



Graduação Pós-Graduação
 Artigo completo Relato de prática Resumo expandido

DESIGN E PATRIMÔNIO: uma proposta lúdica para a valorização do patrimônio histórico-cultural de Santa Maria, RS

Jaqueline Friedrich Petroni
Universidade Federal de Santa Maria
jaqueline.petroni@acad.ufsm.br

Joana Raffin Ancinelo
Universidade Federal de Santa Maria
joana.ancinelo@acad.ufsm.br

Paula Agnes Acosta
Universidade Federal de Santa Maria
paula.agnes@acad.ufsm.br

Fabiane Vieira Romano
Universidade Federal de Santa Maria
fabiane.v.romano@ufsm.br

Carolina Iuva de Mello
Universidade Federal de Santa Maria
carolinaiuva@gmail.com

RESUMO

Este artigo apresenta o desenvolvimento de um jogo educativo voltado à valorização do patrimônio histórico-cultural de Santa Maria, Rio Grande do Sul. Parte-se do entendimento de que a aproximação entre crianças e patrimônio exige experiências capazes de despertar interesse, envolvimento e reconhecimento do território. A metodologia adotada baseou-se no modelo do Duplo Diamante, do Design Council (UK), estruturado nas fases Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar, orientando o processo de pesquisa, ideação, prototipagem e apresentação da proposta. Como resultado, desenvolveu-se o jogo “Relógio do Tempo”, uma narrativa lúdica em que crianças seguem pistas, utilizando um diário de bordo fictício, para coletar fragmentos de um relógio mágico ao visitar diferentes patrimônios da cidade. A proposta prioriza a interação presencial e o contato direto com o território, promovendo engajamento, sensibilização e aprendizagem significativa. Entre os locais que compõem a experiência destacam-se a Vila Belga, o Theatro Treze de Maio, o Jardim Botânico e a Gare da Viação Férrea, representando diferentes dimensões da identidade cultural santa-mariense. Conclui-se que a articulação entre design, narrativa e patrimônio possibilitou a construção de uma experiência educativa voltada ao fortalecimento da identidade cultural local e à valorização da memória coletiva.

Palavras-chave: Patrimônio; Design; Território; Identidade cultural; Jogo educativo.



1 INTRODUÇÃO

A valorização do patrimônio cultural e histórico constitui um desafio fundamental no contexto contemporâneo, sobretudo quando se busca engajar crianças e jovens no reconhecimento e na preservação de elementos que compõem a identidade de uma cidade. Os patrimônios arquitetônicos, naturais e culturais representam a memória coletiva e a história local, mas muitas vezes permanecem pouco explorados por públicos mais jovens, que carecem de experiências que despertem interesse e conexão com esses espaços.

Nesse cenário, o design surge como ferramenta estratégica para a criação de experiências significativas, capazes de aproximar as pessoas do território e estimular a aprendizagem por meio da prática. O presente artigo apresenta o desenvolvimento do jogo educativo ‘Relógio do Tempo’, uma proposta que utiliza narrativa, exploração urbana e atividades lúdicas para promover a observação, a interação e o registro criativo nos patrimônios de Santa Maria. Estruturada a partir de um diário de bordo, a experiência busca possibilitar o engajamento direto e concreto, sem a necessidade de recursos digitais.

A metodologia projetual adotada baseou-se no modelo do Duplo Diamante, desenvolvido pelo Design Council (UK), estruturado em quatro fases: Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar. Esse processo permitiu à equipe compreender o ecossistema do problema, delimitar o desafio central, desenvolver protótipos e testar os materiais do jogo, buscando garantir consistência, clareza e potencial de engajamento do público-alvo.

O percurso do jogo envolve visitas a diferentes patrimônios da cidade, como a Vila Belga, o Theatro Treze de Maio, o Jardim Botânico e a Gare, nos quais as crianças realizam desafios, registram sensações e observações no diário de bordo, e coletam fragmentos do relógio mágico. Por meio dessa abordagem, o projeto busca não apenas incentivar o conhecimento sobre o patrimônio local, mas também fortalecer a identidade cultural e afetiva das crianças em relação à cidade.

