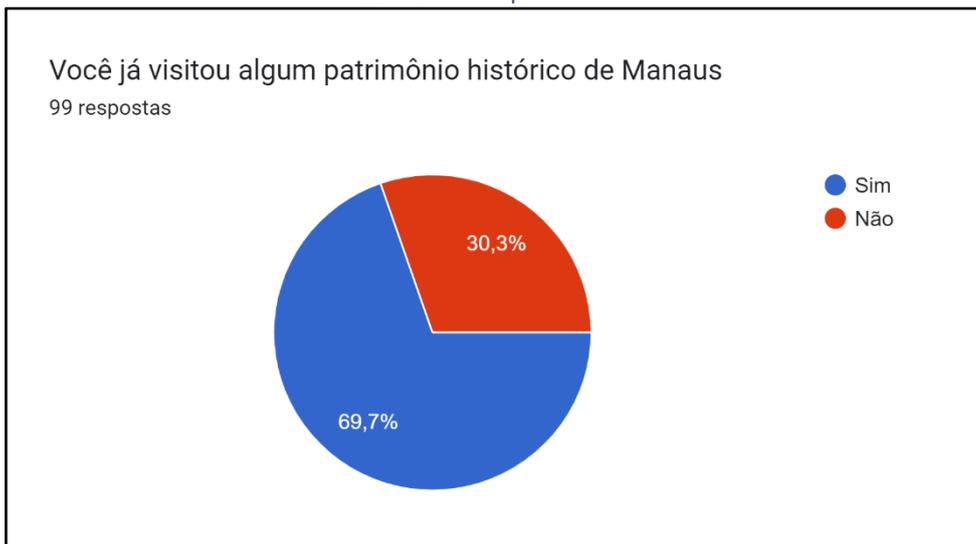
Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Cerca de 54,5% afirmam não conhecer o patrimônio cultural do centro histórico de Manaus, os dados mostram uma necessidade de aumentar o engajamento cultural da população de Manaus.

O número elevado de alunos que desconhece o centro histórico sugere barreiras que podem ser de ordem econômica, educacional ou de acesso. Promover essas instituições e facilitar o acesso pode ajudar a aumentar a participação e o conhecimento dos alunos sobre estes locais.

Quando questionados sobre as visitas a algum patrimônio histórico a 69,7% afirmam já ter realizado alguma visita, como mostra o gráfico abaixo:

Gráficos 12 – Visita ao patrimônio histórico

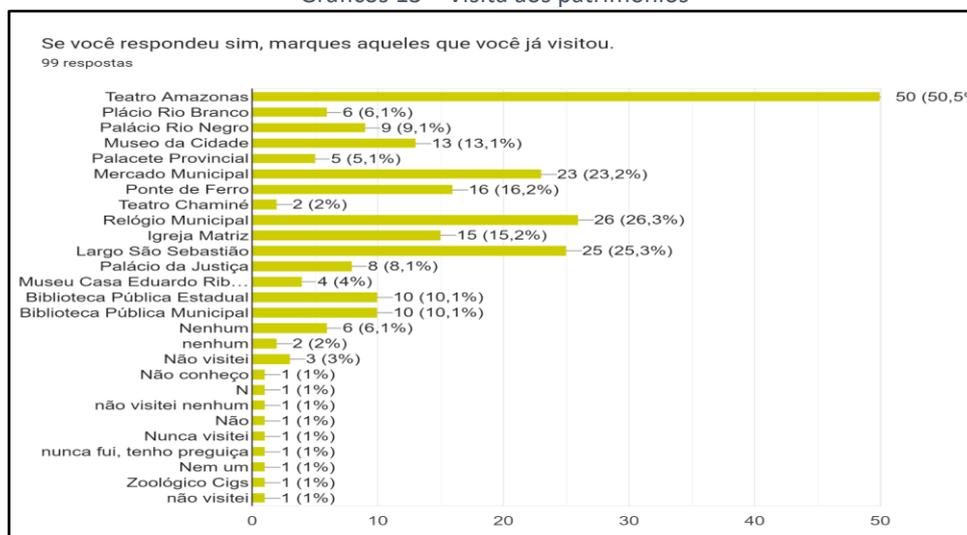


Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

De acordo com Bourdieu (1984), o consumo cultural, incluindo visitas a museus e teatros, está fortemente associado ao capital cultural, que se refere ao conjunto de conhecimentos, competências e disposições adquiridos através da educação e da socialização.

Aos que responderam, sim, foi perguntado quais patrimônios eles conheciam, 50,5% afirmam ter visitado o Teatro Amazonas.

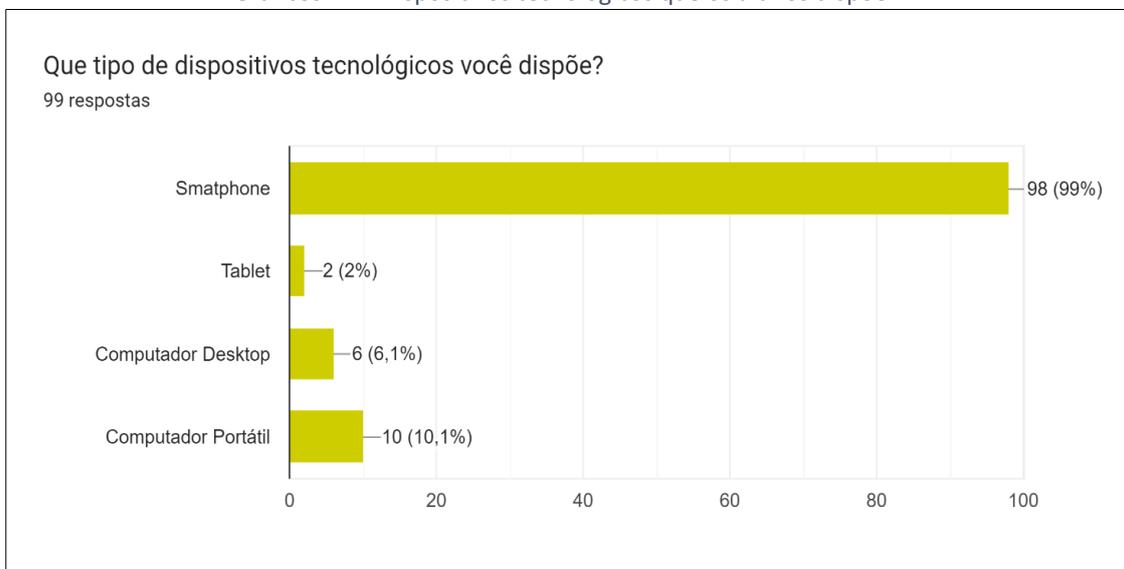
Gráficos 13 – Visita aos patrimônios



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Quando pensamos sobre o acesso ao patrimônio histórico uma das possíveis soluções seria o uso da tecnologia, para isso foi perguntado que tipo de dispositivos tecnológicos os alunos mais possuem.

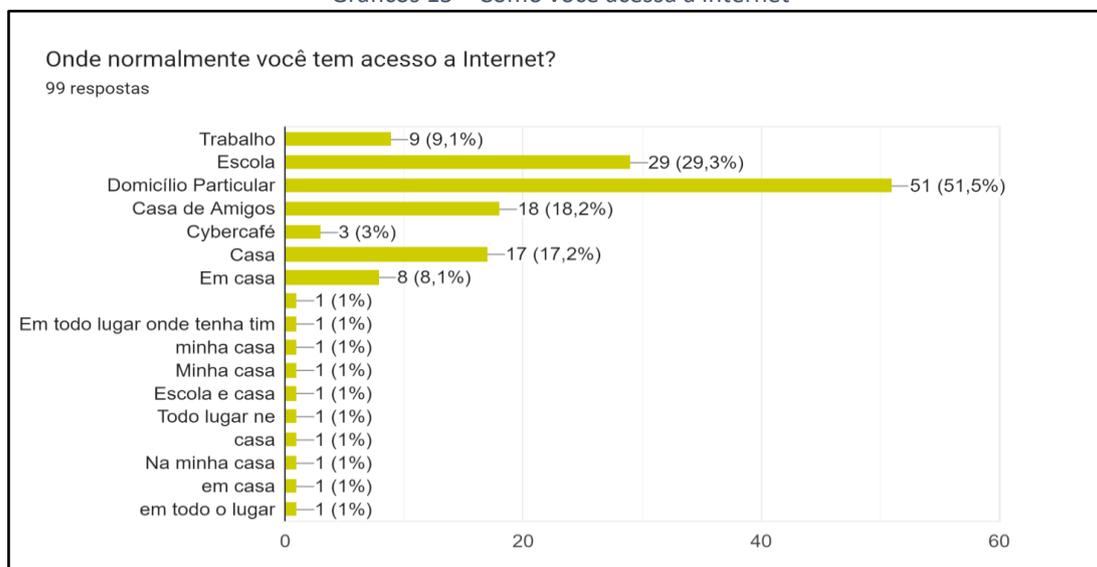
Gráficos 14 – Dispositivos tecnológicos que os alunos dispõem



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Seguindo o padrão da sociedade atual cerca de 98% dos entrevistados tem acesso a smartphone e seu acesso a internet se dá principalmente por meio de seu domicílio, escola, e residência de amigos.

Gráficos 15 – Como você acessa a internet



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Para finalizar, perguntamos aos entrevistados se eles conhecem os monumentos históricos da Avenida 7 setembro 71,4% afirmam que não como evidencia o gráfico abaixo.

Gráficos 16 – sobre conhecer os monumentos históricos da Avenida 7 de Setembro



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

4.1. METODOLOGIA

Diversos estudiosos têm se dedicado ao campo da educação patrimonial, com contribuições significativas para a construção de abordagens metodológicas. Entre esses pesquisadores, destacam-se Vera Rezende, com obras como Patrimônio Cultural: Educação e Cidadania, Educação Patrimonial: Diálogos com Paulo Freire e Educação Patrimonial em Museus: A Construção do Cidadão. Uma autora de grande relevância é Maria de Lourdes Horta, conhecida por suas publicações sobre a abordagem metodológica em educação patrimonial, incluindo Educação Patrimonial: Uma Estratégia para o Desenvolvimento Local, Patrimônio Cultural e Educação, e traz abordagens didáticas em Caminhos para a Educação Patrimonial.

A pesquisa de Maria Isabel Rocha, com ênfase em metodologias interdisciplinares, também se destaca, assim como as contribuições de Maria Cecília Londres Fonseca, com textos como Educação Patrimonial: Aproximações Possíveis e Patrimônio Cultural e Educação.

As metodologias mais frequentemente utilizadas em educação patrimonial incluem pesquisa-ação, estudo de caso e métodos etnográficos. No entanto, para este trabalho, a abordagem adotada será a Design-Based Research (DBR), ou Pesquisa Baseada em Design, que visa resolver problemas educacionais práticos, ao mesmo tempo que gera novos conhecimentos teóricos.

Segundo Kneubil e Pietrocola (2017), a DBR atua empiricamente nas teorias educacionais, especialmente em ambientes de aprendizagem, sendo uma metodologia essencial para entender como, quando e por que inovações educacionais funcionam ou falham na prática. No contexto da educação patrimonial, a DBR oferece uma abordagem influente para criar jogos que promovem a interação e o aprendizado sobre o patrimônio histórico. Esses jogos podem ser aplicados tanto em ambientes virtuais quanto em contextos reais, como a sala de aula.

Barab e Squire (2004) argumentam que a DBR permite um processo contínuo de design, implementação e refinamento de intervenções educacionais, sendo particularmente útil na criação de experiências educativas envolventes e informativas.

A metodologia DBR também se caracteriza por sua flexibilidade, permitindo que os educadores ajustem suas estratégias com base nas respostas dos alunos. Essa característica é especialmente importante na educação patrimonial, que busca estabelecer uma conexão profunda entre o estudante e o contexto histórico-cultural.

Anderson e Shattuck (2012) destacam que a DBR é uma metodologia cíclica e colaborativa, permitindo que o professor/pesquisador refine suas intervenções em tempo real, sempre em busca dos melhores resultados possíveis. Por ser uma abordagem dinâmica, a DBR se torna uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento de jogos educacionais, uma vez que esses podem ser ajustados e aprimorados com base no feedback dos alunos, criando um aprendizado mais eficiente e envolvente sobre o patrimônio histórico.

