

Possibilidades para a educação patrimonial por meio de games de realidade aumentada

*Augmented reality games and the possibilities for
history heritage education*

Arnaldo Martin Szlachta Junior*
Márcia Elisa Teté Ramos**

Resumo: As transformações da informática após 2007, com o advento dos *smartphones* e a diversificação e o desenvolvimento tecnológicos desses aparatos, reunidos na denominação Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), novas pesquisas e abordagens surgiram para refletir sobre as práticas de aprendizagem móvel (*Mobile Learning*). Este artigo debate *possibilidades* de uso de *games* de realidade aumentada por meio do GPS no trabalho pedagógico com o Patrimônio Histórico. Consideramos que esses *games* são suportes compatíveis com as disposições, habilidades e percepções dos alunos, em especial, do Ensino Médio, pois muitos se encontram inseridos no ambiente cultural-digital. Por isso mesmo, entendemos essa cultura virtual como

Abstract: The transformations of information technology after 2007 with the advent of smartphones and the diversification and technological development of these devices, gathered in the name Information and Communication Technologies (ICTs), new researches and approaches have emerged to reflect on the practices of mobile learning (*Mobile Learning*). This article discusses *possibilities* of using augmented reality games through GPS in pedagogical work with Historical Heritage. We consider these games to be compatible with the dispositions, abilities and perceptions of the students, especially of the High School, since many are inserted in the cultural-digital environment. For this reason, we understand this virtual culture as being

* Professor na Universidade Federal de Pernambuco UFPE). Doutor pela Universidade Estadual de Maringá (UEM). *E-mail:* prof.arnaldo@yahoo.com.br

** Professora na Universidade Estadual de Maringá (UEM). Doutora pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Pós-Doutora pela Universidade de São Paulo (USP). *E-mail:* metramos@uem.br

passível de ser empregada para o estudo do Patrimônio Histórico, uma das temáticas fundamentais para compreender a História como relacionada à vida prática. Observamos três *games*: *Pokémon GO*, *Ingress*, e *Geocaching*, que articulam a tecnologia da realidade aumentada com lugares da cidade que podem ser considerados como Patrimônio Histórico Material ou Imaterial.

capable of being used for the study of Historical Patrimony, one of the fundamental themes for understanding History as related to practical life. We observe three games: *Pokémon GO*, *Ingress* and *Geocaching*, that articulate the technology of augmented reality with places of the city that can be considered as Material or Immaterial Historical Patrimony.

Palavras-chave: Educação Patrimonial. História local. Ensino de História. Realidade aumentada. *Games*.

Keywords: Patrimonial Education. Local History. Teaching History. Increased reality. Games.

Introdução

A palavra patrimônio é formada por dois vocábulos greco-latinos: “*pater*” e “*nomos*”. A palavra “*Pater*” significa chefe de família, ou, em um sentido mais amplo, os antepassados. Dessa forma, pode ser associada, também a bens, posses ou heranças deixados pelos chefes ou antepassados de um grupo social. Essas heranças tanto podem ser de ordem material como imaterial – um bem cultural ou artístico também pode ser um legado de um antepassado. A palavra “*Nomos*” origina-se do grego. Refere-se à lei, usos e costumes relacionados à origem, tanto de uma família quanto de uma cidade. O “*nomos*” relaciona-se, portanto com o grupo social. O patrimônio pode ser compreendido, portanto, como o legado de uma geração ou de um grupo social para outro.¹

Após essa breve retomada etimológica de *patrimônio* possível de se ler em qualquer *site* de grande circulação como o acima, é importante pensarmos no que vem sendo denominado de Patrimônio Histórico na atualidade. Para isso, ressaltamos que, na História Pública, ainda se tem a ideia *tradicional* de Patrimônio Histórico, herdada do período da formação dos Estados-Nações quando se demandava a “elaboração de uma identidade coletiva, que pudesse ser compartilhada simbolicamente por todos os cidadãos, na medida em que pudessem se reconhecer como oriundos de uma mesma nação”. (CASSOL; CAIMI, 2012, p. 80). A valorização do que era entendido como Patrimônio Histórico relacionava-

se com políticas culturais fornecedoras dos “meios para que compartilhassem valores e costumes, para que pudessem se comunicar entre si, para que tivessem um solo e uma origem supostamente comuns”. (FUNARI; PELEGRINI, 2006, p. 15). Enfim, o Patrimônio Histórico serviu ao propósito de legitimar, construir, afirmar a identidade conforme uma Nação recém-formada. Porém, essa identidade era correspondente a determinado grupo social, então homogeneizada como sendo do ser nacional.

A preocupação com o patrimônio passou a ser uma realidade durante o século XVIII, como pontua Françoise Choay (2000), por meio da imposição de leis em prol da proteção de determinados monumentos do Estado e da Igreja. Podemos afirmar que a regulamentação quanto ao Patrimônio Histórico teve, por um lado, implicações diretas com os desdobramentos da Revolução Francesa, quando alguns episódios deflagrados entre maio de 1789 e novembro de 1799 corroboraram a destruição de esculturas, edifícios arquitetônicos e outros artefatos artísticos considerados tributários do Antigo Regime ou de símbolos monumentais representativos da Igreja Católica Romana.

No contexto brasileiro, a ideia de patrimônio histórico se enraizou a partir da chegada da família real portuguesa à Colônia, em 1808, quando “operou-se um conjunto de ações preservacionistas, cujos principais alvos foram bens referentes à colonização portuguesa, ou outros de alguma maneira relacionados com essa herança”. (CASSOL; CAIMI, 2012, p. 80). Apenas o patrimônio de “Pedra e Cal”, ou seja, somente as construções que representassem a pretensa modernidade, o progresso e a civilização eram consideradas válidas como Patrimônio Histórico. Dessa forma, se preservava apenas o patrimônio edificado, sendo “a maior parte dos bens tombados” relacionados “à memória de grupos dominantes”. (CASSOL; CAIMI, 2012, p. 82).

Contudo, a concepção de Patrimônio Histórico vem se atualizando. Em 1972, na Conferência Geral de Genebra, definiu-se uma nova categoria: o Patrimônio Cultural da Humanidade, que contempla bens de valor artístico, científico ou histórico, sendo que a Organização das Nações Unidas para a Educação, a ciência e a Cultura (Unesco) apresentou sua própria classificação quanto a esses bens, abarcando: meio ambiente, elementos não tangíveis e bens culturais. (CASSOL; CAIMI, 2012). Patrimônio Histórico passa a ser visto como um bem móvel, imóvel ou natural, reconhecido como tendo valor para um país, uma

sociedade, um povoado ou uma região, não ligado apenas a um grupo social (dominante).