Diante disso, este artigo tem como objetivo apresentar, de forma detalhada, o desenvolvimento do jogo ‘Relógio do Tempo’, evidenciando o processo de design adotado, as escolhas metodológicas realizadas e as soluções construídas para a elaboração de uma experiência educativa, envolvente e acessível, fundamentada em uma revisão de literatura que articula design, narrativa e patrimônio cultural como base para a construção de experiências educativas.

2 REVISÃO DA LITERATURA

A relação entre design, patrimônio e narrativa constitui um campo potente para a construção de experiências educativas significativas. No contexto contemporâneo, o design ultrapassa a criação de artefatos estáticos e passa a operar na construção de experiências ao longo do tempo, sendo compreendido como um processo interativo e temporal. Como afirma Lupton (2020), o design é um empreendimento interativo e ancorado no tempo, que atua por meio de elementos como forma, cor, linguagem e pensamento sistêmico na transformação de significados.

No âmbito da valorização patrimonial, a construção de uma memória coletiva está diretamente relacionada à existência de espaços e práticas que promovam o reconhecimento e a difusão da herança cultural (Nora, 1993). Conforme aponta Brancoli (2019), a valorização do patrimônio contribui para legitimar um passado histórico compartilhado, reativando identidades e tradições locais, além de fortalecer o sentido de pertencimento e a unidade comunitária. Nesse contexto, o patrimônio não se limita à preservação de bens, mas atua como um dispositivo ativo de construção social e cultural.

Essa perspectiva também evidencia a função educativa do patrimônio. Ao promover o contato direto com bens culturais, possibilita-se que indivíduos e comunidades se reconheçam como sujeitos históricos, capazes de gerar e recriar cultura. Como destacado por Brancoli (2019), esses espaços posicionam os indivíduos como participantes ativos dos processos históricos, validando sua inserção nos acontecimentos locais e estimulando a integração comunitária e assumindo um caráter participativo e formativo.

Para que essa aproximação seja efetiva, especialmente com públicos infantis, o design pode operar como mediador por meio da construção de experiências engajadoras. Nesse sentido, o uso da narrativa (ou *storytelling*) apresenta-se como estratégia relevante. De acordo com Lupton (2020), as histórias descrevem ações, despertam curiosidade e estruturam experiências de forma dinâmica, convidando os usuários a explorar cenários e interagir ativamente com os conteúdos apresentados.

A incorporação de estruturas narrativas no design contribui para evitar experiências passivas, promovendo envolvimento e continuidade na interação. Entre essas estruturas, destaca-se a ‘jornada do herói’, que organiza a experiência em etapas como o chamado à aventura, o encontro com desafios e a conquista de um objetivo. Esse modelo de construção permite orientar o usuário ao longo de um percurso significativo, atribuindo sentido às suas

ações dentro da experiência proposta.

Além disso, Lupton (2020) diferencia dois tipos de organização espacial: o ‘dédalo’, caracterizado pela complexidade e possibilidade de desorientação, e o ‘labirinto’”, entendido como um percurso guiado, com início e fim definidos. Para experiências educativas, especialmente voltadas ao público infantil, a lógica do labirinto mostra-se mais adequada, pois conduz o usuário de forma estruturada, sem eliminar o caráter exploratório da experiência.

Por fim, a articulação entre design, narrativa e patrimônio aproxima-se do conceito de economia da experiência, no qual o valor não está apenas na informação transmitida, mas na vivência proporcionada ao usuário. Conforme Lupton (2020), ao vivenciar uma experiência, o indivíduo não apenas recebe um serviço, mas participa de uma sequência de eventos memoráveis. Nesse sentido, ao transformar a educação patrimonial em uma experiência narrativa e interativa, o design contribui para a construção de vínculos emocionais, favorecendo a assimilação e a permanência das memórias culturais.

