

# 12° PROJETER

REEXISTIR NO MUNDO CONTEMPORÂNEO  
interpretar, conservar e transformar

14 a 17/10 | Pelotas | Rio Grande do Sul | Brasil

# 2025

## **Conscientização patrimonial em jovens e crianças: desafios e perspectivas do projeto Na Bagagem: Conhecendo Santa Maria no Distrito Criativo Centro-Gare.**

Eixo Temático: Interpretar

SIQUEIRA, Mariana de  
Estudante | Universidade Federal de Santa Maria |  
mariana.siqueira@acad.ufsm.br

MATTE, Bruna Rodrigues  
Arquiteta e Urbanista | Vinculação institucional |  
bruna.matte@acad.ufsm.br

ALMEIDA, Júlia  
Estudante | Universidade Federal de Santa Maria |  
julia.almeida8051@gmail.com

ROMANO, Leonora  
Doutora | Universidade Federal de Santa Maria |  
leonora.romano@ufsm.br

FELIPIN, Luiz Arthur  
Estudante | Universidade Federal de Santa Maria |  
luiz.arthur@acad.ufsm.br

### **Resumo**

A educação patrimonial é uma ferramenta essencial para despertar, desde cedo, o interesse e o cuidado com a memória coletiva e os bens culturais de uma cidade. Nesse contexto, o projeto "Na Bagagem: Conhecendo Santa Maria" surge como uma iniciativa voltada à sensibilização de crianças e adolescentes, utilizando jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas para contar a história da cidade de Santa Maria e de seus edifícios históricos. A metodologia vai envolver a distribuição de jogos educativos em escolas públicas de Santa Maria (RS) e também integrados por meio de jornal local no ano de 2025, em sequência analisando as percepções relatadas pelos participantes. A partir do uso do lúdico, busca-se promover o reconhecimento do patrimônio cultural como parte

integrante da vida urbana e da formação cidadã. Considerando a relevância do engajamento social na preservação do patrimônio histórico, o projeto analisa de que forma essas abordagens interativas e participativas contribuem para a construção de uma consciência coletiva, tornando o objetivo principal do artigo discutir sobre os desafios e refletir sobre as perspectivas futuras dessas atividades. Desenvolvido no Distrito Criativo Centro-Gare, o projeto evidencia como práticas educativas inseridas em contextos urbanos específicos podem potencializar o envolvimento comunitário e despertar um olhar mais atento e afetivo para com o patrimônio cultural.

**Palavras-chave:** Educação patrimonial; lúdico, DCCG.

## ***Heritage awareness among youth and children: Challenges and perspectives of the project "Na Bagagem: Discovering Santa Maria in the Centro-Gare Creative District.***

### **Abstract**

Heritage education is an essential tool for awakening, from an early age, interest in and care for the collective memory and cultural assets of a city. In this context, the project "Na Bagagem: Conhecendo Santa Maria" emerges as an initiative aimed at raising awareness among children and adolescents, using games and activities as pedagogical tools to tell the history of the city of Santa Maria and its historic buildings. The methodology will involve the distribution of educational games in public schools in Santa Maria (RS) and also integrated through the local newspaper in the year 2025, subsequently analyzing the perceptions reported by the participants. Through the use of play, the aim is to promote the recognition of cultural heritage as an integral part of urban life and citizenship formation. Considering the relevance of social engagement in the preservation of historical heritage, the project analyzes how these interactive and participatory approaches contribute to the construction of a collective conscience, making the main objective of the article to discuss the challenges and reflect on the future perspectives of these activities. Developed in the Centro-Gare Creative District, the project highlights how educational practices inserted in specific urban contexts can enhance community involvement and awaken a more attentive and affectionate look towards cultural heritage.