Em síntese, a DBR oferece uma estrutura robusta para o desenvolvimento de soluções educacionais inovadoras, sendo particularmente relevante para o ensino do patrimônio histórico por meio de jogos. Essa metodologia não só permite a criação de experiências de aprendizagem dinâmicas, mas também promove uma investigação contínua sobre a eficácia dessas soluções no contexto educacional. A seguir, apresentamos as fases do processo metodológico adotado nesta pesquisa, que segue os princípios da DBR:

Tabela 1 – Fases da Pesquisa DBR e a Posição da Proposta da Pesquisa

FASES DA DBR	TÓPICOS	POSIÇÃO DA PROPOSTA
Fase 1- Análise do problema pelo professor/investigador.	<ul style="list-style-type: none"> - Definição do problema. - Contextualização e revisão de literatura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Análise empírica do pesquisador sobre o desconhecimento do patrimônio histórico de Manaus pelos educandos. - Aplicação de questionário diagnóstico identificando o público focal e seu conhecimento sobre patrimônio histórico de Manaus. Revisão de literatura, e fundamentação teórica que norteia a pesquisa e metodologia utilizada, como também investigação do uso de jogos na educação.
Fase 2- Desenvolvimento da proposta objetiva aos princípios de design e às técnicas de inovação.	<ul style="list-style-type: none"> — Construção teórica para o desenvolvimento do Jogo Uno7. — Desenvolvimento de projeto de princípios para orientação do plano de intervenção. - Descrição da proposta de intervenção. 	<ul style="list-style-type: none"> - Levantamento dos patrimônios históricos de Manaus. — Delimitação dos patrimônios históricos da Avenida 7 de setembro. — Contextualização histórica destes patrimônios. - Será utilizado pelo pesquisador um programa de edição de imagem/texto chamado Canva. - O desenvolvimento do jogo a partir de princípios da gamificação. - O jogo provém de um jogo já existente que será modificado para fins pedagógicos, no caso o jogo Uno7. - A atividade será realizada com os alunos das cinco turmas do primeiro ano do ensino médio.
Fase 3- Ciclos iterativos de aplicação e refinamento em práxis da solução.	<ul style="list-style-type: none"> - Implementação da intervenção (primeira iteração). - Coleta de informações. - Análise das informações. 	<ul style="list-style-type: none"> - Após a finalização do protótipo Uno7 será realizado o primeiro ciclo iterativo. - Coleta de informações por meio de fotos, vídeos e documentos respondidos via google forms. - Análise das informações coletadas e observadas.
Fase 4- Reflexão para produzir “Princípios de Design” e melhorar implementação da jogo.	<ul style="list-style-type: none"> - Princípios de design. - Jogo implementado. — Desenvolvimento profissional. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diálogo prático entre as teorias e a validação do jogo. - Análise do produto da pesquisa. - Avaliação do jogo pedagógico; desenvolvimento profissional do pesquisador e desenvolvimento do público alvo.

Fonte: Elaborado pelo autor

4.2. HISTÓRIA, REGRAS E FUNCIONAMENTO DO JOGO

Segundo MATTEL (empresa responsável pela distribuição do jogo) O jogo UNO foi criado em 1971 por Merle Robbins, um barbeiro de Ohio, nos Estados Unidos. A ideia surgiu quando Robbins e sua família estavam discutindo as regras de um jogo de cartas. Ele decidiu criar suas próprias regras e, com o apoio financeiro da família, imprimiu 5.000 baralhos de UNO e começou a vendê-los em sua barbearia.

O jogo rapidamente se tornou popular, e Robbins vendeu os direitos do UNO por US\$ 50.000 para um amigo empresário, que ajudou a expandir sua distribuição. A partir daí, o UNO foi comercializado em larga escala, e, em 1992, a empresa de brinquedos Mattel comprou os direitos do jogo, tornando-o um sucesso global.

CARNEIRO (2022) afirma que o jogo de cartas UNO tem potencial de incentivar a construção de novos conhecimentos educacionais como também influenciar os alunos a buscarem mais informações sobre o produto educacional que no caso deste trabalho é educação patrimonial com foco nos prédios históricos da Avenida 7 de Setembro.

Um dos objetivos deste trabalho é aproximar o patrimônio histórico material disponível nessa avenida para os alunos, gerando assim conhecimento, curiosidade e um senso de pertencimento, promovendo o engajamento com a história local e incentivando a valorização cultural.

As regras mais populares do jogo Uno consistem em que o objetivo é ser o primeiro jogador a se livrar de todas as suas cartas. Aqui estão os principais pontos:

Distribuição das Cartas: Cada jogador recebe 7 cartas. O restante do baralho é colocado virado para baixo, formando a pilha de compras, e a primeira carta da pilha é virada para cima para iniciar a pilha de descarte.

Tipos de Cartas: O jogo inclui cartas numéricas (0-9) e cartas de ação especiais, como:

Pular (Skip): O próximo jogador perde a vez.

Inverter (Reverse): A ordem de jogo inverte.

Comprar 2 (+2): O próximo jogador compra duas cartas e perde a vez.

Curinga (Wild): O jogador escolhe a cor que será jogada.

Curinga Comprar 4 (Wild +4): O jogador escolhe a cor e o próximo compra quatro cartas.

Como Jogar: O jogador deve combinar a carta do topo da pilha de descarte em número, cor ou tipo de carta. Se não puder jogar, deve comprar uma carta.

Dizer "Uno": quando o jogador ficar com apenas uma carta, deve gritar "UNO". Se outro jogador perceber que ele não gritou antes da próxima jogada, o jogador deve comprar duas cartas.

Vencedor: O jogo termina quando um jogador se livra de todas as cartas. As cartas restantes nas mãos dos oponentes somam pontos para o vencedor, e o jogo pode ser jogado em rodadas até alguém atingir um número predeterminado de pontos. Essas são as regras principais, mas o jogo também possui variações para tornar a jogabilidade mais divertida.

Para a adaptação do jogo Uno7, as regras permaneceram as mesmas para facilitar a assimilação e a adaptabilidade do jogo, garantindo que os alunos se familiarizem rapidamente com a dinâmica, enquanto exploram o patrimônio histórico de Manaus de maneira lúdica e educativa.

Para melhor entendimento sobre as regras do jogo Uno7 vamos mostrar em um quadro a baixo um comparativo da dinâmica do jogo tradicional e do jogo Uno7:

Tabela 2 – Comparativo das Regras do jogo uno

Jogo UNO Tradicional	Jogo Uno7 (Produto Educacional)
<ul style="list-style-type: none">• Cada jogador recebe sete cartas.• O objetivo é ser o primeiro a ficar sem cartas.• Quando um jogador ficar com apenas uma carta, deve gritar "UNO!".• Se o jogador não gritar "UNO!" e for pego, deve comprar duas cartas novas.• O jogo termina quando um jogador acaba com as suas cartas.• As cartas podem ser jogadas na sequência (crescente ou decrescente) dos números, caso possuam a mesma cor.• As cartas especiais podem ser jogadas quando na mesa estiver uma carta da mesma cor ou do mesmo símbolo.	<ul style="list-style-type: none">• Permanece as mesmas regras do Jogo UNO Tradicional

Fonte: Elaborado pelo Autor

A ideia da modificação deste jogo em um produto educacional surge ao observar a rotina de sala de aula e perceber que em quase todas as turmas sempre que os alunos estavam nos tempos vagos alguns estudantes utilizavam jogos e o mais popular entre eles estava o jogo de UNO.

Figura 18 – Alunos jogando o UNO



Fonte: Arquivo pessoal da autora, 2024.

Ao ver os alunos interessados por um jogo de cartas criado em 1971 instigou-me bastante e desvendar essa possibilidade de unir algo do cotidiano dos alunos com educação patrimonial, possibilitando assim uma experiência diferenciada em ensino e aprendizagem em arte. Podemos entender que o UNO é um jogo amplamente apreciado no mundo, com regras facilmente compreensíveis e um design flexível que possibilita modificações sem comprometer suas características estéticas fundamentais. Por essa razão, este jogo tornou-se uma escolha atraente para experimentação e adaptação para metodologia educacional.

As intervenções nas cartas do jogo Uno7 ocorreram por meio da substituição do número de maior valor presente em cada carta pelo patrimônio histórico escolhido. Esse patrimônio se repete em todas as cores correspondentes à mesma numeração, garantindo padronização e coerência visual. Além disso, o layout gráfico do Uno7 foi mantido semelhante ao do jogo original, a fim de preservar a familiaridade com a mecânica tradicional e assegurar maior acessibilidade aos jogadores como mostra as figuras a baixo.

Figura 19 – Carta modificada para produto educacional Uno7



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 20 – Carta modificada para produto educacional Uno7



Fonte: Elaborado pelo autor

Foram escolhidos quinze patrimônios culturais de Manaus já citados neste trabalho, alguns tombados, outros reconhecidos pelo Estado e Prefeitura de Manaus e traços culturais, como também alguns que contam a história da cidade de Manaus.

As cartas do jogo serão um ponto de partida para reflexões e questionamentos sobre o tema patrimonial de Manaus no centro histórico de Manaus. O objetivo do jogo não é apenas fazer com que os alunos conheçam os patrimônios, mas também refletir sobre ele, despertar curiosidades e, quem sabe, até gerar intervenções.

Rossi (1995) destaca a importância dos monumentos na estruturação da cidade, argumentando que eles não são apenas edifícios icônicos, mas marcos que organizam e ressignificam o espaço urbano ao longo do tempo. No caso de Manaus, edifícios como o Paço da Liberdade, a Biblioteca Pública e a Catedral da Matriz desempenham esse papel.

O jogo Uno7 pode contribuir para essa compreensão ao desafiar os alunos a identificarem não apenas os marcos arquitetônicos evidentes, mas também os espaços de memória afetiva, reconhecendo sua importância para a identidade local.

A aplicação do jogo UNO7 será conduzida em etapas estruturadas para garantir a compreensão da dinâmica e dos conteúdos abordados. Inicialmente, os alunos serão introduzidos ao jogo por meio de uma explicação detalhada sobre suas regras e adaptações em relação ao UNO tradicional, enfatizando as modificações que incorporam elementos do patrimônio cultural de

Manaus. Esse momento servirá para contextualizar a proposta pedagógica e despertar o interesse dos estudantes.

Após a introdução, será realizada uma rodada de jogo seguida de uma discussão aberta sobre o patrimônio cultural da cidade, incentivando os alunos a compartilharem os locais que já conhecem e a identificarem aqueles que lhes são desconhecidos. Essa dinâmica possibilita a manifestação de diferentes percepções sobre o tema, promovendo a reflexão crítica e o envolvimento ativo dos participantes.

Durante essa interação, é esperado que surjam questionamentos espontâneos, como: “Isso é um patrimônio?” ou “Por que esse local é considerado importante?”, evidenciando a curiosidade dos estudantes e a necessidade de aprofundamento na compreensão dos critérios que caracterizam um bem patrimonial.

Essas indagações, apesar de simples, desempenham um papel essencial no processo de ensino-aprendizagem, pois revelam lacunas no conhecimento prévio dos alunos e permitem que o professor atue como mediador, esclarecendo conceitos e ampliando a consciência sobre a importância da preservação cultural.

Dessa forma, o jogo UNO7 não apenas introduz um aspecto lúdico ao ensino de patrimônio cultural, mas também se configura como um instrumento de sensibilização e engajamento, promovendo a participação ativa dos alunos e incentivando o desenvolvimento de um olhar mais atento para a história e identidade da cidade.

5. ANÁLISE DOS RESULTADOS

A aplicação do jogo Uno7 foi realizada com as turmas do primeiro ano do Ensino Médio, no turno matutino, da Escola Estadual Manuel Severiano Nunes. Para viabilizar o uso do jogo em sala de aula, foram impressas quatro versões do Uno7, utilizando diferentes materiais e métodos de impressão.

Desses quatro jogos, três foram impressos em gráfica profissional, utilizando papel especial com gramatura 240 e impressora a laser colorida. Cada unidade teve um custo médio de cinquenta reais (R\$ 50,00). Já a quarta versão foi impressa em uma impressora Epson 3150, utilizando papel fotográfico com gramatura 180.

No entanto, essa última versão não apresentou um resultado satisfatório em comparação ao jogo UNO original, pois o papel de gramatura 180 ficou maleável demais, tornando o manuseio das cartas menos prático. Assim, sugere-se que, caso a impressão seja realizada em impressoras domésticas – recurso acessível a muitos professores –, seja utilizado papel especial (diplomata ou fotográfico) com gramatura superior a 180, garantindo maior durabilidade e melhor experiência de uso do jogo.

Nos dias de interação com o produto educacional, a sala de aula foi organizada em quatro equipes, cada uma composta por aproximadamente 8 a 10 alunos. Cada equipe recebeu um conjunto do UNO7 para realizar a atividade proposta.

O objetivo dessa divisão foi garantir que todos os alunos tivessem a oportunidade de participar ativamente do jogo, promovendo um ambiente dinâmico e colaborativo. Durante as partidas, os alunos puderam explorar os conteúdos relacionados ao patrimônio histórico de Manaus, refletindo sobre a importância da preservação cultural de forma lúdica e interativa.