A partir dessas contribuições, entende-se que a articulação entre design, narrativa e patrimônio oferece base consistente para a construção de experiências educativas voltadas ao público infantil. Nessa perspectiva, o patrimônio deixa de ser apenas objeto de contemplação ou de informação e passa a ser vivenciado como experiência, favorecendo vínculos com a memória, com o território e com a identidade cultural. Assim, os referenciais mobilizados sustentam a proposta desenvolvida neste trabalho, ao indicar que a mediação narrativa e a interação com os espaços podem ampliar o envolvimento das crianças com os patrimônios e potencializar sua dimensão educativa.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O desenvolvimento deste trabalho envolveu a sistematização de etapas metodológicas voltadas à criação de experiências educativas capazes de aproximar crianças da educação infantil dos patrimônios locais. Como ponto de partida para o desenvolvimento do trabalho, realizou-se a seleção do foco temático, concentrando-se no município de Santa Maria, região central do Rio Grande do Sul, com o objetivo de explorar e valorizar seus patrimônios arquitetônicos, culturais e naturais.

Foram escolhidos como foco da experiência os seguintes patrimônios: Theatro Treze de Maio, Vila Belga, Campus UFSM, Museu Gama D’Eça, Jardim Botânico e Planetário da UFSM, Gare da Viação Férrea e Memorial Ferroviário, Praça Saldanha Marinho e Catedral



Metropolitana, Museu de Arte de Santa Maria (MASM) e Basílica da Medianeira. A relevância histórica, cultural e simbólica desses espaços contribui para compor um panorama diversificado da memória local.

A partir dessa delimitação, e tendo como público-alvo crianças da educação infantil, buscou-se proporcionar experiências educativas e lúdicas que despertassem interesse e promovessem vínculo afetivo com esses patrimônios. A proposta contemplou ainda a possibilidade de extensão da experiência às escolas, ampliando seu alcance e impacto pedagógico.

Com o escopo definido, o desenvolvimento do trabalho foi estruturado a partir do modelo do Duplo Diamante, composto pelas fases Descoberta, Definição, Desenvolvimento e Entrega, detalhadas a seguir.

3.1 DESCOBRIR

Durante a primeira fase do processo de design, intitulada Descobrir, teve-se como objetivo compreender o ecossistema do problema em estudo e identificar as dimensões relevantes para a construção da proposta. Nesta etapa, o grupo explorou de forma conceitual o tema da valorização do patrimônio de Santa Maria, refletindo sobre desafios e possibilidades relacionados à aproximação entre crianças e patrimônios da cidade.

Por meio de conversas e trocas de ideias, procurou-se entender de que maneira as crianças poderiam se engajar com esses espaços e quais elementos seriam mais adequados para estimular curiosidade, observação e participação ativa no jogo educativo. Esse processo colaborativo permitiu mapear possibilidades iniciais, delimitar o desafio projetual e reunir elementos para a construção de uma narrativa lúdica e envolvente.

3.2 DEFINIÇÃO

Na segunda fase do processo, intitulada Definir, a equipe analisou e organizou as informações coletadas, identificando com clareza o problema central a ser abordado e delimitando os objetivos específicos da intervenção de design. Nesta etapa, definiu-se que o jogo adotaria uma dinâmica investigativa, próxima à lógica de um jogo de detetive, na qual as crianças desvendam, por meio de uma história criada, mistérios que conectam o lúdico aos patrimônios da cidade. A Figura 1 apresenta um painel de referências imagéticas utilizado como

apoio inicial ao desenvolvimento da atividade.

Figura 1: Painel de referências imagético.



Fonte: autoras (2025)

Por fim, nesta fase também foram definidos os elementos materiais que compõem o jogo: carta introdutória, responsável por apresentar proposta; diário de bordo; e adesivos para colagem ao longo da experiência.

