

Informação e Preservação Cultural: as experiências do Jogo do Patrimônio 2.0 em Igarassu e Goiana/PE*Information and Cultural Preservation: Jogo do Patrimônio 2.0 experiences in Igarassu and Goiana / PE*

Flavio Barbosa da Silva & Eva Rolim Miranda

design da informação, jogo, patrimônio, teoria do núcleo central

Este artigo apresenta os resultados de uma pesquisa centrada na linha de Design da Informação dedicada em apurar se uma ferramenta didática, o jogo do patrimônio 2.0 afetaria no reconhecimento de conceitos de preservação e identidade e na formação de repertório sobre os bens culturais das comunidades envolvidas nos municípios pernambucanos de Igarassu e Goiana. O jogo teve uma primeira versão criada por técnicos da Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco – FUNDARPE, e, esta segunda versão que foi produzida de forma colaborativa em cada local onde a atividade foi desenvolvida, dentre os quais, Igarassu e Goiana, onde foram investigadas de forma acadêmica sob o arcabouço metodológico da Teoria do Núcleo Central.

information design, game, cultural heritage, central core theory

This article presents the results of a research centered in the line of Information Design dedicated to ascertain if a didactic tool, the game of the patrimony 2.0 would affect in the recognition of concepts of preservation and identity and in the formation of repertoire on the cultural assets of the communities involved in the municipalities of Pernambuco Igarassu and Goiana. The game had a first version created by technicians of the Foundation of Historical and Artistic Heritage of Pernambuco - FUNDARPE, and, this second version was produced collaboratively in each place where the activity was developed, among which, Igarassu and Goiana, where were investigated in an academic way under the methodological framework of Central Core Theory.

1 Introdução

O conceito de patrimônio cultural ainda é comumente relacionado com visões elitistas que tendem a identificar bens reconhecidos por valor arquitetônico ou histórico, e patrimônios imateriais de senso comum. Por outro lado, a postura que se busca é do estabelecimento de relações de sensibilização e apropriação de bens culturais que fazem parte das comunidades detentoras de bens culturais.

Um dos principais meios para se alcançar o objetivo de envolver as pessoas no reconhecimento dos seus bens é a educação patrimonial, que, valendo-se da produção de materiais impressos e artefatos estimula construção de identidades e o sentimento de pertencimento pelos cidadãos. Assim, revela-se, a importância da criação de projetos de design da informação que sirvam de suporte didático para a realização de tais ações. Deste modo, o trabalho do profissional de design tanto na configuração de projetos gráficos, quanto na configuração de artefatos para representar os bens culturais carecem de ser reconhecidos pelas comunidades nos quais estão inseridos.

Nesse sentido se insere o Jogo do Patrimônio 2.0, um recurso lúdico e didático de Educação Patrimonial desenvolvido por técnicos da Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco - FUNDARPE. O termo '2.0' busca fazer referência ao fato de ser uma segunda geração, que difere da primeira pela construção colaborativa e visa estimular o reconhecimento de referências culturais locais. Assim, esta pesquisa de design da informação, buscou compreender as comunidades como produtoras de saberes que reconhecem suas

referências culturais, seus contextos e significados associados à memória social. Dessa maneira, algumas perguntas se apresentam: Poderia um jogo educativo construído de forma coletiva envolver as pessoas no reconhecimento de seus bens culturais? As pessoas mudariam seu discurso relacionado ao patrimônio cultural a partir da interação com o jogo?

O Jogo do Patrimônio 2.0 em Igarassu e Goiana

A primeira versão do jogo do patrimônio surgiu no ano de 2013 diante da necessidade da equipe de Educação Patrimonial da FUNDARPE de desenvolver uma estratégia didática e lúdica para promover a preservação do Patrimônio Cultural de forma sustentável. Conforme aponta Gouveia Junior (2015), essa iniciativa consistia em parte integrante dos planos de ação para as celebrações dos 40 anos da FUNDARPE. Assim, segundo o autor, dedicava-se à inserção do público quanto às questões e informações acerca dos patrimônios materiais e imateriais de Pernambuco através de um jogo de tabuleiro de grandes dimensões (em escala humana, de forma que os participantes eram 'pinos' de jogo, com 40 'casas' numeradas mais casa de partida e chegada).

Figura 1: layout da primeira versão do jogo do patrimônio. Fonte: FUNDARPE, 2017.