A mediação da atividade foi realizada com a orientação do professor, que acompanhou as partidas, esclareceu dúvidas e estimulou a troca de conhecimentos entre os estudantes. Ao final da interação, os alunos compartilharam suas percepções sobre o jogo, destacando aspectos positivos e sugerindo possíveis melhorias para futuras aplicações do UNO7.

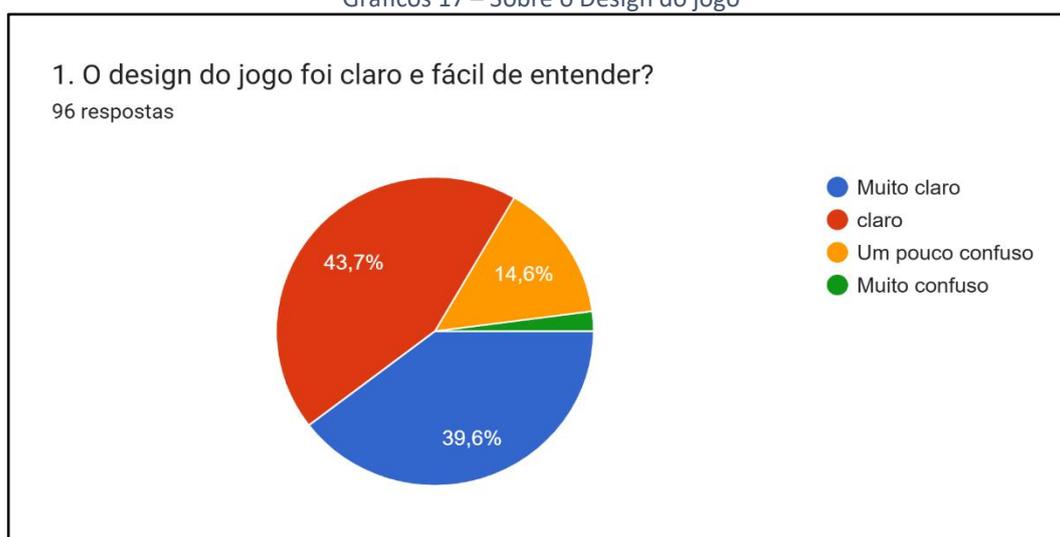
Para quantificar e analisar os resultados da pesquisa, foi elaborado um questionário, o qual foi aplicado ao término da intervenção experimental. A ferramenta utilizada para coletar o feedback dos discentes que participaram da atividade educacional em arte e educação patrimonial consistiu em um questionário contendo uma única pergunta dissertativa, além de questões estruturadas que abordavam três aspectos principais: a avaliação do design gráfico do jogo, a percepção dos estudantes sobre o conteúdo de educação patrimonial abordado e a eficácia do processo de ensino por meio da gamificação.

Com base nas respostas obtidas, foi possível realizar uma análise detalhada sobre a eficácia do jogo na promoção do aprendizado, a atratividade estética para os alunos e a integração dos elementos históricos no contexto educacional. As respostas foram categorizadas de maneira objetiva, com a seguinte classificação: MUITO SATISFATÓRIO, que indicava alta satisfação com o jogo e todos os seus aspectos; SATISFATÓRIO, que refletia uma satisfação moderada em relação ao jogo;

POUCO SATISFATÓRIO, que sinalizava uma satisfação baixa, revelando dificuldades na compreensão do jogo; e CONFUSO, que indicava grande dificuldade no entendimento do jogo em seus diversos aspectos.

A análise dos dados coletados a partir do questionário revela que o design do jogo Uno7 foi considerado satisfatório por 83,3% dos participantes, enquanto 16,7% relataram algum nível de confusão. Esses resultados indicam uma recepção amplamente positiva, mas também sugerem a necessidade de ajustes para aprimorar a clareza e a compreensão das mecânicas do jogo.

Gráficos 17 – Sobre o Design do jogo

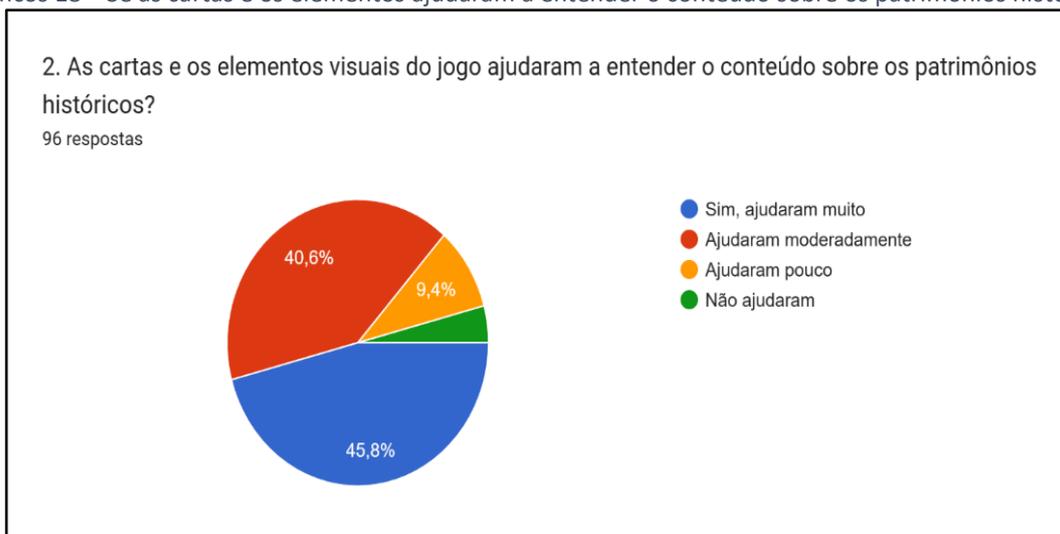


Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Com base na metodologia Design-Based Research (DBR), que busca o aperfeiçoamento iterativo de um produto educacional por meio da coleta e análise de dados empíricos (MOR & REEVES, 2013), esses achados reforçam a importância de ajustes contínuos no design do Uno7.

Em relação ao conteúdo sobre os patrimônios históricos da avenida 7 de setembro, a análise dos dados revela que 86,4% dos participantes consideraram que os elementos visuais do jogo Uno7 foram úteis no processo de aprendizagem sobre os patrimônios históricos da Avenida 7 de Setembro, enquanto 13,6% indicaram que o impacto foi pouco significativo ou inexistente. Esses resultados destacam o papel fundamental da mediação cultural na construção do conhecimento e na valorização da memória coletiva, como apontado por Le Goff (2013) e Candau (2011).

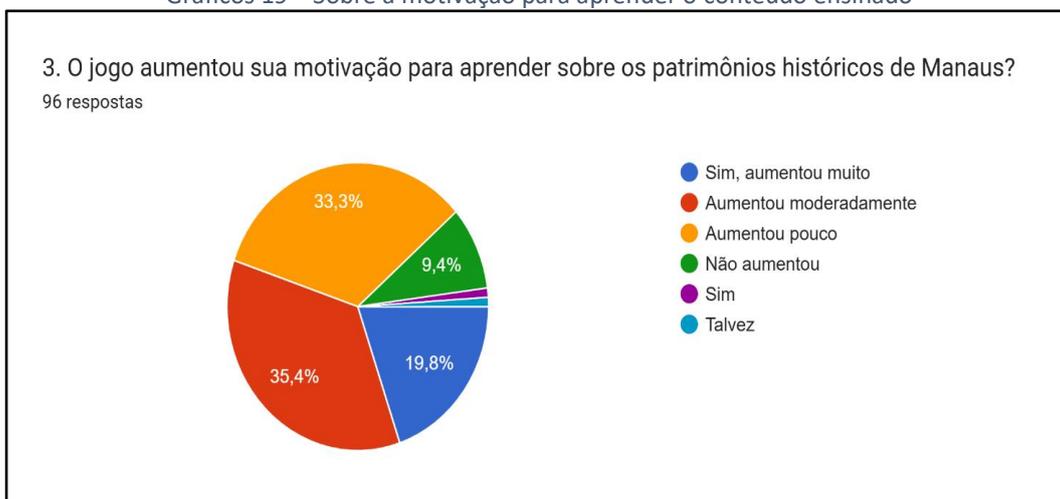
Gráficos 18 – Se as cartas e os elementos ajudaram a entender o conteúdo sobre os patrimônios históricos



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Em relação a motivação dos alunos em aprender e conhecer os patrimônios históricos de Manaus, Os dados indicam que 88,5% dos participantes relataram um aumento na motivação para aprender e conhecer os patrimônios históricos de Manaus após a utilização do jogo Uno7. Esse resultado reforça a relevância da gamificação como estratégia pedagógica para engajamento no processo de ensino-aprendizagem, conforme apontado por Huotari e Hamari (2017), Machado (2023) e Mendonça (2020).

Gráficos 19 – Sobre a motivação para aprender o conteúdo ensinado



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Vale ressaltar que os conceitos de Le Goff (2013) e Candau (2011) podem ser aplicados neste contexto pois, a motivação para aprender sobre patrimônio histórico não depende apenas dos elementos lúdicos do jogo, mas também da forma como os conteúdos são contextualizados e

apresentados aos alunos. A mediação cultural, ao criar conexões entre a história e a identidade dos estudantes, pode potencializar o impacto do jogo, tornando-o ainda mais significativo.

Em relação a interação entre colegas os dados indicam que a grande maioria dos participantes (85,4%) percebeu promoção da interação, destacando o potencial do jogo como uma ferramenta colaborativa em sala de aula destacada no gráfico abaixo.

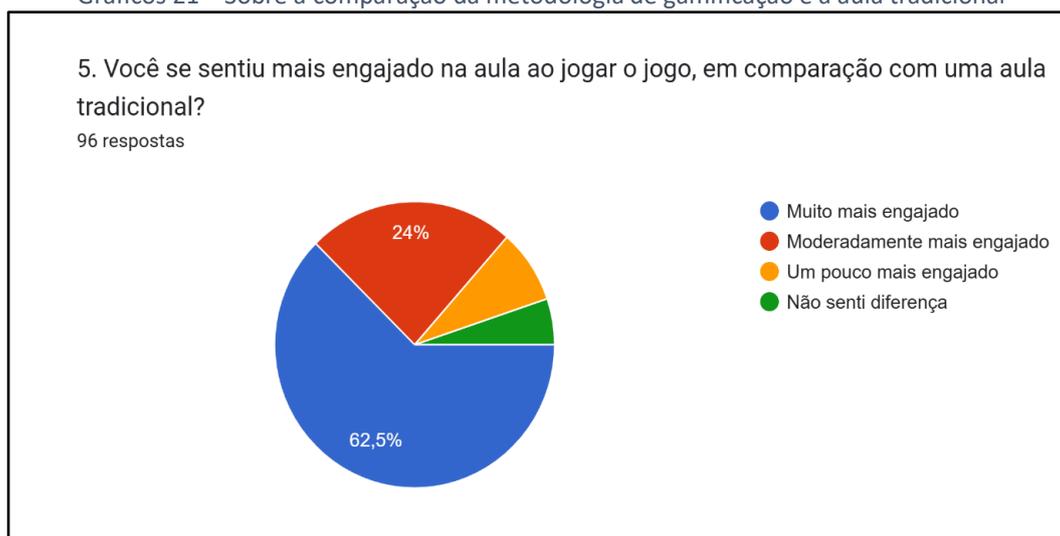
Gráficos 20 – Sobre a interação entre os alunos



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Quando questionados sobre a comparação da aula com a metodologia tradicional de ensino os educandos responderam (cerca 86,5%) o jogo é mais eficaz para aumentar o engajamento em sala de aula quando comparado à metodologia tradicional. Esse resultado reforça as premissas teóricas sobre a gamificação na educação, especialmente no ensino patrimonial, conforme discutido por Huotari e Hamari (2017), Machado (2023) e Mendonça (2020). Além disso, a pesquisa de Mendonça (2020) enfatiza que jogos educativos combinam as funções lúdica e pedagógica, facilitando a aquisição de saberes por meio da interação. Esse aspecto é particularmente relevante na educação patrimonial, onde a gamificação pode tornar o ensino e a cultura mais acessível e significativo para os alunos. No caso da Avenida 7 de Setembro, por exemplo, os patrimônios históricos se tornam mais compreensíveis e relevantes quando apresentados de forma interativa.