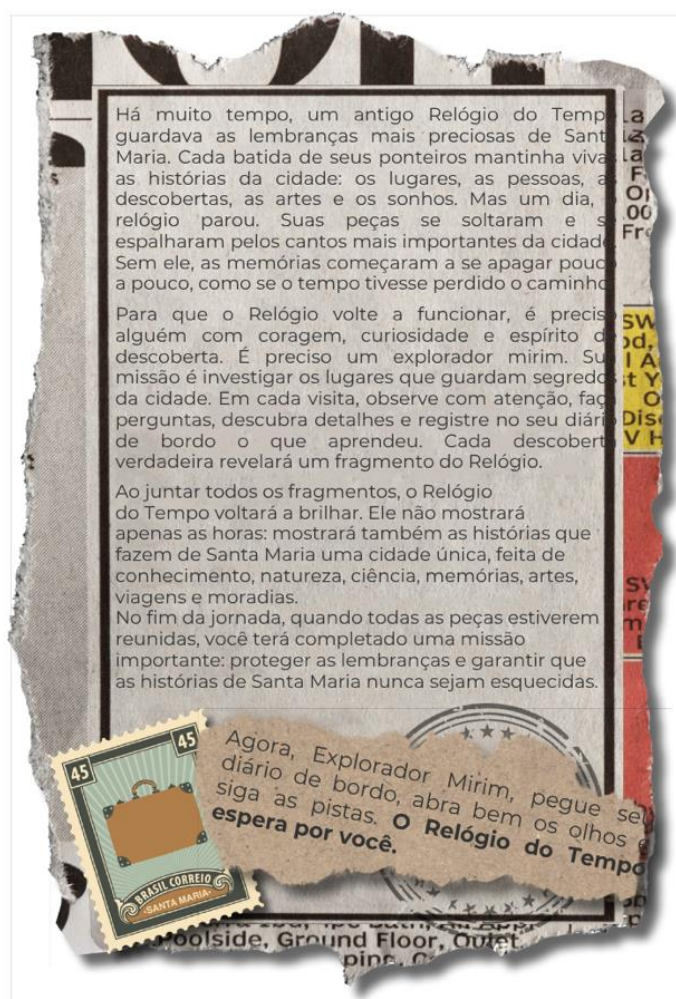
3.3. DESENVOLVIMENTO

Nesta etapa, desenvolveu-se a narrativa do jogo, as regras, uma apresentação sobre a cidade, o desenho do jogo e a definição de materiais, buscando garantir que a experiência seja lúdica e adequada ao público infantil.

A narrativa se divide em dois momentos: a carta inicial e as narrativas de cada patrimônio, apresentadas em sequência. Na carta (Figura 2), um texto curto apresenta o Relógio do Tempo, guardião das lembranças de Santa Maria, que inesperadamente, para de funcionar. As crianças são então convocadas a explorar os patrimônios previamente estabelecidos no

diário de bordo, investigando os lugares que guardam os segredos da cidade. Cada descoberta revela um fragmento do Relógio e, ao fim da jornada, o jogador protege as lembranças e garante que as histórias de Santa Maria nunca sejam esquecidas.

Figura 2: Carta Inicial.



Fonte: autoras (2025)

Ao abrir o diário de bordo, a criança tem acesso ao mistério completo, que funciona como fio condutor da experiência. Neste material, encontram-se as regras do jogo e a ordem dos patrimônios a serem visitados, cada um apresentando sua continuidade em relação ao anterior. Dessa forma, o percurso se organiza de maneira narrativa, garantindo que a exploração aconteça de forma sequencial e conectada. Como exemplo, a jornada começa no Teatro Treze de Maio, onde que, para garantir que o fragmento do relógio seja entregue à criança, ela precisa descobrir a história do teatro e anotar no seu diário de bordo. Seguindo a trilha do tempo, o

caminho leva até a Gare.

Além disso, nesta fase foram prototipados todos os materiais desenvolvidos, permitindo experimentação, ajustes e refinamentos. A fase promoveu a colaboração entre diferentes perspectivas dentro da equipe, resultando em uma solução consistente e alinhada aos objetivos de valorização. A Figura 3 apresenta o esboço inicial da estrutura das páginas do diário de bordo. No canto esquerdo, constam o nome do patrimônio e o mistério a ser desvendado. À direita, uma representação gráfica do patrimônio e um espaço para colagem do adesivo fornecido.

