

Promovendo Educação Patrimonial com recursos digitais¹

Gláucia Nolasco de Almeida Mello²

Cynara Fiedler Bremer³

Camila Mara Bomfim⁴

Maria Clara Ferreira⁵

RESUMO

Este artigo apresenta possibilidades para a criação de materiais didáticos desenvolvidos com alguns recursos digitais gratuitos. Com ele, pretende-se contribuir para o desenvolvimento metodológico e didático de atividades lúdicas, para fins de promoção da reflexão sobre a importância da preservação do patrimônio histórico construído. Foram planejados e organizados dois tipos de oficinas. A primeira foi destinada a adolescentes, estudantes do Ensino Médio e Ensino Fundamental II, e a segunda, para crianças, alunos do Ensino Fundamental I. Os materiais desenvolvidos foram: cartilha, vídeo, perguntas com múltiplas opções (*Quiz*), atividades interativas, como recorte e cole e jogos. Optou-se pela utilização do *software Power Point*, das plataformas *Google Apresentações*, *Socrative* e *Canva*. Para ambas as oficinas, a plataforma de encontro selecionada foi a *Google Meet*. Os recursos digitais democratizam o conhecimento e a inclusão digital, entretanto, é preciso estar atento às escolhas adequadas para atender ao público almejado. Além disso, é necessário o aperfeiçoamento das competências digitais dos desenvolvedores, para que se possa eleger e empregar corretamente os recursos e ferramentas disponíveis.

Palavras-chave: Patrimônio histórico construído. Educação Patrimonial. Atividades interativas. Recursos digitais.

Promoting Heritage Education with digital resources

ABSTRACT

This paper presents possibilities for creating teaching materials developed with some free digital resources. From it, it is intended to contribute to the methodological and didactic development of recreational activities, for the purpose of promoting reflection on the importance of preserving the built historical heritage. Two types of workshops were planned and organized. The first was aimed at teenagers, high school, and elementary school students, and the second, for children, elementary school students. The materials developed were booklet, video, questions with multiple options (*Quiz*), interactive activities, such as cut and paste and games. We opted for the use of *PowerPoint* software, *Google Presentations*, *Socrative* and *Canva* platforms. For both workshops, the chosen meeting platform was *Google Meet*. Digital resources democratize knowledge and digital inclusion; however, it is necessary to be aware of the appropriate choices to meet the target audience. In addition, it is necessary to develop the digital skills of developers, so that the available resources and tools can be correctly elected and used.

Keywords: Architectural heritage. Heritage Education. Interactive activities. Digital resources.

¹ Instituição financiadora na PUC Minas: Pró-reitoria de Extensão (Proex) da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Instituição apoiadora na UFMG: Pró-reitoria de Extensão (Proex) da UFMG.

² Doutora em Engenharia de Estruturas, docente da PUC Minas Curso de Engenharia Civil, Unidade Coração Eucarístico. E-mail: gnamello@pucminas.br.

³ Pós-doutora em Engenharia, docente da UFMG Curso de Arquitetura. E-mail: cynarafiedlerbremer@ufmg.br.

⁴ Ex-aluna do Curso de Arquitetura e Urbanismo da PUC Minas. E-mail: camilambomfim@gmail.com.

⁵ Ex-aluna do Curso de Arquitetura e Urbanismo da PUC Minas. E-mail: mariaclaralaraferreira@gmail.com.

INTRODUÇÃO

O Projeto de Extensão Patrimônio Construído teve início em 2017, fruto de uma parceria entre as professoras Gláucia Nolasco (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais - PUC Minas) e Cynara Bremer (Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais - EA-UFMG), cujo principal objetivo é avaliar as condições de conservação e estruturais de igrejas tombadas, localizadas na região metropolitana de Belo Horizonte. Por meio de informações fornecidas pelo Memorial da Arquidiocese de Belo Horizonte, foram identificadas, em 2018, diversas igrejas construídas entre os séculos XVII e XX, que necessitavam de algum tipo de intervenção.

A seleção das igrejas a serem investigadas ocorre em comum acordo com o Memorial da Arquidiocese, levando-se em consideração a ordem de prioridade das intervenções. Após a seleção das construções, planeja-se a investigação que compreende o levantamento histórico e o levantamento sobre as condições estruturais e de conservação de cada uma delas.