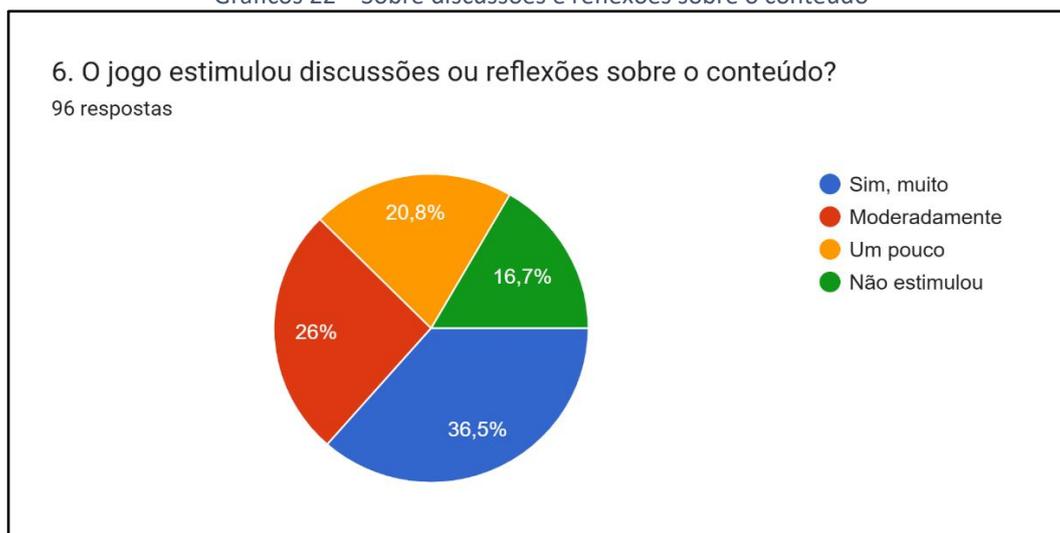
Gráficos 21 – Sobre a comparação da metodologia de gamificação e a aula tradicional



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Em relação as discussões sobre o tema em educação patrimonial o jogo se mostrou com bons resultados, mais da metade dos participantes (62,5%) sentiram que o jogo teve impacto no estímulo a discussões ou reflexões sobre o conteúdo, o que evidencia o potencial educativo e interativo da ferramenta como consta no gráfico abaixo.

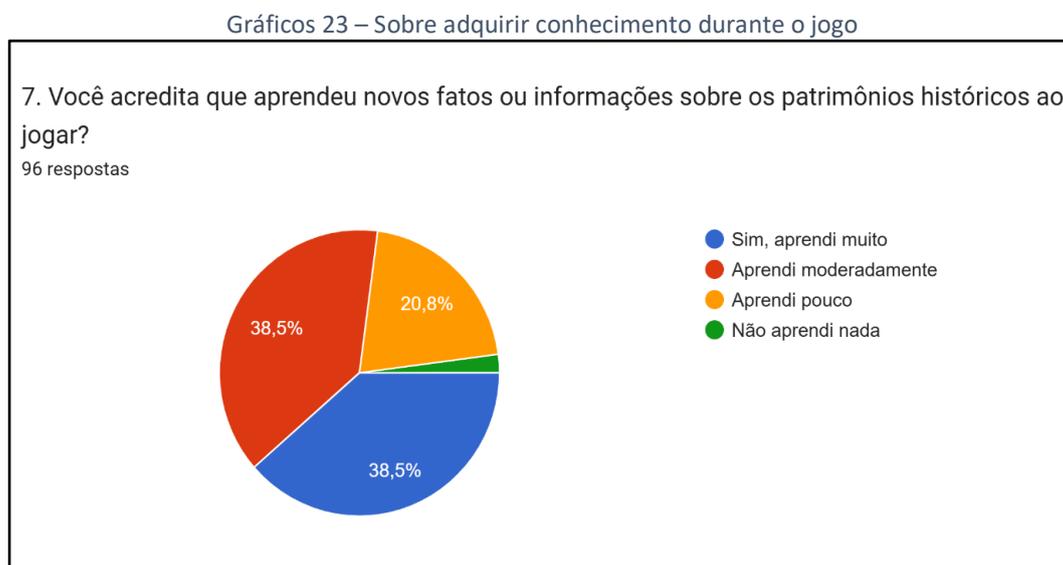
Gráficos 22 – Sobre discussões e reflexões sobre o conteúdo



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Esse resultado reforça a eficácia da gamificação como estratégia educacional, conforme apontado por autores como Souza (2020) e Mendonça (2020), que destacam a capacidade dos jogos de proporcionar uma aprendizagem dinâmica e imersiva. Além disso, a interatividade do jogo favorece o engajamento dos alunos, tornando a educação patrimonial mais acessível e envolvente, o

que está alinhado às diretrizes da Educação Patrimonial mencionadas no texto. Para ressaltar mais sobre o tema educação patrimonial também foi perguntado se os educandos aprenderam mais sobre o conteúdo ministrado através de jogo, os resultados indicam que a grande maioria (77%) percebeu um aumento no nível de aprendizado, reforçando o potencial do jogo como ferramenta educacional para a disseminação de informações sobre o patrimônio histórico, resultados descritos no gráfico a baixo.



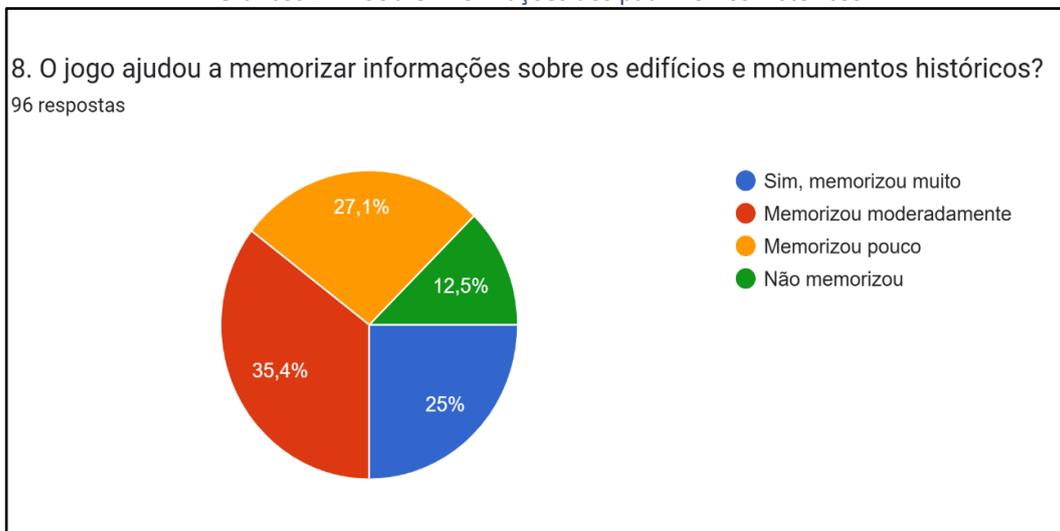
Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Esse resultado está alinhado com a literatura apresentada no texto, onde autores como Mendonça (2020) destacam a importância da gamificação na educação, proporcionando experiências dinâmicas e interativas que favorecem a assimilação de conteúdo. Além disso, os dados indicam que o jogo consegue cumprir o papel defendido por Rodrigues (2019), ao fortalecer o vínculo emocional dos alunos com o patrimônio histórico e estimular atitudes de valorização e preservação. A baixa porcentagem de participantes que afirmaram ter aprendido pouco ou nada sugere que a abordagem lúdica foi bem-sucedida na proposta educativa. No entanto, os 20,8% que afirmaram ter aprendido pouco e a pequena parcela que não aprendeu nada indicam que podem ser feitas melhorias na mecânica do jogo para garantir que a absorção do conhecimento seja ainda mais eficaz e acessível a todos os jogadores. Isso pode incluir ajustes nas regras, maior contextualização dos conteúdos ou estratégias de reforço das informações durante a partida.

Quando questionados sobre a memorização de informações sobre edifícios e monumentos históricos da avenida 7 de setembro através do jogo cerca de (60,4%) dos educandos perceberam

um impacto positivo na retenção de informações, enquanto uma parcela menor (39,6%) teve dificuldades ou não sentiu diferença. Isso sugere que o jogo pode ser eficaz na fixação de conhecimento, mas pode precisar de ajustes para otimizar ainda mais esse aspecto.

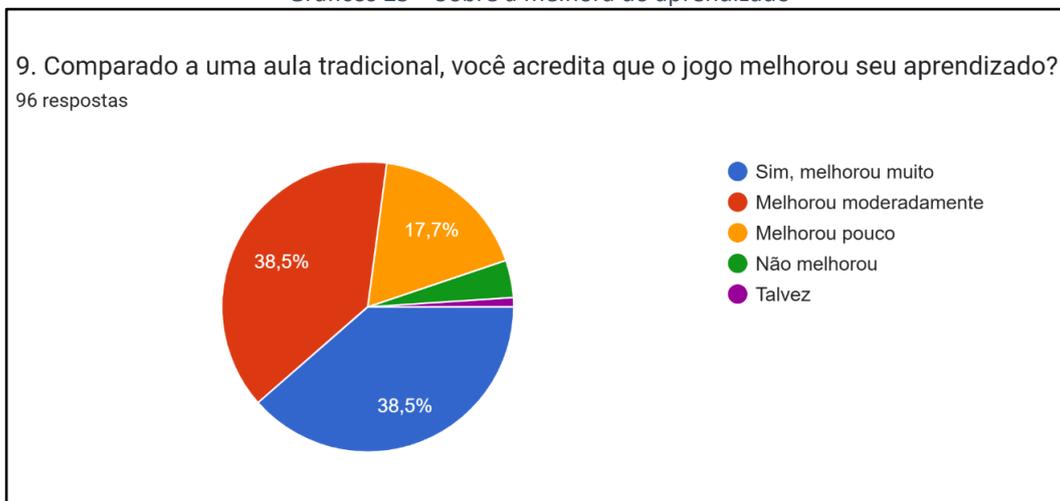
Gráficos 24 – Sobre informações dos patrimônios históricos



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Em relação a percepção dos alunos sobre o impacto do jogo no aprendizado em comparação a uma aula tradicional, os dados indicam que 77% dos alunos perceberam uma melhora considerável no aprendizado, reforçando a eficácia do jogo como ferramenta educacional.

Gráficos 25 – Sobre a melhora do aprendizado



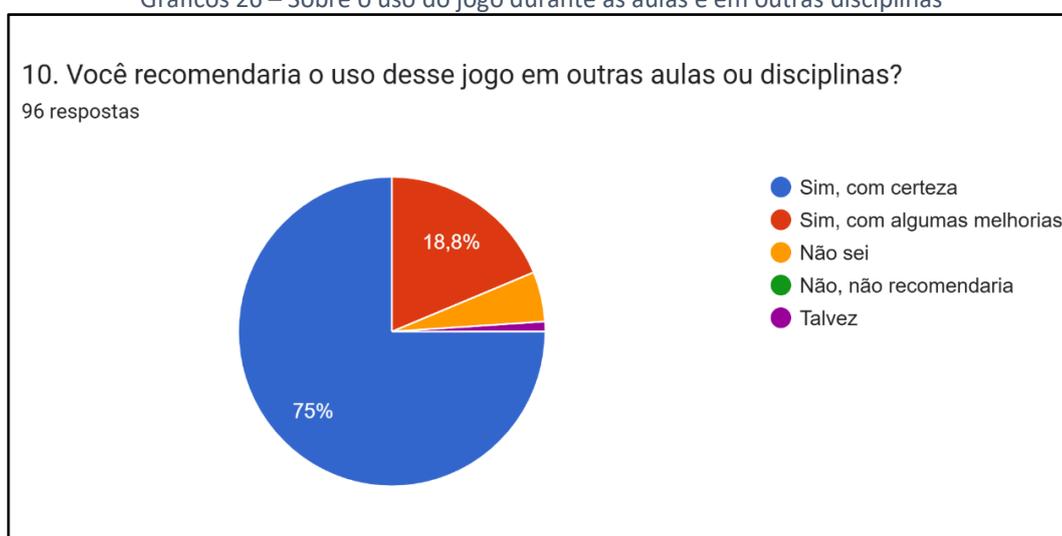
Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Essa percepção positiva se alinha às discussões teóricas apresentadas no texto, como as contribuições de Machado (2023) e Gomes (2022), que destacam a gamificação como uma estratégia pedagógica inovadora capaz de aumentar o engajamento e a retenção do conhecimento. Além disso, Mendonça (2020) enfatiza que os jogos educativos unem o lúdico e o pedagógico, facilitando a aprendizagem por meio da interação e do envolvimento ativo dos alunos no processo de ensino.

O impacto positivo do jogo também corrobora a ideia defendida por Souza (2020), que aponta a gamificação como uma forma de tornar o aprendizado mais acessível e motivador. Ao comparar com a aula tradicional, os alunos identificaram um ganho significativo na experiência de aprendizagem, o que sugere que o jogo pode ser uma alternativa complementar eficaz ao ensino convencional, especialmente para temas que envolvem patrimônio histórico e cultura local.