Buscando compreender o conceito de Patrimônio Histórico, na maioria das vezes, vem adjetivado com o termo *cultural*, aponta-se o seguinte: “Todas as modificações feitas por uma sociedade na paisagem para melhorar suas condições de vida, bem como todas as formas de manifestação socialmente compartilhadas, fazem parte do patrimônio, pois todo objeto ou ação que se refere à identidade de uma sociedade constitui seu patrimônio”. (SOARES *et al.*, 2003, p. 46).

O Patrimônio Histórico-Cultural também é um instrumento pedagógico, formal ou não formal, “em todos os seus múltiplos aspectos, sentidos e significados”, pois permite “levar as crianças e adultos a um processo ativo de conhecimento, apropriação e valorização de sua herança cultural, capacitando-as para um melhor usufruto desses bens, e propiciando a geração e a produção de novos conhecimentos, num processo contínuo de criação cultural”. (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 1999, p. 6).

Considerando como ponto de partida nossa realidade permeada, cada vez mais, pela cultura midiático-digital, principalmente entre jovens, não trazemos, necessariamente, uma proposta didático-pedagógica, mas possibilidades de aproximação do universo do aluno com ferramentas próprias deste momento, como os *games* de realidade aumentada no sentido de trabalhar a Educação Patrimonial. Obviamente, nem todos têm acesso ao mundo digital e/ou a tais jogos, mas nossa perspectiva se abanca na premissa de que novas racionalidades e sensibilidades vêm se justapondo às formas tradicionais, promovendo outras tendências de ver o mundo e a si próprio, mesmo àqueles imersos nessa cultura, mas distantes das ferramentas digitais. Além disso, entendemos a aprendizagem histórica como dependente também de diversos mediadores/instituidores:

como objetos da cultura, material, visual ou simbólica, que ancorados nos procedimentos de produção do conhecimento histórico possibilitarão a construção do conhecimento pelos alunos, tornando possível “imaginar”, reconstruir o não vivido diretamente, por meio de variadas fontes documentais. (SIMAN, 2004, p. 88).

Seguindo essa linha de pensamento, isto é, de que os suportes tecnológicos comunicacionais estão relacionados à configuração de modos de produção de racionalidades e sensibilidades, partimos de uma definição multidisciplinar (e não limitante) de *game*, percebendo que, além de entretenimento, esse é capaz de desenvolver outras propriedades, inclusive a aprendizagem. Marcella Albaine Farias Costa (2017) ressalta, utilizando-se de vários referenciais, o jogo como ampliação dos conhecimentos gerais, possibilitador do desenvolvimento da atenção e do reflexo, bem como da socialização e da capacidade de lidar com perdas e vitórias. Os videogames podem servir como ferramentas para “aumentar a capacidade do cérebro para o aprendizado, ajudando no controle cognitivo, na habilidade espacial, no autodomínio, na autoconfiança. No desejo de aprender, na motivação e na excitação. (COSTA, 2017, p. 26-27).

Na primeira parte deste texto, falamos da articulação/convergência da concepção de Patrimônio Histórico com os padrões de cognição/percepção conforme diferentes épocas, usando como marcos, principalmente, Walter Benjamin (quando falou do dano no sentido histórico) e François Hartog (quando destacou a patrimonialização de tudo) em seus respectivos momentos históricos. Acrescentamos Rüsen, para frisar a Educação Patrimonial como necessária para construir o conhecimento histórico que interpreta, atribui sentido, prospectiva e empodera. Posteriormente, aderimos à discussão sobre a contemporaneidade, considerando *possibilidades* de Educação Patrimonial ao se utilizar o ambiente digital, mais especificamente, considerando os *games Pokémon GO*, *Ingress* e *Geocaching* de realidade aumentada. Não propomos algo específico, mas adentramos em uma discussão que pode levar a uma proposta por parte do leitor, considerando três vias: 1) atividade desenvolvida com alunos e, então, deve-se tomar as providências cabíveis em relação à autorização dos pais e da escola, bem como aquelas relacionadas à segurança; 2) associação/relação com o que os alunos já viram sobre Patrimônio Histórico quando jogaram um desses três *games* que aqui consideramos; ou ainda 3) *print* dos Patrimônios Históricos (e do que não é Patrimônio Histórico) dos *games* por parte do professor e expostos em sala de aula.

Nossa premissa básica é a de que o Patrimônio Histórico pode ser empregado como um laboratório de construção do conhecimento histórico, pois está amplamente disponível aos alunos, mas, que, em

geral, não é percebido por eles, enquanto o ambiente virtual é algo mais sensível/achegado aos códigos culturais do aluno. Isso nos faz refletir sobre possibilidades da convergência entre esses mundos (o material, o imaterial e o virtual).

A perspectiva sobre Patrimônio Histórico como excesso ou falta de passado

Passamos agora a utilizar Walter Benjamin para tratar de duas preposições do autor aparentemente contrapostas, mas que consideraremos como complementares. Uma é a ideia de que as transformações do capitalismo durante a modernidade trouxeram um esvaziamento da experiência, e a outra de que cada época traz uma forma de experienciar o mundo e a si mesma, nem superior e nem inferior à anterior.

Walter Benjamin (1985, p. 115), na publicação de *Experiência e pobreza* de 1936, observando as imagens urbanas europeias, questiona o desenvolvimento da técnica que teria se sobreposto ao valor de todo o Patrimônio Cultural, dessa forma, empobrecendo a experiência. Com a chegada do século XX e suas transformações provocadas pela Primeira Guerra Mundial, argumentou Benjamin que, paulatinamente, as pessoas foram se afastando dos sentimentos coletivos e passaram a vivenciar a crise das experiências. Ainda nesse texto, o autor evidenciou as ruínas de guerra como o cemitério das ações dos vivos, escombros de uma sociedade morta, que é velada no cotidiano da existência dos que ainda persistem. (BENJAMIN, 1985, p. 121). Benjamin lamentou a perda da narrativa histórica representada pelo Patrimônio Histórico, a destituição do elo entre as pessoas a um passado comum. Podemos inferir que, se a origem da definição de Patrimônio Histórico estava acoplada à formação do Estado-Nação como representação problemática, ao se basear em um significado monumental e elitista, ao mesmo tempo, a perda desse Patrimônio Histórico-Nacional também implicou a perda dessa consciência histórica construída segundo a concepção de pertencimento a uma totalidade grupal considerada civilizada/superior.