**Key words:** Heritage education; playful; DCCG.

# **Concienciación patrimonial en jóvenes y niños: desafíos y perspectivas del proyecto Na Bagagem: Conociendo Santa María en el Distrito Creativo Centro-Gare.**

## **Resumen**

La educación patrimonial es una herramienta esencial para despertar, desde una edad temprana, el interés y el cuidado de la memoria colectiva y los bienes culturales de una ciudad. En este contexto, el proyecto "Na Bagagem: Conhecendo Santa Maria" surge como una iniciativa destinada a sensibilizar a niños y adolescentes, utilizando juegos y actividades como herramientas pedagógicas para contar la historia de la ciudad de Santa Maria y sus edificios históricos. La metodología consistirá en la distribución de juegos educativos en escuelas públicas de Santa Maria (RS) y su difusión en el periódico local en el año 2025, analizando posteriormente las percepciones de los participantes. A través del juego, se busca promover el reconocimiento del patrimonio cultural como parte integral de la vida urbana y la formación ciudadana. Considerando la relevancia del compromiso social en la preservación del patrimonio histórico, el proyecto analiza cómo estos enfoques interactivos y participativos contribuyen a la construcción de una conciencia colectiva, siendo el objetivo principal del artículo discutir los desafíos y reflexionar sobre las perspectivas futuras de estas actividades. Desarrollado en el Distrito Creativo Centro-Gare, el proyecto destaca cómo las prácticas educativas insertadas en contextos urbanos específicos pueden potenciar la participación de la comunidad y despertar una mirada más atenta y afectuosa hacia el patrimonio cultural.

**Palabras clave:** Educación patrimonial; lúdico; DCCG.

## 1 Introdução

A formação da consciência patrimonial em crianças e jovens é um passo essencial para garantir, a longo prazo, a preservação e valorização do patrimônio histórico. Nesse contexto, a educação patrimonial surge como ferramenta pedagógica indispensável, despertando desde cedo o senso de pertencimento, o valor da memória coletiva e o cuidado com os bens culturais presentes na cidade.

Com esse propósito, o Laboratório de Acervo, Editoração e Divulgação da Produção Acadêmica (LAEDPA), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), criou o projeto “Na Bagagem – Conhecendo Santa Maria”, cuja proposta utiliza jogos e atividades lúdicas como recurso educativo para apresentar a história e o patrimônio da cidade ao público infanto-juvenil. A abordagem busca tornar o aprendizado acessível e promover o reconhecimento do patrimônio como parte fundamental da identidade urbana.

O projeto se insere no Distrito Criativo Centro-Gare (DCCG), criado oficialmente em abril de 2022 com a participação de mais de 550 pessoas, entre representantes da comunidade, universidades e poder público, visando estimular a economia criativa, promover desenvolvimento sustentável e valorizar o patrimônio histórico-cultural local.

Inspirado nos conceitos de Teixeira, Piqué e Ferreira (2022), o DCCG é visto como um espaço onde cultura e criatividade se unem para gerar inovação e desenvolvimento. O patrimônio, nesse cenário, vai além do papel simbólico: torna-se agente ativo na preservação da memória e na transformação urbana. Assim, o “Na Bagagem” destaca-se como um exemplo do poder das práticas lúdicas e participativas na formação cidadã e na promoção da educação patrimonial.

## 2 Desafios e perspectivas para a educação patrimonial de crianças e adolescentes

A educação patrimonial voltada às crianças e adolescentes apresenta desafios específicos, sobretudo pela necessidade de tornar o patrimônio tangível, atrativo e significativo para indivíduos em formação. Conforme Assmann (2016), a construção da memória cultural, diferente da comunicativa, demanda processos de transmissão intergeracional e institucionalização de valores, e é nesse ponto que a educação patrimonial se insere como ferramenta essencial para consolidar vínculos entre o indivíduo e o território.