Quando questionados sobre a experiência dos participantes no jogo e se utilizariam em outras aulas ou disciplinas, 75% do alunado afirmaram que recomendariam seu uso do UNO7 em outras aulas ou disciplinas. Além disso, 18,8% recomendariam com algumas melhorias, sugerindo que ajustes poderiam torná-lo ainda mais eficaz. Pouquíssimos alunos demonstraram incerteza ou rejeição ao jogo, o que reforça seu potencial como ferramenta educacional. Esses dados evidenciam a aceitação do jogo como um recurso pedagógico relevante, alinhado às práticas de gamificação na educação.

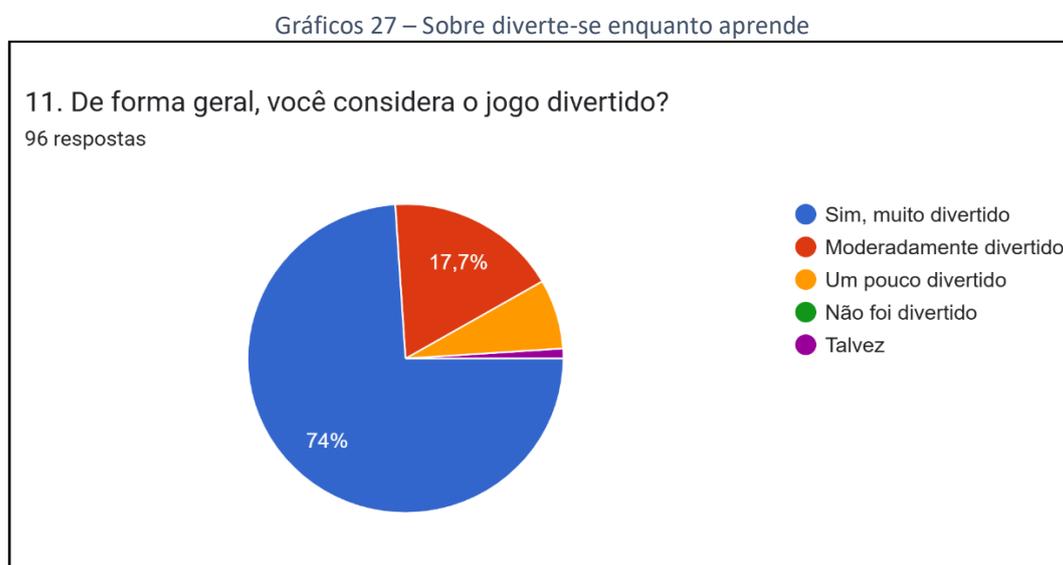
Gráficos 26 – Sobre o uso do jogo durante as aulas e em outras disciplinas



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

A diversão no processo de aprendizagem desempenha um papel fundamental na motivação dos alunos, tornando o conhecimento mais acessível e significativo. Quando o aprendizado é gamificado, como no caso do jogo UNO7, os estudantes se envolvem de forma ativa, desenvolvendo habilidades cognitivas e sociais de maneira lúdica. A interação e o desafio presentes nos jogos estimulam a curiosidade, favorecem a memorização e possibilitam um aprendizado mais dinâmico e eficaz, transformando a experiência educacional em algo prazeroso e engajador.

Este quesito foi observado no gráfico a baixo onde a maioria dos participantes considerou o jogo divertido, com 74% das respostas afirmando que ele foi "muito divertido". Além disso, 17,7% avaliaram como "moderadamente divertido", o que reforça a ideia de que a experiência lúdica foi, em grande parte, positiva. Apenas uma pequena parcela considerou o jogo "um pouco divertido" ou expressou incerteza. Esses dados evidenciam que o jogo conseguiu engajar os alunos, aspecto essencial na gamificação da educação, pois a diversão está diretamente relacionada ao aumento do interesse e da participação ativa no processo de aprendizagem.



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

A ferramenta utilizada para coletar o feedback dos discentes que participaram da atividade educacional em arte e educação patrimonial consistiu em um questionário contendo uma única pergunta dissertativa: "Deixe uma sugestão para o jogo UNO7". As respostas obtidas foram categorizadas e interpretadas com base nos princípios da gamificação, aprendizado ativo e motivação dos alunos.

No que se refere ao engajamento e à motivação dos estudantes, diversas respostas indicam que o jogo despertou interesse e diversão, aspectos essenciais dentro do processo de gamificação. Entre as contribuições registradas no questionário, destacam-se:

Um dos participantes afirmou: "Foi muito legal, gostei demais" (comunicação pessoal, 2024).

Outra resposta ressaltou que o jogo foi "Muito bom para o aprendizado dos alunos" (comunicação pessoal, 2024).

Além disso, um dos discentes avaliou a proposta como "Achei incrível e inovador, com certeza deve ser bastante utilizado para várias aulas" (comunicação pessoal, 2024).

Por fim, outro aluno expressou sua satisfação afirmando que "O jogo é bom, o nosso grupo gostou muito e eu recomendo" (comunicação pessoal, 2024).

Esses comentários reforçam a ideia de que jogos educacionais contribuem para o aumento do engajamento e da motivação dos estudantes. Pesquisadores brasileiros, como Seabra (2017), destacam que a utilização de jogos na educação possibilita uma aprendizagem mais dinâmica e interativa. Além disso, Antunes (2000) enfatiza que o envolvimento emocional no aprendizado por meio de jogos potencializa a construção do conhecimento, tornando a experiência educacional mais significativa. Menegali, Fadel e Mendonça (2020) também apontam que o uso de jogos promove o engajamento escolar ao facilitar a assimilação de conteúdos teóricos.

A respeito da aprendizagem e da retenção de conhecimento, diversos estudantes ressaltaram a eficácia do jogo como ferramenta pedagógica na construção do saber. A interatividade proporcionada pelo jogo não apenas favoreceu a assimilação de informações sobre o patrimônio histórico, mas também estimulou a mediação cultural e o desenvolvimento de uma consciência identitária.

Entre as respostas obtidas no questionário aplicado via Google Forms, destacam-se as seguintes percepções dos participantes:

Um dos estudantes afirmou: "Eu gosto de UNO e aprendi muita informação sobre patrimônios" (comunicação pessoal, 2024).

Outro discente destacou que "O Uno7 ensina coisas novas, discussões sobre o ambiente histórico e também a renovação das culturas antigas" (comunicação pessoal, 2024).

Além disso, uma das respostas ressaltou que o jogo "Ajuda os alunos a sair um pouco do padrão e às vezes até alivia um pouco a mente no meio das brincadeiras" (comunicação pessoal, 2024).

Esses depoimentos evidenciam que o jogo desempenhou um papel significativo na facilitação do aprendizado, alinhando-se às teorias da aprendizagem ativa e da construção do conhecimento. O patrimônio público de Manaus, composto por edifícios históricos, monumentos, praças e parques, é um testemunho vivo da evolução da cidade ao longo dos séculos.

Além de contribuírem para a paisagem urbana, esses locais carregam narrativas profundas sobre o desenvolvimento social, econômico e político da região. A teoria da "tipologia" e "permanência" arquitetônica de Rossi (1982) reforça essa perspectiva, ao demonstrar como certas formas urbanas persistem no tempo, mesmo que suas funções sejam ressignificadas.

Outras respostas indicam sugestões para aprimorar e expandir o jogo, com ajustes que o tornariam mais dinâmico e desafiador. Entre as contribuições obtidas no questionário aplicado via Google Forms, destacam-se as seguintes:

Um dos participantes sugeriu "Adicionar mais locais da cidade de Manaus" (comunicação pessoal, 2024).

Outra resposta apontou a necessidade de "Tente colocar mais perguntas" (comunicação pessoal, 2024).

Uma ideia apresentada foi a de que "Na carta UNO, antes da pessoa jogar, ter uma pergunta. Se errar, pega mais uma, e se acerta, ganha" (comunicação pessoal, 2024).

Além disso, um dos respondentes destacou a importância de "Mais imagens de Manaus e muitas comidas típicas" (comunicação pessoal, 2024).

Por fim, uma sugestão voltada para a área artística indicou que "Um UNO com obras de pintores famosos, com certeza ajudaria a conhecer e se aprofundar na história da arte" (comunicação pessoal, 2024).

As sugestões dos alunos demonstram engajamento e interesse em aprimorar o Uno7 como ferramenta educativa. A inclusão de mais locais históricos e imagens de Manaus reforça o papel do jogo na Educação Patrimonial, conectando-se à identidade cultural local (Le Goff, 2013). A proposta

de adicionar mais perguntas e desafios alinha-se à gamificação (Souza, 2020), tornando o aprendizado mais dinâmico e interativo. Já a ideia de um UNO com obras de pintores famosos sugere um desejo por uma abordagem multicultural e interdisciplinar (Barbosa, 1998), ampliando o repertório cultural dos jogadores.

A inclusão de mais imagens de Manaus e comidas típicas reforça a importância do vínculo visual e simbólico com a identidade local. Segundo Aldo Rossi (1982), a cidade é um "arquipélago de memórias", e os edifícios e elementos urbanos são depositários da história coletiva. Assim, o desejo dos alunos por mais referências visuais e gastronômicas sugere um reconhecimento do valor desses elementos na construção da identidade regional.

Em relação às mecânicas do jogo e desafios, alguns comentários indicam que os alunos buscaram formas de tornar a dinâmica mais competitiva e estratégica. Por meio das respostas obtidas no questionário aplicado via Google Forms, foram sugeridas as seguintes ideias:

Segundo um dos participantes, "Cartas de 'poder', tipo cartas especiais, para os jogadores fazerem uma troca de cartas com outros times ou remover a pergunta" (comunicação pessoal, 2024).

Outro aluno sugeriu que "Uma boa sugestão para tornar o jogo UNO mais divertido e desafiador é adicionar regras extras, como reverter a direção do jogo quando alguém joga uma carta de número par" (comunicação pessoal, 2024).

Além disso, um dos respondentes apontou que "Na minha opinião, deveria ter uma premiação para quem bater primeiro a carta" (comunicação pessoal, 2024).

Por fim, foi mencionada a ideia de "Tirar ponto de quem trapaça" (comunicação pessoal, 2024).

As respostas obtidas no questionário revelam um engajamento significativo com a mecânica do jogo educacional proposto, o que reflete uma aplicação clara dos princípios da gamificação no processo de ensino. As sugestões feitas pelos participantes mostram uma busca por maior dinamismo, desafio e interatividade, elementos fundamentais para a aprendizagem baseada em jogos, como observado nas propostas apresentadas.

Em termos gerais, as respostas dos alunos indicam que eles estão interagindo de maneira ativa e crítica com a proposta do jogo, um reflexo do que Piaget e outros teóricos da aprendizagem destacam: a importância da interação e da reflexão na construção do conhecimento (CANDAUI, 2011).

Essa busca por ajustes na mecânica do jogo também sugere que os alunos não estão apenas absorvendo passivamente o conteúdo histórico e cultural do patrimônio de Manaus, mas também estão engajados em um processo de personalização da experiência de aprendizagem, o que é um aspecto fundamental na gamificação (SOUZA, 2020).

Essas sugestões também ressaltam o potencial da aprendizagem baseada em jogos, que vai além de uma simples transmissão de conteúdo. Ao envolver os alunos na criação de regras e mecânicas do jogo, proporciona-se uma experiência mais imersiva, onde os estudantes não apenas adquirem conhecimento sobre o patrimônio cultural, mas também desenvolvem habilidades de resolução de problemas, pensamento crítico e colaboração (Vasconcelos, 2007; Barbosa, 1998).

Portanto, essas sugestões apontam para a necessidade de ajustes na dinâmica do jogo para maximizar o engajamento dos alunos e, ao mesmo tempo, manter a proposta educativa focada na preservação do patrimônio cultural local. A introdução de novas mecânicas deve ser cuidadosamente avaliada para garantir que não apenas aumentem o desafio, mas também respeitem o objetivo pedagógico de sensibilizar os estudantes sobre a importância da memória cultural e histórica de Manaus (Rodrigues, 2019).

A partir dessas respostas, podemos destacar que o jogo promove engajamento e aprendizado despertando a motivação do alunado que demonstraram interesse pelo jogo, o que confirma que a gamificação pode aumentar a participação ativa e o envolvimento dos estudantes. O aprendizado sobre patrimônios históricos foi reforçado de maneira lúdica, o que corrobora com os estudos que apontam que jogos podem facilitar a retenção de conhecimento.

A possibilidade de expansão e personalização do jogo ficou clara nas sugestões dos alunos, como a inclusão de novas perguntas, temáticas adicionais (como obras de arte e comidas típicas) e a introdução de cartas especiais. Essas propostas demonstram que os alunos não apenas estão envolvidos com o jogo, mas também investem na sua evolução, buscando torná-lo mais dinâmico e alinhado aos seus interesses. Esse engajamento destaca a importância de jogos educacionais serem flexíveis e adaptáveis ao contexto dos alunos, um princípio essencial em metodologias como o Design-Based Research (DBR), que enfatiza a criação de soluções pedagógicas ajustáveis às necessidades e realidades dos estudantes.