Há que se lembrar do contexto em que escreveu Benjamin. O nacionalismo precisou ser otimizado quando, depois da Primeira Grande Guerra, o mundo parecia sem futuro porque a vida prática fez com que o passado fosse suspenso da racionalização e do sentido. A experiência

coletiva edificada no pertencimento nacional pode levar a diferentes rumos, que, no caso, significou mais uma guerra com todas as suas implicações, inclusive, mais uma vez, o rompimento com a expectativa de futuro.

Pierre Nora também falou dessa despatrimonialização relacionada à perda do sentido de pertencimento, porém, considerando outro contexto histórico, quando os “meios de memórias foram destruídos pelo fenômeno da mundialização, globalização, colonização, industrialização, que ocasionaram o fim das sociedades-memória, mantenedoras e transmissoras dos valores”. (1993, p. 15). Nora também criticou, de outro lado, a patrimonialização dependente de uma ideia tradicional: “A história e, mais precisamente, aquela do desenvolvimento nacional, constituiu a mais forte de nossas tradições coletivas; nosso meio de memória, por excelência”, e todos os “grandes remanejamentos” historiográficos não deixaram totalmente de lado aquele modo de entender a história da passagem do século XIX para o XX, mesmo que não mais se lutasse pela definição do espaço político-geográfico e/ou da ideia de nação. (NORA, 1993, p. 10).

Já François Hartog (2006, p. 268) problematizou a concepção de patrimônio vivido pelo Ocidente após a queda do muro de Berlim, quando se redefiniram conceitos de *memória* e de *patrimônio* em um novo *regime de historicidade*. Para ele, o tempo readquiriu novas concepções a partir da História, e tudo é considerado patrimônio sem limites teóricos.

Talvez essa patrimonialização/musealização de tudo da qual nos falou Hartog esteja relacionada ao receio de se “perder” na experiência do tempo mencionado por Walter Benjamin. Hartog criticou a propulsão de se transformar em passado o que é ainda atual por meio do presenteísmo, que seria a “tirania do instante e da estagnação de um presente perpétuo”. (HARTOG, 2013, p. 11). Para Hartog pensar no regime de historicidade de uma época é refletir sobre a “crise do tempo” considerando algumas perguntas: “há uma relação entre um passado esquecido ou demasiadamente lembrado, e um futuro que quase desapareceu do horizonte ou um porvir ameaçador, um presente continuamente consumado no imediatismo ou quase estático ou interminável, senão eterno?” (2013, p. 38).

A presentificação do passado, através da ideia de que tudo é patrimônio, remete aos acontecimentos da década de 1990. Lembrando que nessa época a cultura midiática já se caracterizada pela efemeridade,

descartabilidade, velocidade, individualismo e consumismo. Também a globalização começa a tomar forma, talvez não como realidade hegemônica, mas como diferentes relações entre o local e o global, as quais se interpõem mediante relações de poder. (SANTOS, 2002). Alguns acontecimentos marcaram aquele contexto, entre outros: a queda do Muro de Berlim em 1989, a subsequente unificação da Alemanha; o fim do *apartheid* em 1991; e a dissolução da União Soviética em 1991 como desdobramento do fim da Guerra Fria. Esses acontecimentos de um passado recente, parecem ter “solucionado” várias situações problemáticas, fazendo com que as pessoas lutassem para manter/atualizar/patrimonializar esse passado, que deve ser presentificado constantemente, revivido como término de uma etapa, quando então rondava o perigo à vida humana com a bomba atômica.

De um lado, a falta de relação com o passado, fazendo os sujeitos suspenderem temporariamente a experiência de pertencimento a um grupo e o consequente desprestígio em relação ao Patrimônio Histórico e, de outro, o excesso de memória recente como estratégia para “segurar” o tempo presente contra a volta do pretérito remoto e ameaçador. Os sujeitos sempre agem e reagem diante dos problemas da vida prática que se impõem, ao buscarem explicações sobre como chegamos nesses problemas, e, assim, consigam orientar-se de forma positiva no curso das mudanças. (RÜSEN, 2001, 2007). No contexto atual, o Patrimônio Histórico (como objeto de estudos) nos remete à noção de pertencimento não mais restrita à Nação ou homogeneizada no global, mas conectada na complexidade de construir tanto o que nos diferencia quanto o que nos une como seres humanos.

Educação para os novos tempos

Embora Walter Benjamin tenha questionado a negligência/aniquilamento quanto à experiência com o passado, esse autor também nos deu pistas sobre a relação que as sociedades têm com a temporalidade conforme o contexto histórico:

No decorrer dos grandes períodos históricos, com relação ao meio de vida das comunidades humanas, via-se, igualmente, modificar-se o seu modo de sentir e de perceber. A forma orgânica que é adotada pela sensibilidade humana – o meio na qual ela se realiza – não depende apenas da natureza, mas também da história. (BENJAMIN *et al.*, 1983, p. 8).

Benjamin, a partir de suas leituras de Poe e Baudelaire que falam do homem que flana na cidade inserido na multidão,² entendeu a modernidade como marcada pela estética do choque, quando o sujeito vivencia a expansão do capital, que, em comparação à época anterior, trazia novas disposições, habilidades e competências, compatíveis com a miríade de signos, símbolos, sinais, luzes, rotas, imagens, textos e sons que se interpõem na metrópole por meio do crescente tráfego de pessoas, além de máquinas a vapor, telégrafo, telefone, trem, consumo e moda, jornais com excesso de informações fragmentadas, etc. (SANTAELLA, 2004).

Benjamin considerou que o cinema representava essa nova era, construindo operações mentais, perceptivas e sensoriais diferentes: “O cinema corresponde a mudanças profundas no aparelho aperceptivo – mudanças que são experimentadas, em uma escala individual, pelo homem da rua, no tráfego da cidade grande, e, em uma escala histórica, por qualquer cidadão dos dias de hoje”. Ainda que Benjamin tenha se deslocado para explicações que vão além do fator econômico, entendeu que “aquilo que determina o ritmo de produção em uma esteira rolante é a base do ritmo de recepção no cinema” (BENJAMIN *apud* SINGER, 2001, p. 137-138), ou seja, um ritmo bem complexo para os homens da época, pois estava pautado pela velocidade, efemeridade e transitoriedade.