O levantamento histórico é realizado por meio das documentações fornecidas pelos órgãos públicos IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional), IEPHA (Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico) e secretarias de cultura municipais, além de informações coletadas no Memorial da Arquidiocese. Para o levantamento sobre as condições estruturais e de conservação dessas edificações, são agendadas visitas para inspeção visual e identificação das manifestações patológicas. No local, são utilizados alguns equipamentos para ensaios não destrutivos, tais como, fissurômetro, esclerômetro e câmera termográfica, com a finalidade de fornecer informações adicionais para a avaliação da condição estrutural e de conservação do bem.

Em 2018, motivadas pela importância da representatividade dessas construções antigas para a nossa cultura e história, as professoras coordenadoras do projeto de extensão Patrimônio Construído planejaram algumas atividades, como palestras e oficinas, para serem ministradas nas duas universidades. Em 2019, essas atividades começaram a ser adaptadas para crianças e adolescentes. O tema abordado nessas atividades está relacionado à Educação Patrimonial, com a pretensão de conscientização da importância dos bens tombados para a nossa sociedade. Para 2021, o Projeto estabeleceu parcerias com duas escolas públicas de Belo Horizonte, para a ministração de oficinas para os alunos do Ensino Fundamental (EF) e Ensino Médio (EM).

Devido à pandemia da COVID-19, diversas ações realizadas pelo grupo de extensão Patrimônio Construído foram replanejadas. Dentre elas, as oficinas, que passaram a ser oferecidas na modalidade virtual. Portanto, as atividades precisaram ser metodológica e didaticamente adaptadas para essa modalidade. Considerando este contexto, foram desenvolvidas algumas atividades, com recursos digitais, para as oficinas virtuais a serem ministradas ao público do EF e EM.

Assim, este artigo apresenta algumas possibilidades para implementação de atividades didáticas, com a utilização de recursos digitais gratuitos e dos dados adquiridos nas inspeções das construções, a serem aplicadas remotamente para as escolas parceiras do projeto de extensão Patrimônio Construído. Com essa iniciativa, pretende-se contribuir para o desenvolvimento metodológico e didático de atividades, utilizando-se recursos digitais, para fins de promoção da reflexão sobre a importância da preservação do patrimônio histórico construído.

O artigo se divide em três seções, na primeira trata-se da conceituação geral de patrimônio, considerando as ideias de patrimônio material e imaterial, assim como a necessidade do conhecimento do patrimônio como objetivo da Educação Patrimonial. A segunda seção apresenta o percurso metodológico e os recursos digitais adotados para o desenvolvimento das atividades propostas. E, na terceira, são pontuadas as considerações sobre o desenvolvimento desta investigação.

2 EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

Comumente são compreendidos como patrimônio os bens acumulados, material e imaterialmente, fruto do trabalho, os quais serão passados às futuras gerações, em caso de falecimento do mantenedor. Contudo, existem outros tipos de patrimônios, adquiridos ao longo da vida como, por exemplo, os valores éticos aprendidos no seio familiar ou atividades desenvolvidas por uma sociedade.

De acordo com o art. 216 da Constituição Federal do Brasil, são considerados como patrimônio cultural:

[...] 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. (BRASIL, 1988, art. 216).

Considerando a definição exposta pela Constituição Federal brasileira, exceto os sítios ecológicos, considerados patrimônios naturais, todas as outras formas de patrimônio resultam das ações humanas repassadas às próximas gerações, sejam na forma material, como os edifícios e conjuntos urbanos, ou imaterial, como culturas populares, formas de produção de artefatos, alimentos e outros.

A versão da carta de Atenas, elaborada em 1931, na cidade de Atenas, Grécia, durante a Conferência Internacional de Atenas sobre o Restauo de Monumentos Históricos (CARTA DE ATENAS, 1931) relata que a maneira mais eficaz de se preservar os monumentos e obras artísticas é por meio do respeito e apego das populações. Portanto, a expressão desses sentimentos pode ser motivada por ações adequadas das autoridades públicas. Nesse contexto, ela recomenda que educadores motivem as crianças e jovens a interessarem-se pela conservação dos testemunhos das civilizações.

Silva (2016) apresentou a trajetória da Educação Patrimonial dentro das políticas brasileiras de escolarização. O autor inicia sua narrativa na década de 1930, época do estabelecimento do Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN); esta esteve relacionada à preservação de artefatos e representações tangíveis de patrimônio. Dessa forma, o patrimônio estava associado às dimensões materiais, conservacionistas, em relação às cidades históricas e seus processos de tombamento. Depois, ele passa pela década de 1970, quando há uma aproximação da abordagem de Educação Patrimonial nos planos e programas de desenvolvimento social, chegando até o ano de 2005, quando, ocorreu o I Encontro Nacional de Educação Patrimonial, em Sergipe. Para o IPHAN, esse evento intensificou os debates sobre esse tema, além de representar um momento de síntese dos processos de desenvolvimento das ações educativas do órgão (CASCO, 2013).