6. REFLEXÃO SOBRE OS DADOS COLETADOS DO PROCESSO DE PESQUISA

Os dados coletados na pesquisa revelam uma aceitação geral muito positiva em relação ao uso do jogo Uno7 como ferramenta pedagógica para o ensino de educação patrimonial. O alto índice de satisfação dos participantes em relação ao design do jogo, combinado com a pequena porcentagem de participantes que relataram confusão, sugere que, embora o jogo tenha sido amplamente eficaz, ainda há espaço para ajustes em sua mecânica.

Esse resultado está alinhado com a metodologia da Design-Based Research (DBR), que defende uma abordagem iterativa e reflexiva, permitindo que o design do jogo seja aprimorado com base nos feedbacks contínuos dos usuários (MOR & REEVES, 2013). O ajuste e o refinamento constantes são essenciais para garantir que o jogo se torne cada vez mais acessível e eficaz para todos os alunos.

Em relação ao conteúdo sobre os patrimônios históricos da Avenida 7 de Setembro, os alunos consideraram os elementos visuais do jogo úteis no processo de aprendizagem. Isso destaca o papel central da mediação cultural, como apontado por Le Goff (2013) e Candau (2011), que discutem a importância de conectar os conteúdos educativos com as identidades e a história local dos estudantes.

Figura 19 – Alunos experimentando o produto educacional



Fonte: Arquivo pessoal do autor

O uso de elementos visuais e a contextualização dos patrimônios históricos criaram um espaço significativo para a construção do conhecimento. Contudo, uma porcentagem menor relatou um impacto reduzido indicam que a apresentação do conteúdo pode ser ainda mais refinada para maximizar sua compreensão, possivelmente com a inclusão de mais contextos históricos e interações mais aprofundadas durante a jogabilidade.

Em relação a motivação e engajamento o alunado aumento no interesse por aprender sobre o patrimônio histórico de Manaus após a utilização do jogo. A gamificação, como estratégia pedagógica, provou ser eficaz em engajar os alunos, conforme confirmado por autores como Huotari e Hamari (2017) e Mendonça (2020). A motivação intrínseca gerada pela dinâmica do jogo pode ser atribuída ao fato de que os alunos se sentiram mais conectados ao conteúdo de forma lúdica, o que reflete um aprendizado mais envolvente e prazeroso.

Vale destacar que, como sugerido por Le Goff (2013) e Candau (2011), a motivação para aprender sobre patrimônio histórico não depende apenas de mecânicas lúdicas, mas da maneira como os conteúdos são contextualizados. O Uno7 parece ter cumprido esse papel de maneira eficaz, ao associar o aprendizado do patrimônio à experiência pessoal dos alunos e à história local, criando uma ponte entre o conteúdo acadêmico e a vivência do aluno.

Um fato interessante foi perceber a interatividade e colaboração entres os discentes evidenciando o potencial do jogo como uma ferramenta colaborativa. Esse resultado sugere que, além de ser uma ferramenta de aprendizagem, o jogo também serviu como um meio de fortalecer as relações sociais dentro da sala de aula, um ponto estimado nos processos educativos atuais, que valoriza a interação social como parte do processo de aprendizagem.

Além disso, trazer uma metodologia diferenciada da tradicional de ensino em arte educação, fez com que os participantes aumentassem o engajamento na aula. Esse dado corrobora a ideia de que os métodos tradicionais podem ser limitantes em termos de engajamento ativo, um aspecto que jogos como o Uno7 conseguem superar ao transformar a aprendizagem em um processo mais dinâmico e participativo.

A contribuição do jogo no estímulo a discussões sobre o conteúdo foi confirmada o que é um indicador de que o Uno7 não apenas transmitiu informações, mas também provocou reflexões importantes sobre o patrimônio histórico. Esse aspecto do jogo pode ser visto como um exemplo

claro de como a gamificação não apenas facilita a assimilação de conteúdos, mas também estimula um pensamento crítico sobre temas históricos e culturais, alinhando-se aos objetivos da educação patrimonial.

Em termos de aprendizado, os alunos indicaram que aprenderam mais sobre o conteúdo através do jogo. Esse dado reforça a eficácia do Uno7 como ferramenta educacional, especialmente considerando o contexto da educação patrimonial. A aprendizagem, ao ser mediada por jogos, tende a ser mais interativa e envolvente, resultando em uma maior retenção de informações o que indica que o jogo tem um impacto positivo na memorização, embora ajustes possam ser feitos para otimizar ainda mais esse aspecto.

A aceitação do jogo é um ponto crucial, e neste aspecto ficou evidente na pesquisa que os alunos recomendariam o uso do Uno7 em outras aulas ou disciplinas, o que demonstra a receptividade e a confiança na ferramenta como um recurso pedagógico. Apenas uma pequena parcela sugeriu melhorias, indicando que a maioria considerou o jogo eficaz, mas ainda com espaço para aperfeiçoamentos.

Os dados coletados durante a pesquisa indicam um elevado nível de engajamento dos alunos com a mecânica do jogo educacional, especialmente nas sugestões de personalização e ajustes nas regras, o que reflete um interesse claro em tornar a experiência de aprendizagem mais dinâmica e relevante para seus contextos.

Portanto, os dados reforçam que, embora o Uno7 tenha sido amplamente bem aceito, o ciclo de refinamento proposto pela DBR deve ser seguido para garantir que o jogo alcance seu potencial máximo como ferramenta de ensino inclusiva e engajadora no contexto do patrimônio histórico de Manaus.

É possível perceber que os alunos não apenas absorvem passivamente o conteúdo histórico e cultural do patrimônio de Manaus, mas também buscam ativamente formas de adaptá-lo à sua realidade e preferências enfatizando a mediação cultural, como discutida por Le Goff (2013), envolve um processo de negociação constante entre diferentes grupos e suas memórias. No contexto educacional, isso significa que os elementos visuais do jogo devem ser aprimorados para estimular um diálogo mais aprofundado entre os estudantes e os conteúdos históricos apresentados. Isso pode

ser feito por meio da inserção de mais detalhes iconográficos, explicações complementares ou até recursos interativos que reforcem a relação entre imagem e narrativa histórica.

Essa participação ativa corrobora com o que diversos estudiosos, como Piaget e Barbosa (1998), destacam sobre a importância da reflexão crítica no processo de aprendizagem, onde os alunos se tornam protagonistas da sua própria construção de conhecimento. No entanto, ao considerar essas sugestões de alterações nas regras e na estrutura do jogo, também surge a necessidade de avaliar cuidadosamente como essas mudanças podem impactar o objetivo educativo central de sensibilização para o patrimônio cultural. É preciso, portanto, garantir que o jogo mantenha seu foco pedagógico, mesmo com a introdução de novas dinâmicas.

Além disso, algumas limitações foram observadas no processo de coleta de dados, como a amostra restrita de participantes e a dificuldade de generalizar os resultados para um público maior. O contexto de Manaus, com sua rica diversidade cultural e desafios específicos relacionados ao patrimônio local, também pode ter influenciado a forma como os alunos se engajaram com o jogo.

Por fim, a reflexão sobre os dados sugere que futuros estudos poderiam ampliar a amostra e investigar como diferentes faixas etárias e contextos socioeconômicos interagem com o uso de jogos educativos, especialmente em ambientes culturais diversos. A adaptação do jogo Uno7 para explorar outros aspectos do patrimônio cultural e a aplicação de diferentes abordagens metodológicas também poderiam oferecer novas perspectivas sobre a eficácia dessa ferramenta na educação patrimonial. Além disso, o desenvolvimento de uma versão online do Uno7 poderia expandir seu alcance, proporcionando uma experiência de aprendizado acessível a um público ainda maior, promovendo a interação e o engajamento de forma inovadora, seja em contextos presenciais ou virtuais.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As respostas dos alunos reforçam que o jogo UNO7 foi bem recebido e promoveu aprendizado e engajamento e ainda possui potencial de expansão. A análise qualitativa dessas respostas fortalece a argumentação sobre os impactos positivos da gamificação na educação e sugere caminhos para futuras melhorias e aplicações do jogo.

Esta pesquisa teve como objetivo desenvolver um jogo de cartas na intenção de difundir educação patrimonial e arte educação para os alunos do ensino médio regular de forma lúdica e atrativa pela adaptação do jogo de cartas UNO. Acredito que, tanto a pesquisa bibliográfica quanto o produto educacional, trazem contribuições para a área da arte educação e educação patrimonial, pois como afirma a arte educadora BARBOSA (2009) “A arte tem enorme importância na mediação entre os seres humanos e o mundo...”

No currículo escolar somos incentivados a contextualizar o patrimonial local porém, esse tema, muitas vezes, não é apresentado de forma aprofundada e acaba perdendo-se no meio de tantos conteúdos a serem explanados. Por isso, também esperamos que o produto educacional colabore com essa e outras necessidades, como, por exemplo, fomentar, a partir de material atrativo do jogo Uno7, uma aprendizagem ativa na educação.

Durante o processo de pesquisa, foi possível utilizar o Uno7 como material didático para fomentar a construção de conhecimento relevante, mesmo que introdutório, sobre o patrimônio histórico de Manaus e provocar nos estudantes o contato com uma ampla variedade de construções arquitetônicas que contam a história da cidade, entrelaçando referências artísticas e perceptivas.

Nesse contexto, para Le Goff (2013), a arquitetura e os monumentos urbanos não são apenas estruturas físicas, mas também monumentos que se tornam documentos petrificados de um povo, carregando em suas formas e detalhes as narrativas de uma sociedade e refletindo as transformações culturais ao longo do tempo. Isso proporciona aos alunos uma compreensão mais profunda da cidade, não apenas como um espaço geográfico, mas como um repositório de memórias, significados e identidades coletivas.

Em relação a arte educação e educação patrimonial os alunos poderão perceber, através do jogo, o quão vasto é o campo dessas duas áreas de conhecimento que se entrelaçam para contar a história da cidade e toda as suas mudanças ao longo do tempo. As cartas do Uno7 apresentam diversas aplicações dentro do ambiente escolar trazendo para perto monumentos históricos e os levando a observar com o olhar mais sensível a cidade de Manaus.

Esperamos assim sensibilizar o alunado para a relevância do conteúdo ministrado através do processo de gamificação na educação estimulando o potencial dos alunos e a curiosidade por

buscar novos conhecimentos e desperta para a importância de conhecer o patrimônio histórico de Manaus.

Ao adaptar o jogo pré-existente Uno para uma proposta educacional em arte educação tentamos disponibilizar um material que favoreça processos formais e não-formais de ensino-aprendizagem sobre arte e educação patrimonial. Esperamos que o Uno7 possa proporcionar uma interação que envolva os alunos e os motive a ação, promovendo o aprendizado e estabelecendo referências para futuras demandas de criação como por exemplo uma versão digital do jogo onde os participantes além de jogar troquem informações entre si.

Como conclusão sobre a trajetória dentro do mestrado do PPGARTE, posso afirmar que as atividades realizadas dentro da pós-graduação serviram para adquirir conhecimentos essenciais sobre ensino em arte educação e a necessidade de tornar a sala de aula um ambiente no qual os alunos possam interagir de forma ativa. Por ser formada em licenciatura em Dança, ampliar meu conhecimento dentro da arte educação mais especificamente em educação patrimonial me faz visualizar o quão amplo e importante é processo de ensino aprendizagem para aqueles que estão constantemente ensinando.

Como pesquisadora, posso concluir que todo o processo de busca por informações, levantamento dados bibliográficos, desenvolvimento de jogo educacional contribuiu significativamente para ampliar minha visão sobre a pesquisa científica e também proporcionou um aprofundamento na minha própria área de formação e atuação profissional.

As modificações que ocorreram durante a pesquisa mostraram que, por diversos motivos, pode acontecer do tema pesquisado passar por mudanças para que este se torne mais apurado, em vários momentos, tive que romper preconceitos, encarar medos emocionais antigos e fazer o exercício de me manter aberta a ideias que não havia considerado anteriormente. Aceitar a mudanças, apesar de difícil, foi necessário, pois, possibilitou ampliar meu horizonte como arte educadora.

Por fim, não posso deixar de destacar que toda a minha jornada no mestrado foi transformadora, não apenas para minha formação profissional, mas também para o meu crescimento pessoal. Os conhecimentos adquiridos ao longo dessa caminhada abriram horizontes para uma visão mais ampla e sensível sobre o Ensino, a Arte-Educação e a Educação como um todo.