De lá para cá, se formos retomar Benjamin, teremos que partir da asserção de que, na contemporaneidade, com as transformações do mundo do trabalho (do taylorismo para o toyotismo), com os avanços tecnológicos, com o incremento de instituições e tecnologias orientadas à produção e difusão de mensagens pelos meios de comunicação, em especial por intermédio dos meios digitais, a superexposição de imagens em múltiplas esferas sociais, ampliou-se a disponibilidade das formas simbólicas para grande número de indivíduos, cada vez mais em espaços e em velocidade sempre maior. Mesmo considerando a probabilidade de uma mensagem veiculada pela mídia ter seu sentido alterado, (re)elaborado ou transgredido na hora da recepção ou mesmo reconhecendo que parte da população ainda estaria excluída dessa nova cultura, para alguns autores, o *suporte virtual* da informação e da comunicação desenhou um modo de experimentar, perceber, sentir e conhecer o mundo que impregnou a cultura, “modificando tanto o estatuto cognitivo quanto institucional das condições do saber e as figuras da razão”. (MARTÍN-BARBERO, 2006, p. 54).

As pessoas, às vezes, conhecem, através da TV, por exemplo, um evento em tempo real de acontecimento e têm acesso em seu cotidiano a várias informações providas de muitas mídias ao mesmo tempo. Essa “aceleração de ritmos” distingue-se da experiência do tempo da época de Benjamin, ou seja, um tempo ainda cronológico, linear, causal, diacrônico, quantitativo, que abarcava todos (cronos), e remetia a outra experiência de tempo, isto é, sincrônico, plural, qualitativo, plenificado do momento vivido e da circularidade, fora da causalidade (*kairós*). Assim, a realidade passa a ser interpretada como relativa, transitória, volátil, fluida, e as verdades passam a ser vistas sem qualquer referente fixo, mas se tornam apenas “ajustes circunstanciais” do conhecimento em relação à realidade do momento. Essas mudanças no modo de apreensão do real, dizem respeito também ao suporte textual, e denotariam a expressão de uma nova episteme, sendo que o hipertexto eletrônico poderia ser admitido como “metáfora válida” da forma de conhecer a realidade do momento histórico atual. (LÉVY, 2006, p. 25).

A escrita hipermidiática para Chartier constitui uma alteração importante na história dos textos e/ou das mídias, das estruturas e formas do suporte, da modalidade técnica de produção do escrito, das percepções e dos hábitos de leitura. (CHARTIER, 2002, p. 24, 113). Ainda que a tela do computador apresente um texto reproduzido de um impresso, esse não será o mesmo, porque foi alterada a materialidade de sua escrita, por subsecutivo, sua leitura. O texto eletrônico por ser maleável, móvel, aberto, desterritorializado, labiríntico e incomensurável, faz com que os leitores enfrentem “o desaparecimento dos critérios imediatos, visíveis e materiais que lhes permitam distinguir, classificar e hierarquizar os discursos”. (CHARTIER, 2002, p. 23).

Ressaltar o caráter movediço do tempo presente seria silenciar qualquer tipo de racionalização? A atualidade brasileira vem mostrando a circulação na História pública, ou mesmo entre alguns historiadores revisionistas, ideias históricas sem fundamentação científica, muito mais voltadas a esse caráter flexível. No entanto, o papel da escola é superar as opiniões e dar condições para que o aluno possa construir o saber escolar fundamentado na ciência. Por isso mesmo, frisamos as possibilidades de uso do *game* para entendimento do Patrimônio Histórico. Em outras palavras, de um lado, temos um suporte próprio de nosso tempo, compatível com a forma cognitiva e perceptiva do jovem aluno, e, de outro, a Educação Patrimonial como meta, no sentido de ressignificar

subjetividades/identidades por intermédio do estudo do passado, para que se possa dar conta da vida presente, de modo a construir valores e comportamentos embasados no reconhecimento de si e dos *outros* em um mundo em mudança.

O passado, quando “decifrado”, racionalizado – e razão aqui compreende a aptidão de argumentar de forma fundamentada – “significa o conjunto de competências de interpretação do mundo e de si próprio que articula o máximo de orientação do agir com o máximo de autoconhecimento, possibilitando assim o máximo de auto-realização ou reforço identitário”. (RÜSEN, 2007, p. 95). A história construída cientificamente seria a “apropriação consciente do passado, reflexiva, interpretativa” (RÜSEN, 2001, p. 75) que imprime um *superávit* da experiência humana. (2001, p. 79).

O passado racionalizado incrementa a cultura histórica do sujeito, dos grupos sociais, das sociedades. Em outros termos, o Patrimônio Histórico, quando posto sob interpretação, experiência, escrutínio, sob uma “alfabetização histórica”, permite desvendar práticas e representações dispostas no tempo, com suas mudanças e permanências. Como ingrediente do ensino, possibilita a produção da capacidade de (re)elaborar continuamente as experiências correntes da vida prática, envolvendo a cognição histórica (racionalização), mas também as dimensões da estética e da política (RÜSEN, 2007, p. 94), ainda mais porque está ali, próximo do estudante, como parte do seu cotidiano, mas geralmente não percebido, não visto.

A proposta de explorar o Patrimônio Histórico no ensino e aprendizagem históricos se localiza entre a necessidade de incrementar a experiência histórica da qual nos falou Walter Benjamin e a reflexão sobre a definição de Patrimônio Histórico, para que esse, na ideia de que é tudo, não se transforme em coisa nenhuma, como preferiu Hartog. Pensando nas contribuições desses autores e seguindo a abordagem rüseniana, consideramos que a Educação Patrimonial nos autoriza a produzir condições fundamentadas de interpretação do mundo, do si mesmo e do *outro* como sujeitos deste mundo, problematizando o presente, recorrendo ao passado e projetando o futuro. (RÜSEN, 2001, p. 52). Temos o Patrimônio Histórico não percebido/entendido/apropriado, não historicizado apesar de integrar o cotidiano do aluno, e temos o mundo virtual, provavelmente familiar ao aluno, próprio do tempo presente. Porque não usar o mundo virtual familiar/presentista,

com a temporalidade *kairós* como preponderante, para familiarizar o Patrimônio Histórico, na interface com a temporalidade *chronos*, fornecendo sentido para o *continuum* do tempo?