Como destacam Fonseca (2005) e Chuva (2009), o processo educativo voltado à formação patrimonial requer mediação, linguagem acessível e contextualização histórica, promovendo o diálogo entre memórias coletivas e individuais. Em um contexto urbano cada vez mais fragmentado e dinâmico, muitas vezes as novas gerações desconhecem os marcos históricos que compõem a paisagem das cidades, desconexão que pode ser atribuída, em parte, à forma como o patrimônio é apresentado: como algo estático, distante ou restrito. Frente a isso, o projeto Na Bagagem – Conhecendo Santa Maria demonstra um caminho promissor ao adotar uma abordagem lúdica e interativa, capaz de despertar a curiosidade e fomentar o pertencimento.

Ainda assim, a aplicação da educação patrimonial em contextos escolares e informais enfrenta obstáculos práticos, como a ausência de políticas públicas continuadas e a escassez de recursos pedagógicos adequados à linguagem infantojuvenil. Além disso, o próprio conceito de patrimônio, por vezes, é apresentado de forma reducionista, limitado ao patrimônio material monumental, o que dificulta a compreensão de seu valor simbólico e afetivo.

Nesse sentido, é necessário ampliar a noção de patrimônio para além da materialidade, incorporando as dimensões imateriais, afetivas e cotidianas da

experiência urbana, como a valorização de memórias locais e histórias de vida que contribuem para tornar o patrimônio mais próximo e representativo. Do ponto de vista metodológico, o uso de jogos educativos promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas como a observação, a associação de elementos visuais e a construção de narrativas. Esses jogos também contribuem para que o processo de ensino-aprendizagem aconteça de forma espontânea e prazerosa, alinhado às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que reconhece o patrimônio cultural como componente essencial da formação cidadã. Autores como Horta (1999) reforçam a necessidade de abordagens interdisciplinares que unam história, arquitetura, antropologia e pedagogia no ensino do patrimônio.

Por fim, o maior desafio talvez seja transformar essas experiências pontuais em processos contínuos e incorporados ao cotidiano das escolas, museus e centros culturais. Para isso, é fundamental o fortalecimento de redes colaborativas entre universidades, escolas, coletivos culturais e órgãos públicos. Assim, as perspectivas para a educação patrimonial entre crianças e adolescentes apontam para a necessidade de práticas mais horizontais, criativas e sensíveis às especificidades de cada território.

### 3 O projeto Na Bagagem - Conhecendo Santa

O projeto Na Bagagem - Conhecendo Santa Maria (Figura 1) é uma iniciativa que teve início em 2022, pelo LAEDPA, com o intuito de levar parte do conhecimento adquirido pelos alunos de arquitetura para a sociedade, de maneira democrática e acessível, por meio de jogos e brincadeiras com público alvo de diferentes faixas etárias, tendo enfoque as crianças e adolescentes. A abordagem busca tornar o aprendizado acessível e promover o reconhecimento do patrimônio como parte fundamental da identidade urbana. Para isso, os jogos serão aplicados

com apoio de mediadores (professores, estudantes ou familiares), em eventos como feiras culturais, oficinas em escolas e ações comunitárias.

Figura 1: Logo do projeto Na Bagagem: Conhecendo Santa Maria



Fonte: Laboratório de Acervo, Editoração e Divulgação da Produção Acadêmica.

O conceito do projeto consiste em uma maleta (daí o nome “Na Bagagem”), que contém diversos tipos de jogos em formatos variados, todos compostos com materiais simples, como papel e papel adesivo. Entre os jogos desenvolvidos, já estão finalizados:

- 1) Álbum de figurinhas: composto por 27 figurinhas, o álbum aborda o patrimônio arquitetônico de Santa Maria nos períodos eclético, Art Déco, moderno e contemporâneo, a partir de um recorte espacial que compreende a Av. Rio Branco e a Rua do Acampamento. As figurinhas (exemplificada na Figura 2), com contornos para colorir, incentivam o aprendizado infantil sobre o patrimônio material e imaterial;