2.1 As falácias da Educação Patrimonial

Para Tolentino (2016) há cinco falácias comumente utilizadas em relação à Educação Patrimonial, são elas:

- (I) “a metodologia da educação patrimonial é um instrumento de alfabetização cultural” (p. 40): o autor a considera um erro, uma vez que há o desejo e a intenção de alfabetizar o outro desconsiderando-o como protagonista e produtor de cultura;
- (II) “a educação patrimonial surgiu no Brasil nos anos 1980” (p. 41): o autor considera que a educação patrimonial existe desde o início da humanidade, uma vez que os conhecimentos passados de geração em geração, também são considerados patrimônios;
- (III) “a educação patrimonial configura uma conscientização da população para a preservação do patrimônio cultural” (p. 42): o autor questiona o que é considerado patrimônio, e se esse patrimônio está relacionado somente à igreja católica e às cidades coloniais. Sabe-se e, é claro, que os primeiros tombamentos instituídos foram em edificações de valores elitizados e característicos europeus. Esse é um debate extenso e complexo que Tolentino (2016) abre,

mas que pode e deve ser discutido em outros espaços. Em suma, o autor considera que o patrimônio deve ser um processo de identificação e apropriação e que patrimônio não é apenas uma história de homens brancos e ricos, mas uma história em que protagonistas foram silenciados e que devem ser ressignificados em conjunto;

(IV) “a educação patrimonial destina-se aos patrimônios culturais tutelados pelo estado” (p. 43): aqui, Tolentino (2016) deixa explícito que, para ser patrimônio, não necessariamente ele deve ou será tombado pelo Estado. A xícara que está há gerações na família de alguém possui um valor enorme para essa pessoa e sua família, um valor que vai além de uma estrutura, de uma quantia monetária, de um autor, é o valor afetivo e geracional. É um valor presente no cotidiano que pode e deve ser trabalhado de forma coletiva, transversal e interdisciplinar, aproximando o mediador do ouvinte;

(V) “é preciso conhecer para preservar” (p. 45): o autor enfatiza que não é apenas conhecer, mas também criticar, debater e refletir. Não é apenas impor, mas entender e desmembrar a ideia por trás do que é preservar aquele local, aquele espaço. É propor um pensamento crítico que permeie a história do local, mas que também reflita as novas demandas da sociedade contemporânea.

Dessa forma, a educação patrimonial deve ser horizontalizada, coletiva, reflexiva e que abrace espaços e causas para além do que é institucionalizado (TOLENTINO, 2016). O indivíduo deve conhecer os diferentes tipos de patrimônio, compreender como é ou como foi o seu desenvolvimento, conhecer as motivações e escolhas envolvidas na transformação das produções humanas em patrimônio (MELO; CARDOZO, 2015). Portanto, deve-se propor atividades que tenham um caráter de assimilação e compreensão didática, que permitam a interação do ouvinte, explicitando as suas ideias.

2.2 Tecnologias Digitais aplicadas à Educação Patrimonial

Considerando o contexto internacional, existem diversos programas, governamentais ou não, envolvendo instituições culturais, como museus, e instituições educacionais, para promoção da Educação Patrimonial (FONTAL, 2016; GÓMEZ-REDONDO; VALLE-GÓMEZ; FONTAL, 2021; MENDOZA-GARRIDO *et al.*, 2021).

A Espanha é um país de referência em programas de Educação Patrimonial (FONTAL, 2016). O país já possui um sistema de avaliação dos programas nacionais e internacionais, dentro da Europa,

que monitora a qualidade do projeto do programa e de sua implementação (FONTAL, 2016; GÓMEZ-REDONDO, VALLE-GÓMEZ, FONTAL, 2021).

Na América Latina, iniciativas interessantes com aplicação da Realidade Aumentada (RA) podem ser identificadas na Colômbia (MENDOZA-GARRIDO *et al.*, 2021). Neste caso, especificamente, os autores (MENDOZA-GARRIDO *et al.*, 2021) propõem diretrizes para o desenvolvimento de tecnologia com soluções baseadas em RA no contexto da Educação Patrimonial, por meio da implantação de um aplicativo denominado “Patrimônio Social” desenvolvido sob as diretrizes estabelecidas.