A Educação Patrimonial por meio dos *games* e realidade aumentada

A Educação Patrimonial tem por objetivo trabalhar com diferentes grupos sociais, que convivam numa mesma comunidade, buscando a motivação de ações defensoras da preservação da memória através da tomada de consciência sobre a relevância das gerações, valorizando e resguardando bens patrimoniais. (MACHADO 2004, p. 19). Diferentemente da ideia tradicional de Patrimônio Histórico que edifica apenas a história de determinado grupo social e/ou identidade, mediante uma reconceituação, considera-se a diversidade/alteridade para o desenvolvimento do binômio patrimônio-cidadania. Proporcionar-se-ia, assim, o debate sobre o direito à memória, possibilitando ao cidadão comum destituir a *memória-poder* via agregação e socialização da memória coletiva, quando há o resgate de lembranças compartilhadas e vivenciadas por grupos na sua pluralidade e pelas dinâmicas pertencentes às distintas gerações. (HALBWACHS, 1990).

A Educação Patrimonial, nessa reconceituação, e o *Mobile Learning*, quando usados em conjunto, configuram uma possibilidade pedagógica que se inscreve na metodologia ativa. Nessa direção, o uso de aparelhos móveis (celulares) próprios, com aplicativos de realidade aumentada instalados, podem ser vistos como ferramentas para a construção do conhecimento histórico em aulas de História, no caso, no que diz respeito à Educação Patrimonial. Isso porque, através dos *games* que se utilizam de GPS,³ podemos descobrir, nos espaços dinâmicos da cidade, o que pode (ou não) ser considerado Patrimônio Histórico.

Um dos encaminhamentos em sala de aula, no início da atividade didático-pedagógica relativa ao uso do *game* de realidade aumentada, é discutir o que seria esse patrimônio, para não recair na patrimonialização de tudo. Para isso, o texto de Oriá (1998) pode ser didático ao considerar as três categorias que envolvem a noção de Patrimônio Histórico, como os pertencentes à natureza; os bens culturais como práticas e fazeres e, por fim, os bens culturais como artefatos que compõem fontes materiais.⁴

Em resumo, existiriam quatro tipos de Patrimônio Histórico: *Patrimônios Materiais*: os bens tangíveis, constituídos de obras

arquitetônicas, esculturas, pinturas, vestígios arqueológicos e demais elementos com valor histórico, artístico e científico; *Patrimônios Imateriais*: os bens intangíveis, constituídos pelas formas de expressão e padrões de comportamento, modos de criar, fazer e viver, incluindo a gastronomia, a religião, os ritos, as músicas, as danças, as festas, as manifestações literárias e os conhecimentos artísticos, científicos e técnicos; *Patrimônios Vivos*: as pessoas ou os grupos detentores de conhecimento ou de técnica necessária para a produção e preservação de aspectos da cultura popular e tradicional; *Patrimônios Naturais*: os bens relativos ao meio ambiente e que podem ser classificados como culturais a partir do seu relacionamento com as sociedades. Eles são as florestas, matas, córregos-d'água, lagoas, mangues, dunas, serras e todos os seres vivos, animais e vegetais habitantes desse ecossistema.

Os *games* de realidade aumentada, cujos suportes são os *tablets* e *smartphones*, como: *Pokémon GO*, *Ingress* e *Geocaching*, utilizam o localizador GPS e a câmara para interajam ao ambiente com o qual o jogador está envolvido. Esses jogos introduzem, em pontos do GPS, marcações para interação (podendo ser *PokéStops* e *Ginásiums*, portais ou contêineres, entre outros, de acordo com o enredo proposto pelo *game*.⁵

Ingress (lançamento em 2012) é um jogo multijogador massivo *online* de realidade aumentada, baseado em localização. O jogo funda-se em uma história sobre ficção científica. A competição de *Ingress* é, principalmente, entre duas facções opostas (equipes: Iluminados e Resistência), e os jogadores nunca interagem diretamente no jogo ou sofrem qualquer tipo de dano além de temporariamente faltar-lhes XM (a energia que alimenta todas as ações, exceto movimento e comunicação). A jogabilidade consiste em captar *portais* e vinculá-los para criar triangulares “campos de controle” virtuais sobre áreas geográficas. O progresso no jogo é medido pelo número de “unidades de mente” (MUs) capturadas por meio de campos de controle, ou seja, pessoas nominalmente controladas por cada facção.

Figura 1 – Captura de tela do game *Ingress*, que mostra os portais azuis de uma facção e verdes de outra

A narrativa do *game* se passa em um cenário simples, quando uma nova forma de energia é descoberta: a chamada Matéria Exótica. O objetivo final das duas facções é conseguir o domínio dessa forma de energia e descobrir como manipulá-la a seu favor.

Pokémon GO e *Ingress* compartilham uma série de características, já que são desenvolvidos pela mesma empresa, a *Niantic Labs*, e apostam na mesma jogabilidade. Esses portais do *Ingress*, os contêineres do *Geocaching* e os *PokéStops* e *Ginásiums* de *Pokémon GO* correspondem a locais reais no mundo todo, de mais passagem das pessoas: praças, monumentos, escolas, igrejas, parques, universidades, monumentos, etc. Nos dois jogos, grande parte dos locais revelam o Patrimônio Histórico local. Contudo, em especial o *game Ingress* é mantido por publicidade, e as empresas podem pagar seus locais para serem usados como pontos-chave no jogo, fazendo com que suas lojas se tornem um lugar de peregrinação para os jogadores, traduzindo em vendas no mundo real.⁶ Adiante, retornaremos essa informação.

O *game Geocaching* é um dos melhores em termos de desenvolvimento e ecossistema, por ser desenvolvido por uma empresa de grande porte, comparável à *Niantic Labs*. Nele, o usuário é convidado a uma espécie de “caça ao tesouro”, e seu objetivo é procurar por objetos escondidos em contêineres ou caixas, denominados *geocaches*, espalhados pela cidade. Diferentemente de *Pokémon Go*, que se utiliza de pontos fixos a todos os usuários, em *Geocaching*, o aluno recebe pontos distintos de acordo com seu equipamento e, ainda, pode definir pontos para esconder tesouros.