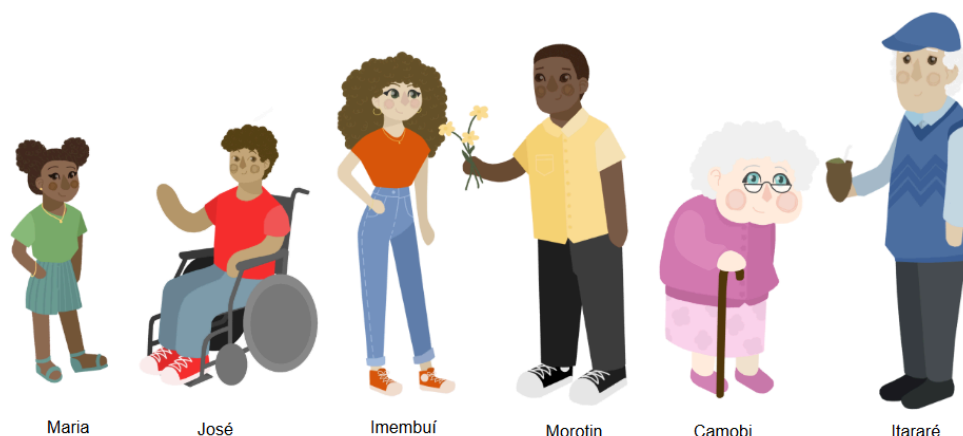
Figura 2: Figurinha do edifício Club Caixeiral Santa Mariense



Fonte: Laboratório de Acervo, Editoração e Divulgação da Produção Acadêmica.

- 2) Tabuleiro: consiste em um trajeto por pontos históricos de Santa Maria, desde a Gare da Estação, passando pela Vila Belga, Av. Rio Branco, e outros. Conta também com cartas que orientam a brincadeira e propõem desafios;
- 3) Maquetes de papel: são modelos tridimensionais de edifícios históricos da cidade, os quais atuam juntamente com o jogo de tabuleiro, e são entregues ao público em formato A4, com instruções para cortes e dobraduras necessárias para a montagem;
- 4) Turminha do patrimônio: narram curiosidades sobre os edifícios, seus usos e datas de construção, promovem uma aproximação lúdica com os bens culturais da cidade, representados na Figura 3.

Figura 3: Personagens da Turminha do Patrimônio



Fonte: Laboratório de Acervo, Editoração e Divulgação da Produção Acadêmica.

Atualmente (desde abril de 2024), está em andamento mais um jogo, intitulado Tomba Tomba (Figura 4), que consiste em um jogo semelhante ao jogo Cara a Cara, onde existe um tabuleiro e cartas, e cada jogador deve adivinhar a personagem que o adversário retirou, por meios de perguntas de sim ou não. Entretanto, a fim de trazer o conceito de patrimônio para o jogo, ao invés de pessoas, foi utilizado fachadas de edifícios históricos presentes ao longo do DCCG, que são facilmente identificáveis.

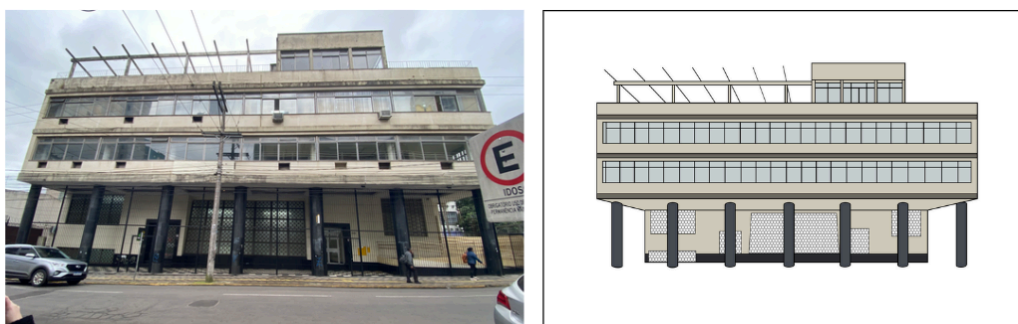
Figura 4: Logo do jogo Tomba Tomba



Fonte: Laboratório de Acervo, Editoração e Divulgação da Produção Acadêmica.