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

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

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

Visando responder nossas perguntas de pesquisa, realizamos um estudo de campo no qual realizamos experimentos com estudantes e professores. Neste artigo, apresentamos somente as informações relativas aos 50 estudantes, sendo 30 sujeitos que participaram das duas oficinas de criação do jogo (15 de cada município) e dos 20 estudantes que não participaram da criação, mas jogaram os jogos que foram desenvolvidos a partir dessas oficinas. Todo esse universo é composto por estudantes do ensino médio de Igarassu e Goiana.

O experimento foi iniciado com a realização das oficinas de criação dos jogos, que foram realizadas na Escola Dr. João Alfredo e na Escola João Pessoa Guerra, ambas da rede estadual de Pernambuco. Antes de se iniciar as oficinas foram aplicados questionários para levantamento prévio da representação social desses grupos antes de participarem desta atividade. Durante a primeira parte da oficina, foram abordados conceitos como patrimônio, cultura, memória e identidade. Após esse momento de formação de conteúdo e estimulação ao reconhecimento dos bens culturais, os participantes foram convidados a produzirem um mapa mental dos bens culturais do município e depois desenhar aqueles que julgam mais relevantes.

Figura 2: estudantes produzindo o mapa mental. Fonte: registro do autor, março de 2018.



Quando concluída a oficina, os desenhos foram distribuídos no chão formando o caminho do jogo e com a ajuda de um dado gigante (disponibilizado pela FUNDARPE), as crianças e jovens puderam brincar com o jogo que eles ajudaram a construir. A partida começou com a divisão dos participantes em dois grupos, e foram escolhidos um participante para representar cada grupo, ficando estes, lado a lado na casa de largada. Jogou-se o dado para verificar quem tiraria o maior número (quem tira o maior número começa), e em seguida os participantes foram avançando em uma sequência de desenhos, até a casa de chegada. Durante a partida os estudantes foram fazendo inferências sobre as casas em que caíam.

Figura 3: estudantes brincando com os desenhos produzidos durante a oficina. Fonte: registro do autor, março de 2018.



Ao final desse primeiro momento, além de recolher os subsídios para a criação dos tabuleiros que foram aplicados com estudantes que não participaram das oficinas, aplicamos novamente os questionários para identificar possíveis mudanças na representação social deste grupo após participarem da oficina.

Depois foi realizado um estudo final com 20 estudantes do ensino médio dos municípios dos mesmos municípios. Com este estudo final foi possível analisar representação social dos sujeitos, a partir da interação com o artefato. Assim, foi possível analisar se o jogo do patrimônio 2.0, poderia afetar no reconhecimento de conceitos de preservação e identidade e na formação de repertório sobre os bens culturais das comunidades envolvidas, tanto em com um grupo que participava da criação do jogo, quanto com sujeitos que apenas tiveram

interação com o artefato.

Os desenhos criados durante as oficinas foram sistematizados em tabuleiros (com layouts semelhantes) e foram aplicados no estudo final em Igarassu e em Goiana com a realização de partidas do jogo com outros participantes. Da mesma forma que no estudo de campo, foram aplicados questionários antes e depois das partidas, além da gravação de áudio, observação sistemática e entrevistas. Foram comparados os dados de antes e depois da interação com o jogo, bem como foram confrontados com os dados coletados durante a oficina de criação do jogo.

Figura 4: Tabuleiro do Jogo do Patrimônio 2.0 de Igarassu. Fonte: elaborada pelo autor, 2018.



Por ser um jogo colaborativo, sempre que é produzido apresenta particularidades, contudo, é possível se levantar características comuns dentre os que foram produzidos em Igarassu e Goiana, a saber: em ambos o número de casas (40 de percurso, mas uma de largada e uma de chegada). Em ambos os tabuleiros são representados os bens culturais levantados nas oficinas realizadas nos municípios, cujo número de bens representados fica entre 20 e 30, visto que o jogo conta também com 'casas' de avanço e retrocesso, além de casas de pergunta e por fim as de 'mostre seu talento' nas quais se estimula que os participantes interpretem expressões da cultura local.

Figura 5: Tabuleiro do Jogo do Patrimônio 2.0 de Goiana. Fonte: elaborada pelo autor, 2018.