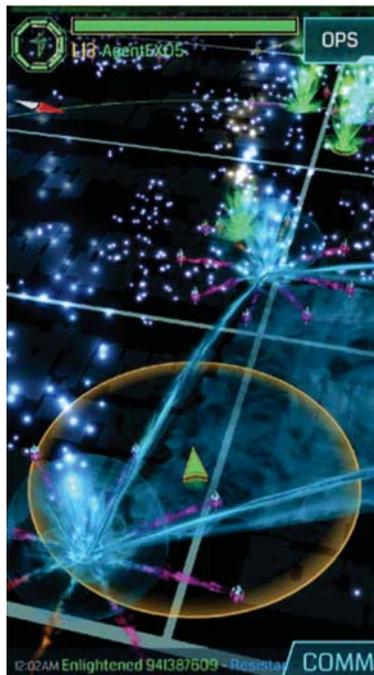
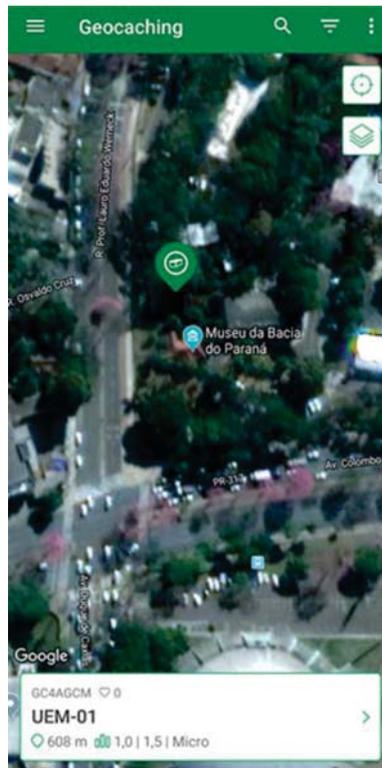


Figura 2 – Captura de tela do game *Geocaching*, que mostra um dos tesouros localizados próximo do Museu da Bacia do Paraná na Universidade Estadual de Maringá

Esses contêineres, na maioria das vezes, estão em espaços tidos como patrimônio edificado, e o jogador pode tanto esconder objetos quanto caçá-los e encontrá-los o que permite interação de grupos e times. Os jogadores são encorajados a deixar outra recompensa no lugar daquela que acabaram de pegar, de maneira que a comunidade do *game* sempre esteja ganhando e interagindo entre si. O grau de dificuldade varia, havendo desde caixas escondidas em parques públicos, em monumentos e cidades até nas altas montanhas. Cabe a cada um decidir o tipo de caixa que mais se adequa à sua condição física e ao tempo que pretende despende.



Uma das características que diferencia o *Geocaching* de outros *games* é o esforço produzido no sentido de preservar a natureza e criar consciência ambiental. Para tal, é normalmente solicitado aos utilizadores que removam algum lixo das áreas (reais) onde jogam e as deixem iguais ou em melhor estado do que as encontraram. É usual, também, a realização de eventos que envolvam vários jogadores limpando uma área (real) em particular.

Pokémon é uma franquia de desenhos japoneses que fez grande sucesso na década de 1990, sendo que a nomenclatura está associada a *poket monsters*, cuja tradução livre significa “monstros de bolso”. O *game Pokémon GO* foi produzido em 2016 conforme parceria de empresas como *Nintendo*, *Niatic* e *The Pokémon Company*. Faz um resgate da temática do desenho animado da TV. Em fevereiro de 2018, o jogo foi atualizado, inclusive com novos *PokéStops* e, enquanto escrevemos este

artigo, ocorre uma maratona do jogo na cidade de Maringá – PR, partindo da Universidade Estadual de Maringá. Para participar, é preciso contribuir com ração para os *pets* de rua.

Pokémon GO permite aos jogadores capturar, batalhar, e treinar criaturas virtuais, chamadas *Pokémons*, que aparecem nas telas de dispositivos como se estivessem no mundo real através da geolocalização. Cada *Pokémon* tem algum tipo de poder, e, conseqüentemente, fornece determinado número de pontos. Nos *PokéStops*, se mistura o real (o endereço físico) com o virtual (espaço do *game*) e é onde o usuário consegue pontuação para subir de nível no jogo, bem como as *pokebolas*, que são recipientes para armazenar os “monstros” virtuais. Já os *Ginásiums* são locais que seguem a mesma mescla do real com o virtual, na qual acontecem as competições entre jogadores e seus “monstros” virtuais, os *Pokémons*. Não é necessário ficar no local dos *Ginásiums*, ou seja, o jogador passa por esse e se inclui nas disputas recebendo o resultado horas depois. Esse resultado depende de como está seu *monstro Pokémon* de acordo com critérios que podem ser observados na captura ou em ações, sendo que tais resultados se encontram armazenados em uma espécie de incubadora, em que os *monstros* ficam em estado de progressão conforme as disputas travadas.

Figura 3 – Captura de tela de *smartphone* do *game Pokémon GO* mostrando um dos *PokéStops* na Universidade Estadual de Maringá – Paraná

Os *games* como mobilizadores de saberes

Consideramos anteriormente o contexto do tempo presente pautado por determinadas características que reverberam o modo de pensar o mundo e a si mesmo, em que imperam a



hipervelocidade, a intermitência, a descartabilidade, e a flexibilidade. Contudo, devemos nos reportar aos problemas de uma supervalorização dessas características, entre eles, o relativismo. Se a arquitetura líquida do ambiente *online* constitui *sensoriums* pautados pelo labirinto, há que se repensar o papel do *game*, lembrando que esses, ao mesmo tempo que integram a cultura, também a ressignificam e a reproduzem (PETRY, 2016) e não há como jogar sem uma cartografia ou segundo uma narrativa sem rumo. Da mesma forma, as novas formas de compreender, racionalizar e sentir desenvolvidas na atualidade, correspondem à ampliação do conceito de Patrimônio Histórico centrado na diversidade/pluralidade e no fato de que nem todo patrimônio é uma edificação. Os *games* acima referidos também nos fazem revisar se os espaços (pagos para servirem ao propósito de publicidade) podem ser definidos como Patrimônio Histórico.

Luis Carlos Petry, quando propõe tratar do conceito ontológico de jogo, elenca algumas características que configuram sua natureza: é uma atividade com regras, conflitos, objetivos, tem pontos de tomadas de decisão. Petry também destaca que os jogos não são algo recente, mas se atualizaram conforme o contexto de uma cultura, hoje midiática/digital, assim como são, ao mesmo tempo, entretenimento, brinquedo, narrativas históricas, objeto educativo, psicoterapia, propaganda/*marketing*, promotores do sentimento de comunidade, potencializadores de mudanças no comportamento, na opinião pública, bem como no consumo. (PETRY, 2016). Marcelo Fardo entende que o jogo engloba “narrativa, sistema de *feedback*, sistema de recompensa, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação e interatividade”. (FARDO, 2013, p. 1).