O objetivo principal do jogo é que as crianças consigam fazer a leitura das fachadas e consigam identificar os prédios históricos quando visualizarem na vida real (como na Figura 5), além de conhecer fatos históricos importantes para a cidade, desde o início da história da cidade de Santa Maria.

Figura 5: Comparativo entre fotografia da edificação com a figura criada (Edifício dos Correios)



Fonte: Laboratório de Acervo, Editoração e Divulgação da Produção Acadêmica.

Entre os anos 2022 e 2024 as peças gráficas que representam a maleta de atividades e o jogo Tomba Tomba foram elaboradas e produzidas, e também foram firmadas parcerias público-privadas. A próxima fase será a distribuição dos kits, prevista para acontecer durante a 52ª Feira do Livro de Santa Maria, entre os dias 22 de agosto e 06 de setembro de 2025. Na ocasião, o LAEDPA entregará cerca de 80 maletas às crianças participantes do evento e, como desdobramento, o laboratório ficará responsável pela coleta de feedbacks das famílias, etapa fundamental para avaliar o impacto das atividades e promover ajustes nos jogos com base nas experiências e sugestões recebidas.

## 4 O que são Distritos Criativos: o caso de Santa Maria

A criação de distritos criativos representa uma estratégia que combina atividades da economia criativa com a valorização de patrimônios históricos e culturais, visando o desenvolvimento econômico local (VAZ, 2004). Historicamente, a

organização espacial das cidades foi determinada pelos modos de produção predominantes, com a Revolução Industrial configurando distritos industriais que concentravam a produção em áreas periféricas, segregando os trabalhadores das elites, o que gerou desigualdades profundas na configuração urbana.

Com o avanço das tecnologias de transporte e comunicação no século XX, esses distritos industriais foram progressivamente abandonados, dando origem aos *brownfields*, áreas industriais desativadas e frequentemente contaminadas (De Sousa, 2006), e, como resposta, surgiram os parques tecnológicos e centros de pesquisa. Nos últimos anos, um novo modelo emergiu: os distritos criativos, que representam uma convergência entre reabilitação urbana, economia simbólica e inovação cultural. De acordo com o *Creative Economy Report* da ONU (2011), a criatividade pode ser dividida em três formas: criatividade artística, que envolve criações a partir de uma nova forma de ver o mundo; criatividade científica, que envolve curiosidade e vontade de experienciar para descobrir novas soluções para o mundo; e criatividade econômica, que diz respeito a um processo dinâmico com foco na vantagem competitiva na economia (ONU, 2011, p.3).

Katz e Wagner (2014) introduzem o conceito de *innovation districts*, destacando a importância da densidade urbana e da diversidade de agentes para gerar uma "economia da convergência", impulsionando a geração de empregos e empresas competitivas. Embora os termos "distrito criativo" e "distrito de inovação" possam variar, ambos compartilham a premissa da valorização da multidisciplinaridade e da criação de valor simbólico no território.

Neste contexto, o patrimônio cultural, especialmente em áreas centrais degradadas, passa a desempenhar um papel estratégico, visto que a reutilização adaptativa de edifícios históricos para usos culturais e criativos insere-se em uma lógica de regeneração urbana que respeita às preexistências e, ao mesmo tempo, propõe novos significados ao espaço urbano. De acordo com Choay (2001), a

compreensão contemporânea de patrimônio não se limita mais ao edifício isolado, mas abrange o conjunto do tecido urbano. Isso possibilita ações de valorização e requalificação que articulam a preservação da memória com propostas inovadoras.