No Brasil, Silva *et al.* (2017) desenvolveram uma investigação, por meio de revisão bibliográfica, com o objetivo de compreender o papel das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem da Educação Patrimonial no Brasil. Os autores constataram a existência de iniciativas pontuais, mas ainda insuficientes para que haja a difusão significativa de conhecimentos sobre o patrimônio cultural e a sua preservação.

3 PERCURSO METODOLÓGICO

O Projeto de Extensão Patrimônio Construído, atualmente, voltado para o estudo e análise das condições estruturais e de conservação das igrejas setecentistas e oitocentistas mineiras, estabeleceu parcerias com escolas da rede pública de Belo Horizonte, para a realização de oficinas temáticas sobre o patrimônio histórico construído de Minas Gerais. O principal objetivo das oficinas é motivar os alunos a refletirem sobre a importância da preservação dos bens tombados existentes no Estado de Minas. Assim, foi necessário estabelecer metodologias para o desenvolvimento do material didático e para a realização das oficinas, conforme descrevem os itens 3.1 e 3.2.

3.1 Desenvolvimento do Material Didático

Uma das principais preocupações do grupo foi a escolha das ferramentas ou plataformas digitais, para o desenvolvimento das atividades didáticas, para que pudesse atender facilmente a todos os alunos das escolas parceiras. Para tanto, as principais características consideradas para a seleção dos recursos utilizados foram: (I) facilidade de acesso pelos alunos; (II) possibilidade de prover interação; (III) portabilidade, ou seja, capacidade de execução em diversas plataformas e equipamentos; e (IV) leveza, os recursos digitais não deveriam exigir muito dos equipamentos, o que inviabilizaria a participação de alguns alunos nas oficinas.

Nesse contexto, optou-se pela utilização do *software PowerPoint*, da plataforma *Google Apresentações*, da plataforma *Socrative* e da plataforma *Canva*. Para ambas as oficinas a plataforma de encontro elegida foi a *Google Meet*, por possuir boa usabilidade e ser uma plataforma mais acessível para todos os participantes.

Para as oficinas com as crianças, foram elaborados uma cartilha, um vídeo, dois jogos e três atividades didáticas. Para a criação da cartilha, Figura 1a, foi utilizada a plataforma *Canva*. Para as demais atividades, foram utilizados o *software PowerPoint* e a plataforma *Google Apresentações*, algumas apresentadas nas Figuras 1b a 1d.

Para as oficinas dos adolescentes, foram elaborados o material para apresentação, utilizando o *PowerPoint*, um banco de questões, para promover a interação dos adolescentes durante a apresentação disponibilizadas na plataforma *Socrative*, e uma atividade prática disponibilizada *on-line* na plataforma *Google Apresentações*.

Figura 1 - Materiais didáticos: (a) cartilha; (b) jogo de tabuleiro; (c) vídeo; (d) jogo da memória.



Fonte: Elaborados pelas autoras, 2021.

No período de 2017 a 2019, foram visitadas onze igrejas localizadas na região metropolitana de Belo Horizonte, das quais foram coletados dados em inspeções visuais e ensaios não destrutivos realizados durante as visitas. Mello *et al.* (2019) descreveram o procedimento utilizado durante as inspeções visuais nas igrejas investigadas. Esse banco de dados e as informações geradas após a análise dos dados, foram utilizados como material básico para o desenvolvimento de algumas das atividades didáticas para as oficinas.

3.2 Realização das Oficinas

Estimou-se, para as oficinas com os adolescentes, uma duração de duas horas. Previamente, as 12 questões que propiciariam a interação dos adolescentes seriam lançadas na plataforma *Socrative*, e estas seriam disponibilizadas gradualmente para os participantes durante a oficina. A atividade prática seria realizada em equipes, e para cada uma delas seria liberado o acesso a um material *on-line* por meio de um *link*. Ficou estabelecido que as equipes acessariam esse material e teriam quinze minutos para realizarem as tarefas; após esse tempo, as equipes apresentariam as tarefas concluídas para os demais participantes. No final, os participantes seriam convidados para responderem a 6 questões para avaliação da oficina.