A busca por novas abordagens pedagógicas, especialmente dentro da arte-educação, tornou-se uma motivação, pois acredito que são essas inovações que podem criar processos formativos mais significativos e capazes de gerar mudanças. Embora o caminho tenha sido desafiador e, por vezes, doloroso, sinto uma imensa gratidão e alegria por ter superado as dificuldades, mais motivada a compartilhar e aplicar esse conhecimento com aqueles que me inspirarão a chegar até aqui, meus colegas e alunos.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON, T., e Shattuck, J. (2012). **Design-based research: a decade of progress in education research? Educational Researcher**, 41(1), 16-25. Recuperado de <http://doi.org/10.3102/0013189X11428813>

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 2000.

BARAB, S., e Squire, K. (2004). **Design-based research: putting a stake in the ground. The Journal of the Learning Sciences**, 13(1), 1-14. Recuperado de http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15327809jls1301_1

BARBOSA, A. M. 1936 – **Tópicos Utópicos**/Ana Mae Barbosa- Arte, 1998

BARBOSA, A. M. **A Imagem No Ensino Da Arte: Anos Oitenta E Novos Tempos**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

BARBOSA, A. M; COUTINHO, R. G. **Arte/educação como mediação cultural e social**. São Paulo: Editora Cortez, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio**. Versão 2022. Brasília, DF: MEC, 2022. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 25 mar. 2024.

CANDAU, J. **Memória e identidade**: Editora da Contexto, 2011.

CARNEIRO. M. P. **UNA: Jogo de cartas para o ensino-aprendizagem de referenciais do Design Moderno** / Marcele Pamplona Carneiro. 2022. Disponível em <https://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/15190>. Acessado em 20/08/2024

CASTRO, E. **O Ciclo da Borracha e o Teatro Amazonas**. Editora Nacional, 2008.

CORRÊA, M. V. de M. **DA CAPELA CARMELITA À CATEDRAL METROPOLITANA O DE MANAUS (AM): UMA ARQUEOLOGIA DA ARQUITETURA**. Goiânia, v. 17, n. 5/6, p. 591-607, maio/jun. 2007. Disponível em: <file:///C:/Users/user/Downloads/humbertoalves,+346-1205-1-CE.pdf>. Acessado em 19/09/2024.

CRESWELL, J. W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 4. ed. Thousand Oaks: Sage, 2014.

CUNHA, M. C. **A valorização das culturas indígenas no Brasil**. 2023, p. 45.

DUARTE, D. M. **Praças históricas de Manaus** / Durango Martins Duarte. – Manaus: Editora iMarketing, 2023c. Disponível em https://idd.org.br/wp-content/uploads/2023/05/livro_ebook_pracas_historicas_de_manaus_digital_durango_duarte.pdf. Acessado em 20/09/2024.

DUARTE, J. W. **O impacto da estrutura familiar sobre o desenvolvimento educacional do adolescente**. Revista Educação Pública, v. 19, nº 4, 19 fev. 2019.

ERIKSON, E. H. *Identity: Youth and Crisis*. W. W. Norton & Company, 1968.

FARACO, A. F. C. **Educação patrimonial: processo participativo de identificação de referências culturais dos universitários do campus USP São Carlos**. 2022. 294 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade de São Paulo, São Carlos, 2022. Orientadora: Simone Helena Tanoue Vizioli.

FARDO, M. L. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. In: Renote. Novas tecnologias na Educação. V. 11. N. 1. Cinted – UFRGS. 2013. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629/26409>>. Acesso em: 15/09/2024.

FERNANDES, C. M. **A educação patrimonial e seu impacto na preservação da cultura local**. Cadernos de História e Patrimônio, v. 14, n. 3, p. 102-119, 2021.

GOMES, C; ROSA, L. **Contribuições da gamificação para a formação continuada de professores: o escape book como estratégia metodológica**. ETD - Educação Temática Digital, Campinas, SP, v. 24, n. 1, p. 133–150, 2022. DOI: 10.20396/etd.v24i1.8665891. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8665891>. Acesso em: 17 set. 2024.

GUIMARÃES, M. R. C.; MAIA, K. C. R.; OLIVEIRA, S. da S.; TRICÁRIO, L. T. **Interpretação do patrimônio cultural por meio da roteirização turística da Avenida 7 de Setembro, Manaus, AM**. Interações (Campo Grande), [S. l.], v. 21, n. 3, p. 479–497, 2020. DOI: 10.20435/inter.v21i3.2364. Disponível em: <https://interacoesucdb.emnuvens.com.br/interacoes/article/view/2364>. Acesso em: 22 set. 2024.

HALL, S. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage, 1997.

HORTA, M. de L. P.; GRUNBERG, E.; MONTEIRO, A. Q. **Guia básico de educação patrimonial**. Brasília: IPHAN, 1999.

Huizinga, J. Homo Ludens: **O jogo como elemento da cultura**. Perspectiva. 2001

HUOTARI, K., Hamari, J. **A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature.** *Electron Markets* 27, 21–31 (2017). <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL (IPHAN). **A importância da preservação dos centros culturais no Brasil.** 2024, p. 12.

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL (IPHAN). **Educação patrimonial: histórico, conceitos e processos.** Brasília: IPHAN, 2014. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Educacao_Patrimonial.pdf. Acesso em: 15 Ago. 2024.

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL (IPHAN). **Sistema Agrícola do Rio Negro.** Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/>. Acesso em: 18 jun. 2024.

IPATRIMONIO. **Manaus – Colégio Amazonense Dom Pedro II.** Disponível em <https://www.ipatrimonio.org/manaus-colegio-amazonense-dom-pedroii/#!/map=38329&loc=-3.1343600000000222,-60.021266999999995,17> . Acessado em 21/09/2024.

KASSAR, M. C. M. **Escola como espaço para a diversidade e o desenvolvimento humano.** *Educação & Sociedade*, v. 41, n. 151, p. 1-20, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/9GqQTbYV8QjfVWpqjdyFHDP/>. Acesso em: 28/01/2025.

KNEUBIL, F. B.; PIETROCOLA, M. **A pesquisa baseada em design: visão geral e contribuições para o ensino de ciências.** *Investigações em Ensino de Ciências*, [S. l.], v. 22, n. 2, p. 01–16, 2017. DOI: 10.22600/1518-8795.ienci2017v22n2p01. Disponível em: <https://ienci.if.ufrgs.br/index.php/ienci/article/view/310>. Acesso em: 14 set. 2024.

LE GOFF, Jacques. **História e memória.** Editora da Unicamp, 2013.

LIMA, J. A. **Teatro Amazonas: Arquitetura, História e Cultura.** Editora Amazonas Cultural, 2015.

LOWENTHAL, D. *The Heritage Crusade and the Spoils of History.* Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

MACHADO, A. P.; ROSTAS, Guilherme Ribeiro; CABREIRA, Tauã Milech. **Gamificação na Educação Básica: Uma Revisão Sistemática do Cenário Nacional.** In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (SBIE), 34. , 2023, Passo Fundo/RS. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023 . p. 738-751. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbie.2023.234744>.

MARINHO DE CASTRO GIMAQUE, Deborah Janny, DE MELO AFONSO, Lucyanne. **Educação Patrimonial E Arte Educação:: Um Relato De Experiência Numa Escola Pública De Manaus.** *AEC&D - Arte, Educação, Comunicação & Design*, v. 4, n. 3, p. 14 –, 2025. Disponível em: . Acesso em: 18 fev. 2025.

MATTA, A. E. R.; SILVA, F. DE P. S. DA; BOAVENTURA, E. M. **Design-Based Research ou Pesquisa De Desenvolvimento: Metodologia Para Pesquisa Aplicada De Inovação Em Educação Do Século XXI**. Revista da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade, v. 23, n. 42, p. 23–36, jul. 2014.

MENDES DE MENDONÇA, F. .; PERFETTO SANES, M. .; BORDA A. DA SILVA, A. .; DE FREITAS PIRES, J. .; A. P. CAMPANI, C. . **Gamificação na educação patrimonial: um caso aplicado à plataforma opensimulator**. Revista Brasileira de Expressão Gráfica, [S. l.], v. 8, n. 2, 2020. Disponível em: <https://rbeg.net/index.php/rbeg/article/view/97>. Acesso em: 17 set. 2024.

MENEGALI, C.; FADEL, L. M. .; COLLIER DE MENDONÇA, M.; COLLIER DE MENDONÇA, M. **Utilização De Jogos Para Promover O Engajamento Escolar Na Aprendizagem De Conteúdos Teóricos**. Anais do Congresso Internacional de Conhecimento e Inovação – ciki, [S. l.], v. 1, n. 1, 2020. DOI: 10.48090/ciki.v1i1.915. Disponível em: <https://proceeding.ciki.ufsc.br/index.php/ciki/article/view/915>. Acesso em: 23 fev. 2025.

MESQUITA, Otoni. Manaus: **história e arquitetura** (1669-1915). 4ª ed. Manaus: Valer, 2019.

MOR, Y.; REEVES, T. C. **Design-based research and educational impact: An emerging area of research**. In: Proceedings of the 2013 Design-Based Research Conference. [S.l.], 2013. Disponível em: https://www.academia.edu/50174463/Educational_Design_Research?utm_source=chatgpt.com. Acesso em 20/09/2024.

MÜLBERT, A. L.; PEREIRA, A. T. C. **Implementação de mídias em dispositivos móveis: um framework de aplicação em grande escala na educação a distância**. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, [S. l.], v. 20, n. 2, p. 233–254, 2017. DOI: 10.5944/ried.20.2.17673. Disponível em: <https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/17673>. Acesso em: 15 sep. 2024.

OLIVEIRA, R. **O jaraqui na cultura amazônica**. Revista de Estudos Amazônicos, v. 14, n. 2, p. 45-60, 2016.

PAES, J. G. **Tributo a Escola Estadual Senador Manuel Severiano Nunes**. Poeta filho de Uruará. Membro da ABEPPA E ALCAMA. Manaus, 23 julho de 2022.

PEREIRA, M. L.; GOMES, F. S. **Patrimônio cultural e educação: Um estudo sobre a importância da educação patrimonial nas escolas**. Revista Brasileira de Patrimônio, v. 11, n. 1, p. 45-58, 2019.

PIAGET, J. *The Psychology of the Child*. Basic Books, 1972.

REIS, A. C. F. **História do Amazonas**. 6. ed. Manaus: Editora Valer, 1982.

RIBEIRO, C. A. C. **Desigualdade de oportunidades e resultados educacionais no Brasil**. Dados, v. 54, n. 1, p. 41–87, 2011. <https://doi.org/10.1590/S0011-52582011000100002>. Disponível em <https://www.scielo.br/j/dados/a/r3ML8HXcMh3V5FT5HDxsnYp/#> acessado em 20/09/2024.

RODRIGUES, C. D. **Educação Patrimonial: teoria e prática**. Editora Cultural, 2019.

- Rossi, A. (1982). **A arquitetura da cidade**. Martins Fontes.
- Rossi, A. (1995). **Autobiografia Científica**. Cosac Naify.
- Saviani, D. **Escola e democracia / Dermeval Saviani**. - Campinas, SP: Autores Associados, 2008. - (Coleção educação contemporânea).
- SEABRA, C. **Jogos na Educação**. São Paulo: Moderna, 2017.
- SESTITO, C. D. de O; MILANI, T. G. **Análise e reflexões sobre a Educação Especial no Brasil: o cenário de 2021**. *Dialogia*, n. 44, 2023. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/24030>. Acesso em: 24/01/2025.
- SILVA, A. B. **Jogos educacionais: uma abordagem lúdica na Educação Patrimonial**. Editora Acadêmica, 2018.
- SILVA, J. B. A. **Educação e Sociedade no Amazonas: História e Historiografia**. Manaus: Editora da Universidade Federal do Amazonas, 2005.
- SILVA, J. **Educação e Patrimônio: Ações e Projetos nas Escolas**. Editora Educação, 2020.
- SILVA, J. **Inovação e Preservação: O Casarão de Cassina**. Manaus: Editora Amazonense, 2023.
- SILVA, M.; OLIVEIRA, R. **Educação Inclusiva e as Práticas Pedagógicas no Contexto Escolar**. *Revista Brasileira de Educação*, v. 22, n. 68, p. 45-58, 2017.
- SILVA, T. T. da. **Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo**. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.
- SMITH, A. *The Impact of Digital Tools on Survey Response Rates*. *Journal of Educational Research*, v. 45, n. 3, p. 200-215, 2018.
- SOUZA, E. F. **Gamificação e Educação Patrimonial: estratégias para a valorização do patrimônio cultural**. Editora Moderna, 2020.
- VASCONCELOS, L. M. de. **Interculturalidade**. In: **Mais Definições em Trânsito**. Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2007. Disponível em: <https://www.cult.ufba.br/maisdefinicoes/INTERCULTURALIDADE.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2024.
- VELTHEM, L. H. **Cultura e identidade na Amazônia: Ensaios de antropologia e etnologia**. Manaus: Editora Valer, 2005.
- VIVEIROS DE CASTRO, E. **Preservação cultural e o papel dos centros culturais**. 2022.