2 Metodologia

Como o jogo do patrimônio 2.0 é produzido em colaboração com participantes de uma oficina de educação patrimonial, o primeiro passo para a criação do mesmo foi a preparação e realização das apresentações que foram utilizadas nas mesmas, com a aplicação de conceitos relacionados à identidade, cultura, memória, preservação e patrimônio cultural. Também foi apresentado o método de criação do jogo. Foram aplicados questionários antes e depois da realização dos experimentos com o objetivo de constatar mudanças nos discursos relacionados ao patrimônio cultural a partir da interação com o artefato.

Para levantar o “campo simbólico” entre os sujeitos para investigar a estrutura da representação social sobre o patrimônio cultural dos municípios, os dados coletados foram analisados com base na Teoria do Núcleo Central, desenvolvida por Jean Claude Abric (1994), que derivou da Teoria das Representações Sociais, iniciada por Serge Moscovici. Os resultados foram analisados a partir dos quadros obtidos e das mudanças observadas tanto no sistema periférico quanto no núcleo central. Analisamos os dados com base na Teoria das Representações Sociais – TRS, lançando-se mão do método da Teoria do Núcleo Central, proposta por Jean Claude Abric (1998), no qual sustenta-se a hipótese de que toda representação social está organizada em torno de um núcleo central e um sistema periférico.

A Teoria das Representações Sociais que teve origem na Europa com a publicação do estudo *La Psychanalyse: son image et son publique* (1961) pelo romeno naturalizado francês Serge Moscovici (1921-2014). O que vemos usualmente não é aquilo que realmente se apresenta aos nossos olhos; desse modo, buscamos resposta na Psicologia Social, que se dedica em estudar e entender a produção de sentidos (Moscovici, 2009). Objetivamente, utilizou-se do recurso teórico-metodológico uma de suas abordagens: a Teoria do Núcleo Central que foi desenvolvida por Jean-Claude Abric em 1976 em sua tese de doutoramento intitulada “*Jeux, conflits et représentations sociales*” defendida na *Université de Provence*, foi apresentada pela primeira vez como uma hipótese geral relacionada à organização interna das representações, qual seja: toda representação está organizada em torno de um núcleo central e um sistema periférico que tanto estabelece, sua significação quanto a organização interna. De acordo com Lima e Machado (2010):

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

Esta teoria esclarece significativamente aspectos que dizem respeito à aparente contradição que permeia as Representações Sociais, configurando-se como um recurso complementar (Sá, 1998). Segundo Abric (como citado por Sá, 1996), o núcleo central é determinado pelas condições históricas, sociológicas e ideológicas do grupo em questão, sendo marcado pela ‘memória coletiva’ e pelo sistema de normas ao qual ele se refere. Assim, o núcleo central é composto pelos elementos mais estáveis da representação que permeia o indivíduo ou a sociedade, os quais são de natureza normativa e funcional. Ou seja, para que haja uma modificação nos elementos deste núcleo, é necessário que haja uma evolução que provoque uma transformação completa da representação. Desse modo, pode ser considerado resistente e inflexível, mas, a depender das pressões exercidas e levando-se em consideração os fatores tempo, continuidade, velocidade, força..., pode sofrer modificações. Tangenciando o núcleo central organizam-se os elementos periféricos, os quais organizam os componentes mais acessíveis, vivos e concretos das representações.

Para Abric, os elementos de uma representação social apresentam diferentes graus de importância. Para se conhecer a representação social de um artefato para um grupo determinado, seria, essencial apreender a sua organização e a hierarquia dos seus elementos. Alguns dos elementos são essenciais, outros são importantes e os demais são secundários. Diversos trabalhos apontam a existência de dois grandes tipos de elementos no núcleo central: os normativos e os funcionais (Sá, 2002). Os elementos normativos, segundo Abric (2003), originam-se do sistema de valores se constituindo na dimensão fundamentalmente social do núcleo; por outro lado, ainda segundo Abric (2003) os elementos funcionais estão associados às características descritivas do objeto nas práticas sociais. Conforme a Teoria do Núcleo Central, os outros elementos que entram na composição das representações sociais fazem

parte do sistema periférico, que desempenha um papel essencial no seu funcionamento (Lima & Machado, 2010 p. 205). Assim, estudar uma representação social é, em primeiro lugar, procurar os elementos constituintes de seu núcleo central e organizar este conteúdo, de modo que ele faça sentido de acordo com o contexto de seus sujeitos. Nas palavras de Abric:

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

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

Dessa forma, visando identificar possíveis alterações de discurso acerca do patrimônio cultural após a realização do experimento, antes e depois das oficinas de criação do jogo e antes e depois da interação de sujeitos que não participaram da criação, foi aplicado um sucinto questionário no qual consta as seguintes perguntas:

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

‘Por favor, agora coloque ao lado das palavras uma numeração de 1 a 5 que indique a ordem de importância para cada uma delas para você (sendo 1 a mais importante e 5 a menos importante)’ e, por fim,

‘Agora, por favor explique por que você escolheu esta palavra como a mais importante’. Visando registrar informações adicionais que possam surgir durante a realização do experimento, além da observação sistemática, foi realizado o registro fotográfico e de áudio.