Para as oficinas com as crianças, estimou-se o tempo de duração entre uma hora a uma hora e meia, contando com algum imprevisto. Quatro dias antes da realização da oficina, a cartilha e as informações para os alunos deveriam ser repassadas aos responsáveis da escola, e foi estabelecido o seguinte planejamento para a realização da oficina: definição dos principais conceitos sobre Educação Patrimonial abordados na cartilha, como os alunos já teriam lido a cartilha, então poderiam interagir com a apresentação dos alunos; momento para mostrarem as atividades da cartilha já concluídas; *Quiz* sobre o vídeo “Viagem com a Lina e a Mia”, o *link* do vídeo seria disponibilizado antecipadamente para os alunos; atividade Recorte e Colagem, relacionada a estilos arquitetônicos; Jogo da Memória, relacionada aos bens patrimoniais localizados no entorno da escola; e, finalmente, Jogo Belô-Belô, que apresenta os principais bens patrimoniais de Belo Horizonte.

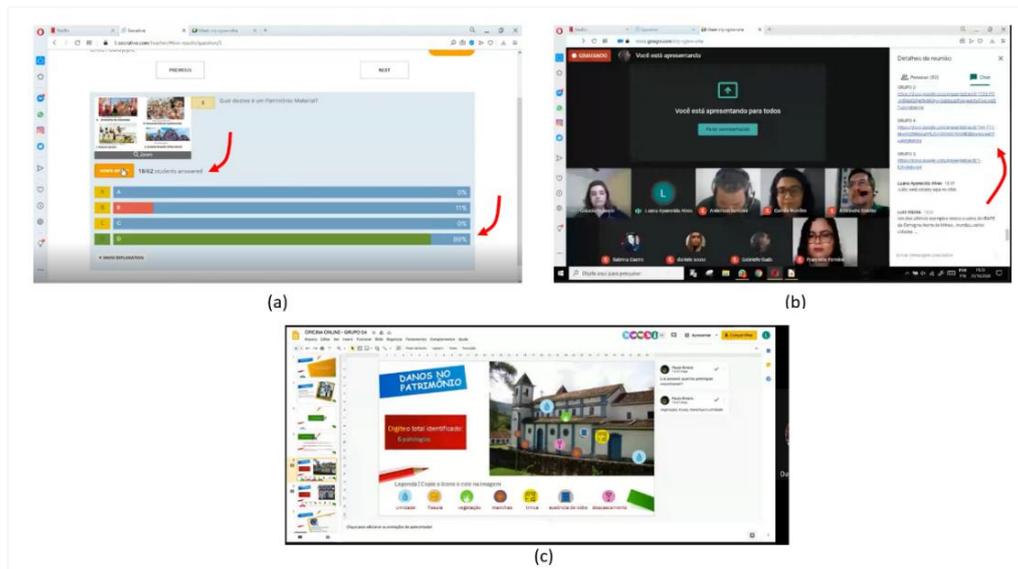
3.3 Oficinas-Piloto

Foram realizadas duas oficinas-piloto, a primeira para um grupo de 64 adolescentes com idades entre 14 e 17 anos, do grupo de Escoteiros do Brasil. Essa oficina aconteceu em 31/10/2020. A segunda foi realizada para um grupo de quinze estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental I, com idades entre 9 e 11 anos, da Escola Estadual Afonso Pena (EEAP) de Belo Horizonte. Essa oficina aconteceu em 03/07/2021.

As oficinas com os adolescentes do grupo de Escoteiros do Brasil tiveram duração de duas horas e quarenta minutos. As questões lançadas na plataforma *Socrative* foram disponibilizadas gradualmente para os participantes durante a oficina, e os resultados apresentados na tela, como mostra a Figura 2a. Os *links* para as atividades dos grupos foram disponibilizados durante a oficina, ver Figura 2b, e as equipes tiveram 15 minutos para realizar as tarefas. Duas alunas do projeto de

extensão acompanharam a realização das atividades dos grupos. Finalmente, cada equipe pode apresentar a conclusão dos seus trabalhos, como está ilustrado na Figura 2c.

Figura 2 - Oficina para adolescentes: (a) interação utilizando a plataforma Socrative;
(b) realização das oficinas e disponibilização dos links para a atividade em grupo;
(c) apresentação da Equipe 4.