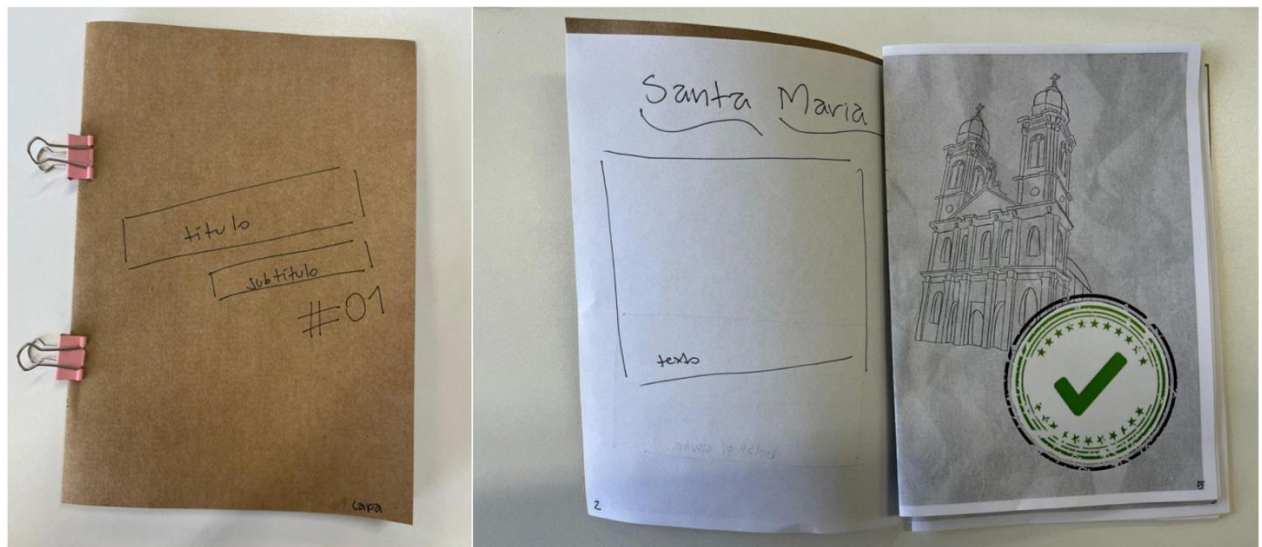
Figura 3: Primeiro rascunho de página.



Fonte: autoras (2025)

Com base nesses esboços iniciais, foram conduzidos testes de impressão, materialidade e diagramação, permitindo ajustes progressivos até a configuração final do produto. A Figura 4 mostra a capa, a usabilidade e o arranjo final do Diário de Bordo.

Figura 4: Testes para a materialização do diário de bordo



Fonte: autoras (2025)

Esses experimentos contribuíram para consolidar a materialidade da proposta, permitindo ajustar a organização dos elementos gráficos e estruturais do diário de bordo de modo mais coerente com a experiência lúdica e com o público infantil.

3.4 ENTREGA

A fase Entrega corresponde à etapa final do processo de design, na qual a solução foi refinada e validada por meio de testes finais, buscando assegurar que os diferentes aspectos da experiência estivessem alinhados aos objetivos definidos. Nessa etapa, foram revisados os elementos gráficos e os espaços de registro no diário de bordo, de modo a garantir clareza, atratividade e adequação ao público infantil.

Por meio dessa etapa, consolidou-se a experiência completa do jogo, preparando-o para apresentação e utilização. A proposta passou a articular, de forma mais definida, a interação direta das crianças com os patrimônios de Santa Maria e o preenchimento do diário de bordo ao longo da exploração dos locais, com registros de sensações, desenhos e texturas. A Figura 5 apresenta um exemplo de página final do Diário de Bordo.

Figura 5 – Exemplo de página do diário de bordo.



Fonte: autoras (2025)

Com a diagramação finalizada, o protótipo foi impresso para avaliação da experiência física do material. A Figura 6 ilustra o protótipo finalizado, destacando, em uma sequência de sete fotografias, a diversidade das páginas que compõem a experiência. Essas imagens comprovam a consolidação da proposta em sua dimensão gráfica e experiencial, evidenciando como a materialidade do diário, com suas texturas e recortes, atua como um convite à participação ativa e ao registro sensível da criança sobre a cidade.

Figura 6: Diário de Bordo impresso.



Fonte: autoras (2025)

Essa etapa final permitiu consolidar a proposta em sua dimensão gráfica, material e experiencial, reunindo os elementos necessários para comunicar o jogo de forma mais clara, coerente e adequada ao público ao qual se destina.