Iniciativas como os *Creative Cities* reconhecidos pela UNESCO exemplificam essa articulação entre patrimônio, criatividade e desenvolvimento urbano. A cidade de Medellín, na Colômbia, por exemplo, utilizou antigos espaços industriais e ferroviários para implantar equipamentos culturais e centros de inovação social, promovendo inclusão e revitalização urbana com base na memória coletiva e nos ativos históricos (UNESCO, 2019).

Portanto, os distritos criativos configuram-se como uma alternativa contemporânea para a articulação entre patrimônio, cultura e economia. Ao mesmo tempo em que valorizam as identidades locais e os bens culturais tangíveis e intangíveis, também impulsionam novas formas de ocupação do espaço urbano baseadas na criatividade, na inclusão e na inovação. A integração entre esses elementos exige planejamento urbano sensível e políticas públicas capazes de equilibrar os interesses econômicos com os princípios de justiça social e preservação da memória coletiva.

Essa integração entre patrimônio, cultura e inovação pode ser observada de forma prática no caso do DCCG, em Santa Maria, Rio Grande do Sul, o qual é um exemplo de como a combinação de desenvolvimento urbano sustentável, economia criativa e valorização do patrimônio cultural pode ser efetivamente implementada. Oficializado em abril de 2022 (Figura 6), o DCCG surge a partir de um processo colaborativo que envolveu mais de 550 pessoas, incluindo representantes de universidades, poder público e instituições culturais.

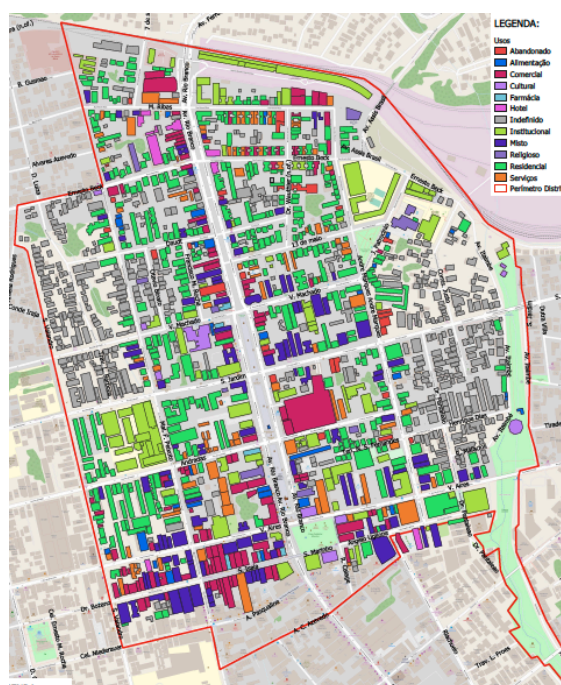
Figura 6: Logo do Distrito Criativo Centro-Gare



Fonte: Site oficial do DCCG.

O DCCG propõe transformar o território a partir da valorização de seus traços culturais e arquitetônicos. Localizado ao redor da Gare da Estação Ferroviária, a região concentra edificações tombadas e elementos históricos da memória ferroviária de Santa Maria, como a Vila Belga e o Mercado Público (conforme Figura 7). O patrimônio cultural é abordado de maneira transversal em todas as dimensões do plano estratégico do DCCG, envolvendo restauração de edifícios, requalificação de espaços públicos e promoção de atividades culturais e turísticas.

Figura 6: Área de abrangência do DCCG



Fonte: Site oficial do DCCG (adaptado).

O projeto “Na Bagagem – Conhecendo Santa Maria”, desenvolvido pelo LAEDPA, contribui para a sinalização e difusão do patrimônio da região, utilizando jogos educativos para impactar crianças e adolescentes, juntamente com seus familiares. Além disso, o DCCG tem promovido eventos em espaços históricos, como feiras e exposições, criando oportunidades para vivências coletivas do patrimônio.