Para Abric (1994), pelo cruzamento entre a quantidade de evocações de uma palavra (frequência) e a sua ordem de classificação (importância) determinada pelos sujeitos entrevistados que se pode chegar ao núcleo central da representação e aos seus núcleos periféricos. Os dados são trabalhados no software EVOC - *Ensemble de Programmes Permettant l'Analyse des Évocations*, que oferece um quadro semelhante a este como resultado:

Tabela 1: exemplo da organização do resultado oferecido pelo software EVOC

Frequência	Ordem média de evocação	
	1 ° Quadrante Núcleo central	2 ° Quadrante Primeira periferia
	3 ° Quadrante Elementos de contrastes	4 ° Quadrante Periferia distante

De forma que:

1. **Núcleo Central:** é composto pelas palavras ou expressões mais frequentes e que receberam dos participantes maior grau de importância.
2. **Primeira periferia:** composta pelas palavras ou expressões mais frequentes e que receberam dos participantes menor grau de importância, sendo classificadas entre os últimos lugares.

3. **Elementos de contraste:** quadrante no qual se apresentam as palavras ou expressões menos frequentes na classificação dentre as primeiras mais importantes para os sujeitos;
4. **Periferia distante:** quadrante no qual se apresentam as palavras ou expressões menos frequentes na classificação dentre as menos importantes para os sujeitos;

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

Tabela 2: características do núcleo central e sistema periférico da representação social. Fonte: Monteiro (2012, p.40).

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

3 Resultados

Com a conclusão das oficinas de criação do jogo e da aplicação do jogo com estudantes do ensino médio que não haviam participado da criação, o pesquisador tinha à sua disposição os 100 questionários, respondidos pelos sujeitos, sendo 50 respondidos antes da experiência com o jogo, e, 50 respondidos após se conhecer/criar/brincar com o mesmo. Como os questionários apresentavam as mesmas perguntas, a partir deles foi possível perceber se houve mudanças nos termos que os participantes relacionaram ao patrimônio cultural, e na ordem de importância que se deu para os mesmos, bem como se houve algum motivo específico para as possíveis alterações. Além dos questionários, também foram gerados dados em anotações do pesquisador e pela gravação de todo o áudio das oficinas. Durante a coleta de dados, em todos os casos os procedimentos foram explicados verbalmente, e todas as dúvidas foram esclarecidas.

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

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

Tabela 3: agrupamento geral das palavras e expressões evocadas em conceitos e as suas relações com o patrimônio cultural durante toda a coleta de dados em Igarassu e Goiana. Fonte: elaborado pelo autor, 2018.

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

Os dados coletados por meio da aplicação dos questionários antes e depois da realização das oficinas de criação dos jogos do patrimônio de Igarassu e de Goiana após sistematizados no OpenEvoc geraram os quadros que são apresentados e discutidos a seguir:

Quadro 1: representação do patrimônio cultural antes das oficinas. Fonte: frequência x ordem de evocação, openEvoc, 2018.

++	Frequência ≥ 5.33 / Ordem de evocação < 3.5	
18%	Igreja	2.04
16.67%	Edifício histórico	2.84
14.67%	Conjunto urbano	3.32
6%	História	1.67
6%	Cultura	2.56

+-	Frequência ≥ 5.33 / Ordem de evocação ≥ 3.5	
12%	Lugares	3.56
8%	Monumento	4
5.33%	Bens móveis	4

-+	Frequência < 5.33 / Ordem de evocação < 3.5	
2%	Valor cultural	2.33
1.33%	Pessoas	2.5

--	Frequência < 5.33 / Ordem de evocação ≥ 3.5	
4.67%	Forma de expressão	3.57
2%	Memória	4
1.33%	Saberes	3.5
1.33%	Celebrações	4
0.67%	Engenho	5