4 DISCUSSÃO E ANÁLISE DA PROPOSTA DESENVOLVIDA

O desenvolvimento do jogo educativo “Relógio do Tempo” evidencia a articulação entre



design, narrativa e território como estratégia para aproximar o público infantil do patrimônio cultural de Santa Maria. Ao propor uma experiência presencial, estruturada a partir da exploração dos espaços e do acompanhamento de uma história, a solução construída responde ao desafio inicialmente colocado pelo trabalho: criar uma forma de engajamento com os patrimônios da cidade que ultrapasse a simples transmissão de informações e favoreça envolvimento, curiosidade e participação ativa. Nesse sentido, a proposta desenvolvida dialoga com a perspectiva apresentada na revisão da literatura, na qual o design atua na construção de experiências significativas ao longo do tempo, mediando relações entre sujeitos, espaços e sentidos.

Outro aspecto relevante da proposta está na construção de uma lógica narrativa contínua, que organiza o percurso e atribui sentido às ações das crianças ao longo da experiência. A carta inicial, o mistério em torno do Relógio do Tempo, a coleta dos fragmentos e o diário de bordo funcionam como elementos integrados, capazes de sustentar a progressão da atividade e estimular o vínculo com os patrimônios visitados. Dessa forma, a narrativa não aparece apenas como recurso lúdico, mas como estrutura mediadora da experiência educativa, orientando a exploração dos espaços e favorecendo a construção de uma relação mais sensível com a memória local. A organização sequencial do percurso também reforça esse aspecto, ao conduzir a experiência de maneira articulada, sem eliminar seu caráter exploratório.

Além disso, a materialidade do jogo contribui para consolidar seu potencial educativo e territorial. O diário de bordo, os adesivos, a organização gráfica das páginas e os registros produzidos ao longo do percurso transformam a visita aos patrimônios em uma vivência concreta, participativa e memorável. Ao privilegiar a interação direta com os espaços de Santa Maria, a proposta favorece a observação, o registro e a construção de vínculos com a cidade e seus símbolos, aproximando o patrimônio da experiência cotidiana das crianças. Assim, mais do que um suporte complementar, os materiais desenvolvidos integram a própria lógica da proposta, articulando ludicidade, memória e território em uma experiência voltada ao fortalecimento da identidade cultural local.

5 CONCLUSÕES

O percurso desenvolvido ao longo deste trabalho possibilitou compreender e explorar, de forma criativa e colaborativa, maneiras de aproximar crianças do patrimônio cultural e do arquitetônico de Santa Maria. Por meio de um processo fundamentado no modelo do Duplo



Diamante, foi possível percorrer diferentes fases do design, desde a compreensão inicial da proposta até a consolidação final do produto.

Mais do que a elaboração de um recurso gamificado, este trabalho representou um exercício de experimentação coletiva, no qual a ludicidade, a observação e a participação ativa das crianças se tornaram elementos centrais. O Diário de Bordo, enquanto ferramenta prática, foi concebido não apenas como registro, mas também como dispositivo de memória e estímulo ao olhar sensível sobre o espaço urbano e seus significados.

A proposta desenvolvida não encerra as possibilidades de desdobramento do trabalho, mas evidencia o potencial do material como recurso educativo voltado à valorização patrimonial. Ainda que sua aplicação em experiências reais possa contribuir, futuramente, para novos ajustes e aprimoramentos, a estrutura construída já permite reconhecer a consistência da solução em relação aos objetivos definidos e ao público a que se destina.

Por fim, reforça-se que a proposta vai além de um simples jogo ou atividade, configurando-se como um convite à experiência e ao reconhecimento do patrimônio local como parte essencial da identidade coletiva. Ao articular ludicidade, narrativa e território, o trabalho contribui para aproximar crianças e comunidade da cidade e de seus símbolos, reconhecendo neles não apenas espaços físicos, mas também lugares de memória e pertencimento.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

REFERÊNCIAS

BRANCOLI, Bernardita. *Design and Heritage*. **Base Diseño e Innovación**, v. 5, n. 4, 2019.

LUPTON, Ellen. **O design como storytelling**. São Paulo: Gustavo Gili, 2020.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. Tradução: Yara Khoury. *Projeto História*, São Paulo, n.10, p. 7-28, dez. 1993.