Essa estratégia busca não apenas preservar os espaços materiais, mas também ressignificá-los a partir do cotidiano da população, promovendo uma vivência ativa da história. Assim, o DCCG exemplifica como a valorização do patrimônio pode ser um motor de transformação urbana inclusiva e participativa, fortalecendo o pertencimento e estimulando a inovação e sustentabilidade no espaço urbano.

## 5 Considerações finais

A articulação entre patrimônio cultural, economia criativa e educação patrimonial ultrapassa os limites da revitalização urbana e se estabelece como um processo simbólico, político e pedagógico que ressignifica o espaço urbano e fortalece a relação da sociedade com sua memória. O Distrito Criativo Centro-Gare (DCCG), em Santa Maria, exemplifica essa prática ao unir identidade local, criatividade e reabilitação de áreas centrais degradadas por meio da valorização de recursos históricos e culturais.

Nesse contexto, a educação patrimonial torna-se estratégica para garantir continuidade e pertencimento. O projeto “Na Bagagem – Conhecendo Santa Maria”, do LAEDPA, utiliza jogos lúdicos para aproximar crianças da história local: atividades como a brincadeira “Maquetes de papel” promovem o reconhecimento dos edifícios históricos e fortalecem vínculos afetivos com a cidade. Esses projetos enfrentam desafios como a necessidade de políticas públicas contínuas,

articulação entre atores sociais e o risco de gentrificação. Além disso, é fundamental garantir participação ativa da população, especialmente dos jovens.

Entretanto, o projeto também enfrenta desafios importantes. A continuidade das ações depende da existência de políticas públicas de educação patrimonial permanentes e do fortalecimento de redes colaborativas. Além disso, a abordagem lúdica precisa ser constantemente atualizada para manter o interesse dos participantes e dialogar com contextos sociais em transformação, fazendo-se necessário o acompanhamento do desempenho dos jogos e também com a criação de novos produtos. Quanto às perspectivas futuras para o “Na Bagagem” incluem a criação de novos materiais educativos e a integração com escolas de forma sistemática.

Nesse contexto, a educação patrimonial revela-se como uma potente ferramenta de transformação social, ao promover a formação de cidadãos mais conscientes de sua história, pertencentes aos seus territórios e engajados na construção de cidades mais humanas, resilientes e plurais, valorizando a memória coletiva e estimular o diálogo entre passado, presente e futuro.

## 6 Referências

- ASSMAN, Jan. **Memória comunicativa e memória cultural**. História Oral. 2016.
- CHOAY, Françoise. **A alegoria do patrimônio**. São Paulo: Estação Liberdade, 2001.
- CHUVA, Mónica. **Patrimônio e Educação: desafios para a prática pedagógica**. Lisboa: Livros Horizonte, 2009.
- DE SOUSA, Christopher. **Brownfields redevelopment and the quest for sustainability**. Amsterdam: Elsevier, 2006.
- FONSECA, Maria Cecília Londres. **O Patrimônio em processo: trajetória da política federal de preservação no Brasil**. Rio de Janeiro: UFRJ/IPHAN, 2005.
- HORTA, Maria de Lourdes Parreiras. **Guia básico de educação patrimonial**. IPHAN/MINC. Museu Imperial, 1999.
- KATZ, Bruce; WAGNER, Julie. **The Rise of Innovation Districts: A New Geography of Innovation in America**. Brookings Institution, 2014.
- ONU. Creative Economy Report. **Creative Economy: a feasible development option**. Estados Unidos. 2011.
- TEIXEIRA, C. S.; PIQUÉ, J.; FERREIRA, J. F.; **Volta ao mundo por meio dos Distritos Criativos**. São Paulo: Perse. 2022.
- UNESCO. **UNESCO Creative Cities Network - Annual Report 2019**.
- VAZ, Lilian Fessler. **A “culturalização” do planejamento e da cidade: novos modelos?** Rio de Janeiro: UFRJ, 2004.