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

Ainda no que se refere ao núcleo central da representação social, percebemos que embora os termos 'história' e 'cultura' estejam presentes entre as primeiras evocações, estas foram ainda bem menos frequentes que os termos 'igreja', 'edifícios históricos' e 'conjuntos urbanos' que estão no topo do núcleo central. Como já exposto, estes termos além de representarem a si representam outras palavras que foram evocadas e que tem relação com os mesmos. Assim podemos dizer que o núcleo central da representação social, está basicamente relacionado com os patrimônios materiais que podem ser encontrados em maior quantidade nos municípios onde esta pesquisa foi realizada. Ou seja, o patrimônio material, especialmente os de importância arquitetônica são aqueles mais frequentemente reconhecidos e aos quais se dá maior relevância, conforme se vê nas palavras e expressões evocadas: "Convento, Igreja do Rosário dos Pretos, Convento Carmelita, Igreja dos Santos Cosme e Damião, Convento de Santo Antônio, Construção, Construções antigas, Biblioteca, Teatro, Prefeitura, Câmara Municipal, Escola, Centro Cultural, Edifício histórico, Casa, Museu, casario tombado, casario da rua Direita (Goiana), Vila Operária, e Sítio Histórico.

Quadro 2: representação do patrimônio cultural depois das oficinas. Fonte: frequência x ordem de evocação, openEvoc, 2018.

++	Frequência >= 3.33 / Ordem de evocação < 3	
12.67%	Cultura	2.84
11.33%	História	2.41
7.33%	Saberes	2.64
6.67%	Igreja	1.9
4%	Memória	2.67
3.33%	Conjunto urbano	2.8
-+	Frequência >= 3.33 / Ordem de evocação >= 3	
19.33%	Formas de expressão	3.38
18%	Preservação	3.33
4%	Lugares	4.33
3.33%	Celebrações	3
-+	Frequência < 3.33 / Ordem de evocação < 3	
2%	Monumentos	2.33
--	Frequência < 3.33 / Ordem de evocação >= 3	
2.67%	Edifício histórico	3
2.67%	Pessoas	3.25
1.33%	Engenho	3.5
0.67%	Patrimônio	4
0.67%	Bens móveis	5

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

Os termos que se repetem no núcleo central além de apresentarem números diferentes de frequência e ordem de evocação, apresentaram algumas modificações: o item **cultura** que havia sido o último do núcleo central passou a ser o mais citado e apresentou uma evocação nova: 'material/imaterial', o que demonstra uma compreensão mais forte de que a cultura local tanto se apresenta nos bens materiais quanto se manifesta nos bens intangíveis. O item **história**, também teve evocações diferentes das alcançadas anteriormente, de forma que foram citadas palavras como 'colonização', 'história', 'história oral', 'fatos históricos', 'luta', 'sócio relações'. Percebe-se neste item uma aproximação maior com a história local uma vez que durante as oficinas foram mapeados itens que tem relação com os termos, ou seja, 'colonização' pode estar relacionado com a chegada de Duarte Coelho e a produção do marco de pedra divisor das capitânicas hereditárias, e 'luta' se relaciona com as guerreiras de Tejucupapo. Os itens igreja e conjunto urbano não apresentaram novas evocações.

Por outro lado, os dados coletados por meio da aplicação dos questionários com estudantes que apenas brincaram com o jogo, antes e depois da interação com o artefato geraram as seguintes informações:

Quadro 3: evocações antes de brincar com o jogo. Fonte: frequência x ordem de evocação, openEvoc, 2018.

++	Frequência >= 2 / Ordem de evocação < 3	
15%	Igreja	2
9%	Edifício histórico	2.67
8%	Patrimônio	2.75
2%	Conjunto urbano	2.5
--	Frequência < 2 / Ordem de evocação < 3	
1%	Bens moveis	2

+/-	Frequência >= 2 / Ordem de evocação >= 3	
47%	Formas de expressão	3.32
9%	Cultura	3.44
3%	Lugares	3
2%	Celebrações	3.5
2%	Memória	3.5
--	Frequência < 2 / Ordem de evocação >= 3	
1%	Monumentos	3
1%	Pessoas	4

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

Quadro 4: evocações depois da partida do jogo. Fonte: frequência x ordem de evocação, openEvoc, 2018.