A primeira característica que elencamos para mostrar a contradição do *game*, ao reunir movimento fluido com constância, é a questão de terem *regras*. Existem caminhos que, obrigatoriamente, o jogador precisa cumprir. Se não tiver passado por determinada etapa, não consegue prosseguir no jogo. As regras implicam procedimentos para se chegar, necessariamente a um *objetivo*, ou seja, existem *metas*. Nesses jogos que estamos aqui considerando, as regras e os objetivos requerem transitar pelos lugares em que há mais passagem de pessoas ou que são pagos. Contudo, grande parte destes lugares são Patrimônio Histórico baseado na perspectiva da diversidade e da pluralidade.

Da mesma forma que o jogo tem suas regras e objetivos, a conceituação de Patrimônio Histórico também tem. Por exemplo, em Londrina, Estado do Paraná, os *PokéStops* e *Ginásiums* estão nos seguintes locais: Concha Acústica (inaugurada em 1957, sendo uma variação do tradicional coreto, contendo o Memorial do Pioneiro); Museu Histórico de Londrina (inaugurado em 1986 como museu, mas é a segunda ferroviária da cidade); Praça da Bandeira ou Praça Marechal Floriano Peixoto (planejada em 1932, reinaugurada em 1943); Rodoviária de Londrina (inaugurada em 1988, sendo o projeto original executado pelo arquiteto Oscar Niemeyer), que podem ser considerados patrimônios “clássicos”, mas também nos lugares-símbolo como o Lago Igapó (Patrimônio Histórico Natural) e nos grafites produzidos no “Festival de grafite quarteirão de artes” por 50 grafiteiros do Paraná, São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais e Santa Catarina (em janeiro de 2018, organizado pelo *Boulevard Londrina Shopping*, na Avenida Martiniano do Valle Filho). Na mesma cidade, uma loja de doces se tornou um *Ginásium* (por ser lugar de passagem de um número significativo de pessoas), bem como grande parte das lanchonetes de certa franquia bem conhecida (por patrocinarem o jogo), porém não podem ser consideradas Patrimônio Histórico. Alguns estabelecimentos privados podem ter patrimônios históricos, como o Museu da UniCesumar que chama a atenção por ter cenários sobre o início da formação de Maringá – Paraná, sendo que a “Casa do Pioneiro” é uma residência de madeira construída em 1953 na região conhecida com Maringá Velho e transplantada para o *campus*-sede da instituição.

Nesses *games*, muitos pontos estão nas universidades. Por exemplo, na Universidade Estadual de Maringá, como podemos ver na Figura 3, o grafite intitulado A Máquina do Mundo é uma leitura do poema de Carlos Drummond de Andrade com o mesmo título, pertencente ao livro *Claro Enigma* e se refere, resumidamente, ao sistema cósmico, ao modo como o mundo funciona e a tudo o que ele rege e congrega. As igrejas costumam também se configurar como pontos relevantes desses *games*, algumas por serem, de fato, frequentadas por muitas pessoas, e outras por terem pago para serem locais dos jogos. Essa premissa de passagem de grande número de pessoas acaba fazendo com que os *shoppings centers* sejam postos-chave, mas o intuito didático-pedagógico se coaduna com o questionamento sobre tais lugares como Patrimônio Histórico e vale frisar que outra característica dos *games* em geral é a de ser propaganda/*marketing*.

Outras habilidades/literacias que os *games* solicitam para funcionarem são: a *narrativa* – ter regras e objetivos para a execução de certas etapas, que compõem uma *história* no jogo, pois dependerá das escolhas do jogador o rumo que o jogo toma; *escolhas/julgamento* – mediante tentativas e erros em um ambiente regulado e permeado de competição e conflitos, exigem-se tomadas de decisão individuais do jogador, baseadas na capacidade de criar significados combinando informações preexistentes; *prontidão* – para realizar tais escolhas, o jogador precisa decidir rapidamente, acelerar a percepção conforme um *feedback* e a perspectiva de recompensas; *interatividade* – não se joga sozinho, pois o jogador precisa do *outro* para travar as disputas, resolver os conflitos; *imagética* – aptidão para entender as instruções e mensagens visuais, o que exige aprendizado sincrônico, memória visual, pensamento intuitivo-associativo; *movimento* – esses jogos não se baseiam no usuário sentado e imóvel; antes, requerem movimento, o andar pela cidade; *mudança* – há necessidade de o jogador internalizar o tipo de jogo relativo à realidade aumentada. Antes disso, no início, muitos acidentes ocorreram quando esse se movimentava pela cidade; *sentimento de comunidade* – os jogadores se agrupam em torno de interesses comuns, formando comunidades virtuais e troca de dicas através de vídeos no *YouTube*. Em especial, no jogo *Geocaching*, como mencionamos, os usuários são chamados a limpar o lixo do local, promovendo práticas cidadãs.

Considerações finais

Para o que nos interessa nesse texto, estes *games* remetem a outra característica: *conhecer o Patrimônio Histórico da cidade* de uma forma mais compatível com o universo cultural do aluno. Ressaltamos que nós, na contemporaneidade, estamos nos afastando da experiência de flunar por ela cidade, de forma que possamos percebê-la, senti-la, ver a história que é nela mesma contada por intermédio de seus Patrimônios Históricos. O jogo pode nos lembrar que esses lugares existem e que podemos nos reconhecer como pertencentes a eles e, subsequentemente, à História que contam, nem que para isso tenhamos que mobilizar a crítica sobre esse patrimônio histórico “tradicional” que heroiciza determinados personagens e grupos em detrimento de outros.

Novas racionalidades, sensibilidades e experiências acerca da presente temporalidade (por vezes chamada de líquida), não quer dizer ausência delas, mas apenas formas diferentes que nascem com a cultura midiática, em especial, com o ciberespaço. A alinearidade e a incorporalidade precisam ser revistas quando se trata de *games*, pois são compostos de regras, objetivos, narrativas, finalidades, etc. e fazem convergir o real ao virtual. O *game* pode ser multilinear, mas o próprio jogador o constrói em acordo com sua iniciativa na busca de direções. Aproveitando as transformações tecnológicas que incidem na histórica e na cultura, é possível discutir sobre o Patrimônio Histórico, inclusive quanto à sua definição. Exemplificando: uma franquía de lanchonetes pode ser um posto-chave de um jogo por ser bastante frequentado, pode revelar uma formação cultural contemporânea que preza o *fast food*, a velocidade até mesmo do hábito básico de comer, mas não significa que seja um Patrimônio Histórico, na medida em que nem tudo pode ser patrimonializado/relativizado.