Anexos

Jogo Uno7 para Impressão – Versão Atualizada

Esta versão do UNO7 para impressão em folha A4 inclui algumas modificações sugeridas pelos alunos, aprimorando ainda mais a experiência do jogo.

Recomendações de Impressão:

Utilize papel especial (diplomata ou fotográfico) com gramatura superior a 180, garantindo maior durabilidade e um manuseio mais confortável das cartas.

A quantidade de cartas necessária está indicada em cada folha para facilitar a montagem do jogo.

Compartilhe sua experiência!

Se possível, me envie fotos do jogo sendo utilizado! Será um prazer ver o UNO7 sendo aplicado em outras escolas. Você pode entrar em contato pelos seguintes canais:

E-mail: deborahjmcastro@gmail.com

Instagram: [@deborahjanny](#) | [@deborahmarinho.arte](#)

Divirta-se e inspire novas formas de aprendizado!

5

MIRANTE SÃO VICENTE

1

5

2

CATEDRAL METROPOLITANA

6

2

6

3

BIBLIOTECA PÚBLICA DE MANAUS

7

3

7

4

COLÉGIO AMAZONENSE

8

4

8

PAÇO DA LIBERDADE

5

MIRANTE SÃO VICENTE

1

1

2

PALÁCIO RIO BRANCO

2

3

PRAÇA DOM PEDRO II

3

4

PAÇO DA LIBERDADE

4

5

CASA 22 PAULISTA

5

6

CATEDRAL METROPOLITANA

6

6

7

BIBLIOTECA PÚBLICA DE MANAUS

7

8

COLÉGIO AMAZONENSE

8

8

DOM PEDRO II

1 MIRANTE SÃO VICENTE

2 PALÁCIO RIO BRANCO

3 PRAÇA DOM PEDRO II

4 PAÇO DA LIBERDADE

5 CASA 22 PAULISTA

6 CATEDRAL METROPOLITANA

7 BIBLIOTECA PÚBLICA DE MANAUS

8 COLÉGIO AMAZONENSE

Imprimir uma folha desta página



5 5

CASA 22 PAULISTA

1 1

MIRANTE SÃO VICENTE

2 2

PALÁCIO RIO BRANCO

6 6

CATEDRAL METROPOLITANA

NOSSA SENHORA DA CONCEIÇÃO

3 3

PRAÇA DOM PEDRO II

7 7

BIBLIOTECA PÚBLICA DE MANAUS

4 4

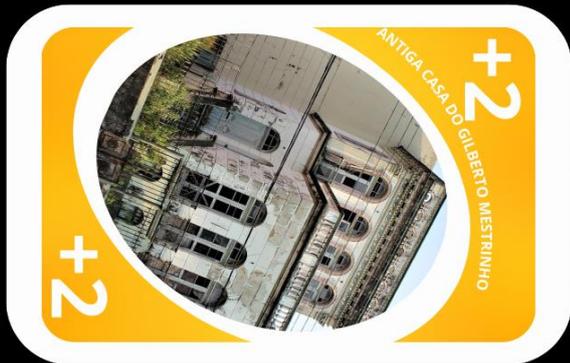
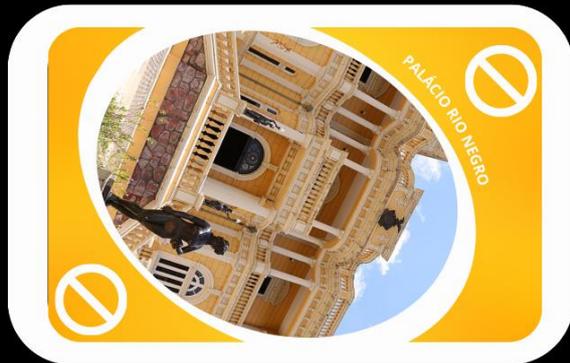
PAÇO DA LIBERDADE

8 8

COLÉGIO AMAZONENSE

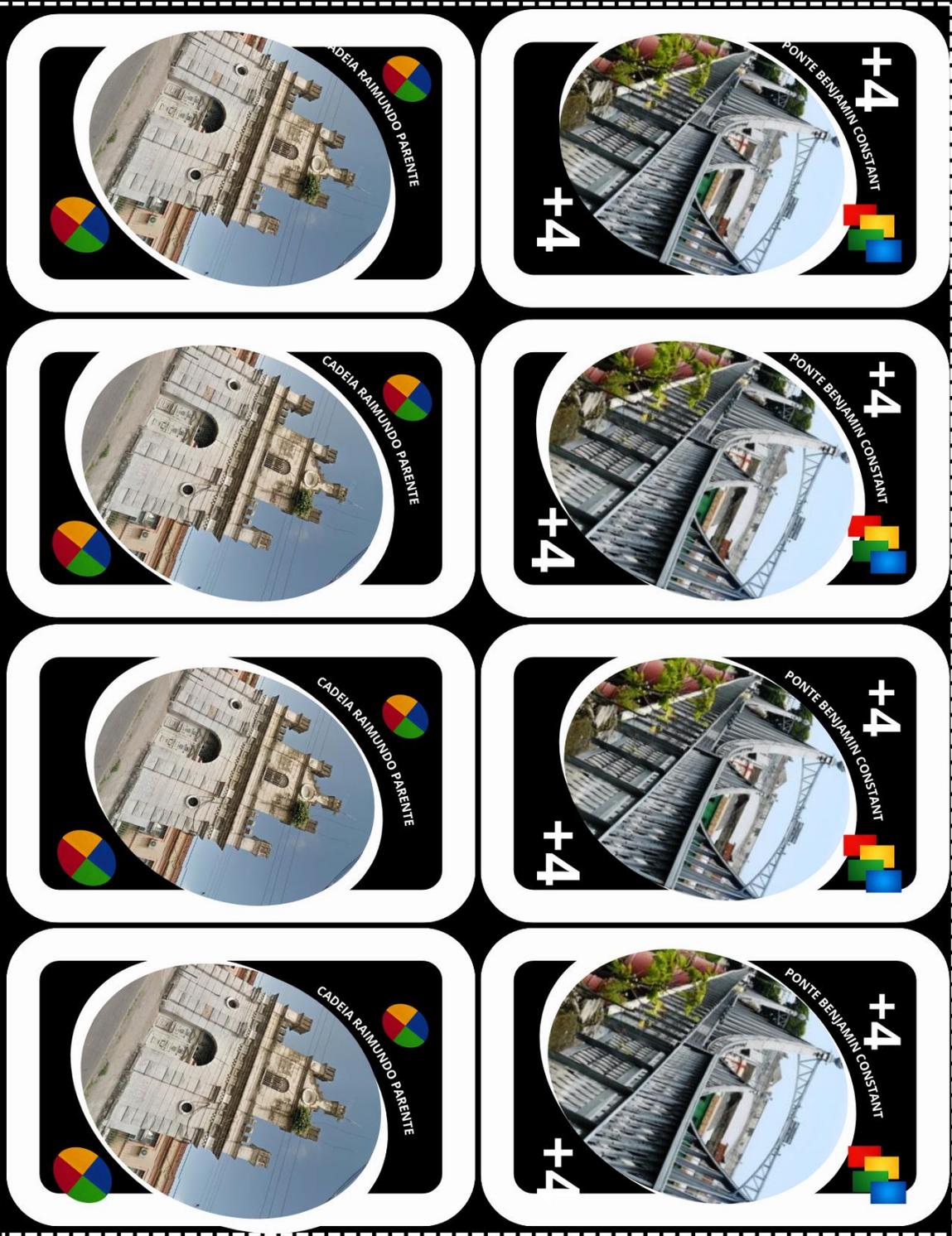
DOM PEDRO II

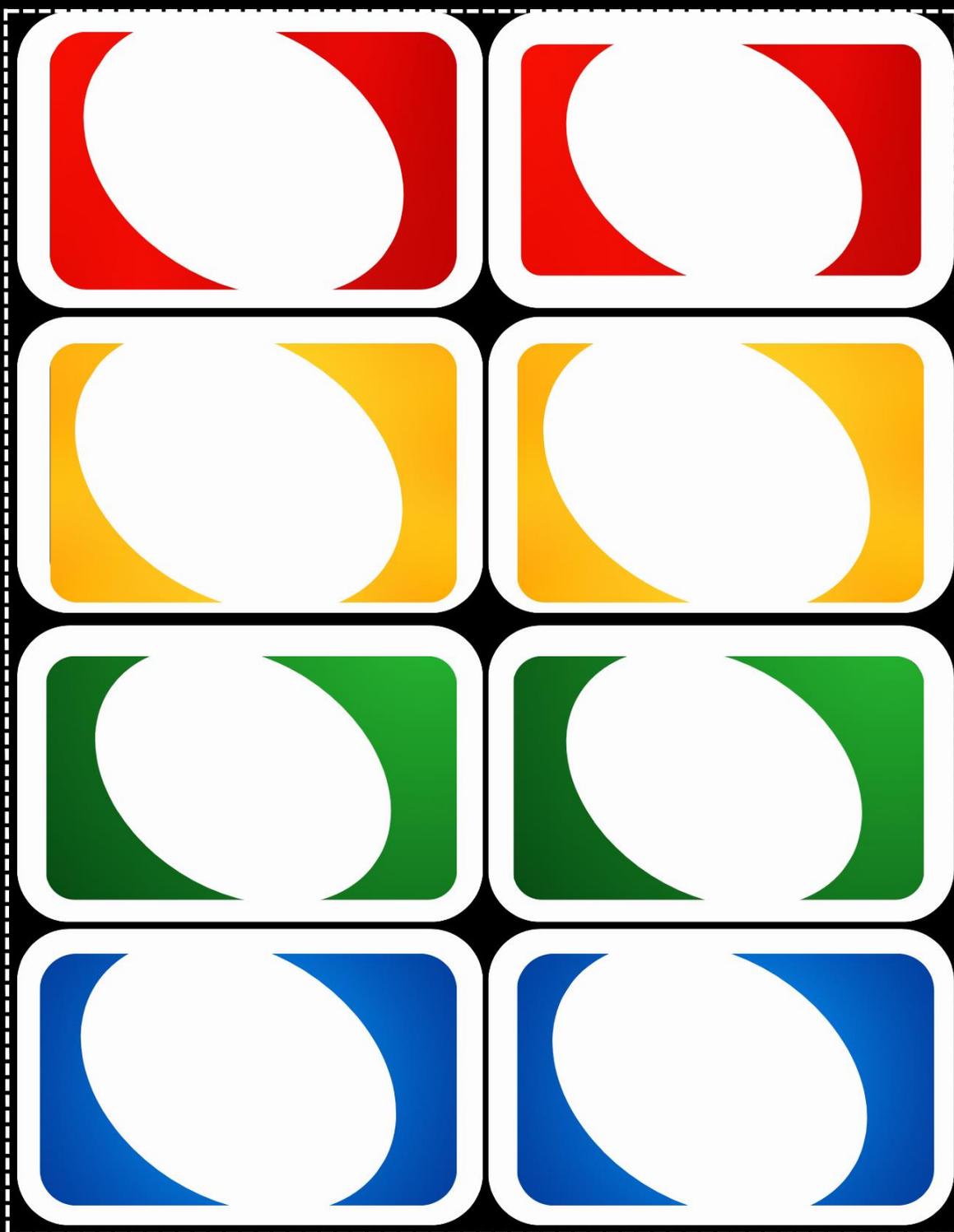
Imprimir uma folha desta pagina





Imprimir uma folha desta página





 <p>Diga onde estão localizados os patrimônios do jogo e troque de cartas com outro jogador</p>	 <p>Diga onde estão localizados os patrimônios do jogo e troque de cartas com outro jogador</p>	 <p>Diga onde estão localizados os patrimônios do jogo e troque de cartas com outro jogador</p>	 <p>Diga onde estão localizados os patrimônios do jogo e troque de cartas com outro jogador</p>
 <p>DESCARTE 3 CARTAS respondendo: Qual patrimônio foi cede da prefeitura de Manaus?</p> 	 <p>DESCARTE 2 CARTAS respondendo: Qual patrimônio tem coreto e chafariz de ferro importado da Inglaterra?</p> 	 <p>Os outros jogadores comprão uma carta se você falar dois patrimônios históricos da AV. 7 de Setembro</p> 	 <p>DESCARTE 3 CARTAS respondendo: Qual patrimônio foi por décadas o principal espaço de exibição cinematográfica e teatro em Manaus?</p> 

Imprimir esta página no verso de todas as cartas