++	Frequência >= 2 / Ordem de evocação < 2.5	
16%	Igreja	1.31
6%	Edifício histórico	2.33
2%	Engenho	2
--	Frequência < 2 / Ordem de evocação < 2.5	
1%	Preservacao	1
1%	Historia	1
1%	Conjunto urbano	1
1%	Memória	1
1%	Turismo	2

+/-	Frequência >= 2 / Ordem de evocação >= 2.5	
40%	Formas de expressao	3.78
11%	Pessoas	3.27
8%	Cultura	3.75
5%	Patrimonio	3
3%	Lugares	3.33
2%	Monumentos	2.5
--	Frequência < 2 / Ordem de evocação >= 2.5	
1%	Celebracoes	3
1%	Celebracao	5

Conforme pode ser visto no quadro 4, o núcleo central da representação social das comunidades estudadas após brincar com o jogo do patrimônio 2.0 foi forma do por evocações relacionadas a **Igreja** (f=16 ome=1,31) **edifícios históricos** (f=6,0 ome=2,33) e **engenho** (f=2,0 ome=2). Assim, constatamos que as evocações mais frequentes e de maior importância foram todas relacionadas a bens culturais materiais, de forma que não houve uma mudança significativa neste quadrante após a interação com o jogo. Comparando os resultados deste quadrante com o mesmo de quando ocorreu a prática da oficina, constatamos que a oficina de criação do jogo mostrou maior potencial de transformação da representação social em relação ao patrimônio cultural.

4 Considerações finais

Os dados alcançados pela pesquisa revelam que o jogo do patrimônio 2.0 é uma importante

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

A mudança mais significativa da representação social ocorreu com os estudantes que participaram das oficinas de criação dos jogos. Ou seja, mais importante que aplicar esta ferramenta educativa, é produzi-la em conjunto com a comunidade. Dessa forma, em relação ao nosso objetivo de pesquisa de investigar se o jogo do patrimônio 2.0, afetaria no discurso relacionado ao patrimônio cultural, especialmente no reconhecimento de conceitos de preservação e identidade e na formação de repertório sobre os bens culturais das comunidades envolvidas, acreditamos que foi alcançado. Contudo, é válido se ressaltar que o processo de criação do jogo se mostrou mais eficiente para proporcionar mudanças do que puramente aplicá-lo. Os resultados sugerem que, para se estimular a aproximação com os conceitos e bens culturais e com a preservação do patrimônio, a realização de oficinas de criação do jogo é mais interessante do que propriamente se jogar o mesmo. Assim, mostra-se mais interessante mobilizar os professores para que conheçam a metodologia de criação do jogo, do que repassá-los o jogo para se aplicar com seus discentes.

Agradecimento

Registramos o nosso agradecimento à Capes, que financiou parte desta pesquisa, à FUNDARPE e a todos/as que participaram e/ou colaboraram para este estudo.

Referências

- Abric, J. C. (Org.) (1994). *Pratiques e représentations sociales*. Paris: PUF.
- Abric, J. C. (1998) *L'organisation interne des représentation sociales: Système central e système périphérique*. Lausanne: Delachaux & Niestlé, pp. 73-84.
- Gouveia Junior, M. (2015) *Uma folksonomia do patrimônio cultural de Pernambuco: o jogo do patrimônio 2.0 e a desejada jogabilidade em meio digital*. Recife, 2015. Disponível em: http://www.liber.ufpe.br/home/wp-content/uploads/2016/09/22-Uma-folksonomia_Gouveia-Jr.pdf Acessado em 30 jun. 2016.
- Lima, A. M., & Machado, L.B. (2010) Ser interessado: núcleo central das representações sociais do “bom aluno” de professoras. *InterMeio*. Campo Grande, v. 16, n. 32, pp. 202-213.
- Monteiro, M. C. M. (2012) *Passeio em Brasília Teimosa: o jogo como ferramenta para a construção de identidades*. Dissertação. Recife: UFPE.
- Moscovici, S. (2009) *Representações sociais: investigações em psicologia social*. Petrópolis: Vozes.
- Sá, C. P. de. *Núcleo Central das Representações Sociais*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Anais do 9º Congresso Internacional de Design da Informação | CIDI 2019
Proceedings of the 9th Information Design International Conference
Anais do 9º Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação | CONGIC 2019
Proceedings of the 9th Information Design Student Conference

Flávio Barbosa da Silva, Me, UFPE, Brasil <flavio.pontual@hotmail.com>

Eva Rolim Miranda, Dra, UFAL, Brasil <eva@gmail.com>