Terminamos reafirmando a importância de aproveitar o universo cultural do aluno, no caso, as novas racionalidades engendradas pelo virtual através dos jogos de realidade aumentada, para entender esse patrimônio histórico como componente da formação histórica, como passado a ser compreendido/desvendado/questionado, fornecendo, assim, parâmetros que envolvam a reflexão-ação-construção da identidade/alteridade de uma sociedade plural/diversificada e em mudança.

Notas

¹ Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/memoria-e-patrimonio-etimologia/21288/>. Acesso em: 24 abr. 2019.

² Flâneur significa *errante*, *vadio*, *caminhante* ou *observador*. Walter Benjamin, baseando-se na poesia de Charles Baudelaire, tomou-o como um arquétipo próprio do século XX como homem deslumbrado com a metrópole.

³ GPS é a sigla para *Global Positioning System* e, em português, significa “Sistema de Posicionamento Global”, consistindo em uma tecnologia de localização geográfica por satélite.

⁴ Também a Constituição Federal brasileira pode servir ao propósito de definir Patrimônio Histórico, já que, de acordo com o art. 216, constituem Patrimônio Cultural brasileiro: “Os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem: I – as formas de expressão; II – os modos de criar, fazer e viver; III – as criações científicas, artísticas e tecnológicas; IV – as obras,

objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais; V – os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico”. Disponível em https://www.senado.leg.br/atividade/const/con1988/CON1988_05.10.1988/art_216_.asp. Acesso em: 24 abr. 2019.

⁵ Estão disponíveis na *App Store* da *Apple* para dispositivos iOS, como também na Loja Virtual *Google Play* da plataforma *Android*, sendo compatíveis com a grande maioria dos celulares comercializados de 2016 a -2019.

⁶ Na Alemanha, a *Vodafone* (operadora) ofereceu um plano de telefone de *Ingress* com uma grande quantidade de dados para dar suporte ao jogo, além de todas suas lojas se tornarem portais. Na França, uma parceria com a *Niantic* e a *Unibail-Rodamco* (setor imobiliário), fez com que vários de seus centros comerciais fossem incorporados no jogo. Nos EUA, *Jamba Juice* (cadeia de restaurantes) e a *Zipcar* (alocação de carros) tiveram locais patrocinados em *Ingress*.

Referências

- BENJAMIN, W.; HORKHEIMER, M.; ADORNO, T. W. *Textos escolhidos*. Tradução de José Lino Grunnewald et al. 2 ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas I: magia e técnica. Arte e Política*. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. Prefácio de Jeanne-Marie Gagnebin. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- CASSOL, Francielle M.; CAIMI, Flávia E. Pesquisando sítios arqueológicos: História e Patrimônio na sala de aula. *Revista EntreVer*, v. 1, p. 278-295, 2012.
- CHARTIER, Roger. *Os desafios da escrita*. Tradução de Fúlvia M. L. Moretto. São Paulo: Ed. da Unesp, 2002.
- CHOAY, Françoise. *A alegoria do patrimônio*. Tradução de Teresa Castro. Lisboa: Edições 70, 2000.
- COSTA, Marcela Albaine Farias da. *Ensino de História e games: dimensões práticas em sala de aula*. Curitiba, PR: Appris Editora, 2017.
- FARDO, Marcelo. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Renote: Novas Tecnologias da Educação*, v. 11, n. 1, p. 1-9, 2013.
- FUNARI, Pedro Paulo; PELEGRINI, Sandra C. A. *Patrimônio Histórico-Cultural*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- HALBWACHS, M. *A memória coletiva*. Tradução de Laurent Léon Schaffter. São Paulo: Vértice; Revista dos Tribunais, 1990.
- HARTOG, François. Tempo e Patrimônio. *Varia História*, Belo Horizonte, v. 22, n. 36, jul./dez. 2006.
- HARTOG, François. *Regimes de historicidade: presentismo e experiência do tempo*. Tradução de Andréa Souza de Menezes, Bruna Beffart, Camila Rocha de Moraes, Maria Cristina de Alencar Silva e Maria Helena Martins. Belo Horizonte: Autêntica editora, 2013.
- HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. *Guia básico de Educação Patrimonial*. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial, 1999.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento da era informática*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 14. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2006.
- MACHADO, Maria Beatriz Pinheiro. *Educação patrimonial: orientação para professores do Ensino Fundamental e Médio*. Caxias do Sul: Maneco, 2004.
- MARTÍN-BARBERO, Jesus. Técnicas, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In: MORAES, Dênis (org.). *Sociedade midiaticizada*. Tradução de Carlos Frederico Moura da Silva, Maria Inês Coimbra e Lucio Pimentel. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006.
- NORA, Pierre. Entre história e memória: a problemática dos lugares. *Revista Projeto História*, São Paulo, v. 10, p. 7-28, 1993.
- ORIÁ, Ricardo. Memória e ensino de História. In: BITTENCOURT, Circe (org.) *O saber histórico na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 1998.

- PETRY, Luis Carlos. O conceito ontológico de jogo. In: ALVES, Lynn; CONTINHO, Isa de Jesus (org.). *Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências*. Campinas, SP: Papirus, 2016. p. 17-42.
- RÜSEN, Jörn. *Razão histórica: teoria da História: os fundamentos da ciência histórica*. Tradução de Estevão de Rezende Martins. Brasília: Ed. da UnB, 2001.
- RÜSEN, Jörn. *Reconstrução do passado: teoria da História II: os princípios da pesquisa histórica*. Tradução Estevão de Rezende Martins. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.
- SANTAELLA, L. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.
- SANTOS, Boaventura de Sousa. Os processos da globalização. In: SANTOS, Boaventura de Sousa (org.). *A globalização e as Ciências Sociais*. São Paulo: Cortez, 2002.
- SINGER, B. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. (org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.
- SIMAN, Lana Mara de Castro. O papel dos mediadores culturais e da ação mediadora do professor no processo de construção do conhecimento histórico pelos alunos. In: ZARTHI, P. A. (org.). *Ensino de História e Educação*. Ijuí: Inijuí, 2004. p. 81-107.
- SOARES, André Luis Ramos *et al.* *Educação Patrimonial: relatos e experiências*. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2003.