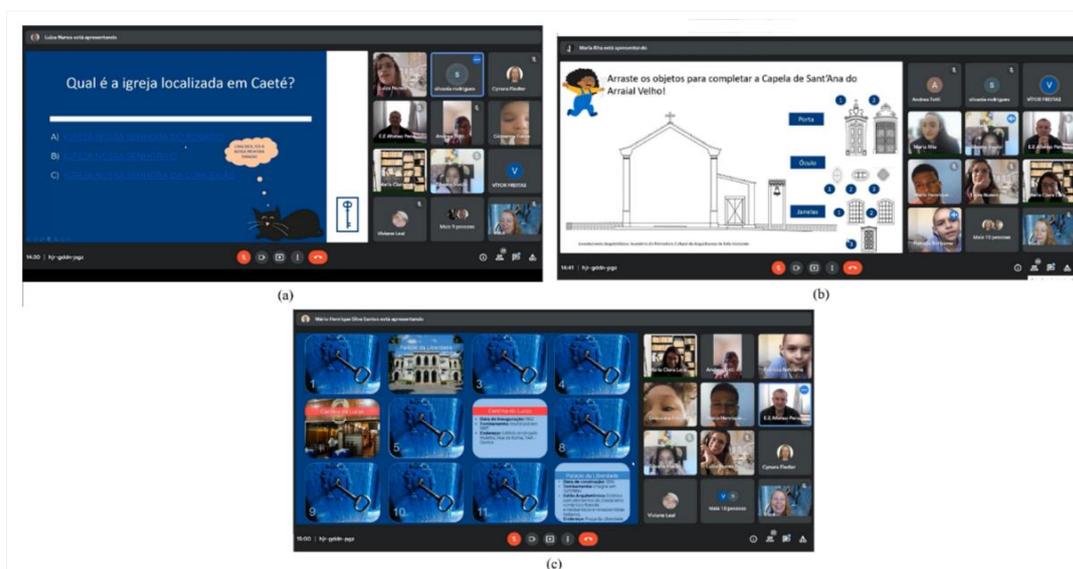
Fonte: Elaboradas pelas autoras, 2021.

A oficina com as crianças da EEAP teve duração de uma hora e quarenta minutos. Primeiramente, durante a apresentação dos conceitos relacionados à Educação Patrimonial, utilizando-se a cartilha como material básico, tanto a professora da turma quanto o diretor da escola, que acompanhavam a oficina, também se sentiram livres para intervir, complementando as informações. Os alunos eram estimulados a participar com perguntas e se sentiram à vontade para falar quando desejassem, expressando seus pensamentos.

Na segunda parte da oficina, foram realizadas três atividades com os alunos: um *Quiz* sobre o vídeo, “Viagem com a Lina e a Mia”, produzido pelo projeto, exemplificado com uma das perguntas na Figura 3a; a atividade de “Recorte e Colagem”, onde os alunos deveriam identificar elementos arquitetônicos corretos para as igrejas apresentadas (Figura 3b); e, por último o “Jogo da Memória” apresentando os patrimônios do entorno da EEAP (Figura 3c).

Para a oficina realizada com o Grupo de Escoteiros, foi elaborado um questionário avaliativo para captar o grau de satisfação e engajamento dos jovens, contendo cinco perguntas breves. Ao final da oficina, foi solicitado aos participantes que respondessem ao questionário. Dos participantes, 64 no total, 25 (39,06%) responderam às perguntas disponíveis em uma plataforma *on-line*. Os resultados são mostrados na Tabela 1.

Figura 3 - Oficina para alunos do ensino Fundamental I (EEAP): (a) Quiz;
(b) Recorte e Colagem; (c) Jogo da Memória.



Fonte: Elaborados pelas autoras, 2021.

Tabela 1 – Resultado do *feedback* dos participantes da oficina

Pergunta	Satisfação - Respostas (%)				
	Muito insatisfeito	Insatisfeito	Satisfeito	Muito satisfeito	Bastante satisfeito
Qual o seu nível de satisfação geral com a oficina?	0	0	8	40	52
Qual o seu nível de satisfação geral com o conteúdo abordado?	0	0	0	32	68
	Duração da Oficina - Respostas (%)				
	Pouco tempo		Tempo adequado		Muito tempo
Qual a sua opinião quanto ao tempo destinado ao evento?	8		92		0
	Satisfação Geral - Respostas (%)				
	Não			Sim	
Você indicaria essa oficina a um colega?	0			100	

Fonte: Desenvolvida pelas autoras, 2021.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso das tecnologias digitais foi de suma importância para o Projeto de Extensão Patrimônio Construído, uma vez que propiciou a sua continuidade num momento de isolamento social. Adotar tecnologias digitais é essencial para a inclusão social e a democratização do conhecimento, pois,

permite que se chegue às mais remotas regiões do país. Contudo, é necessário que sejam desenvolvidas as competências digitais dos professores e tutores para a utilização correta e adequada dos diversos recursos digitais disponíveis em diferentes plataformas, que se pode acessar facilmente e utilizar gratuitamente.

Nas oficinas ofertadas, pode-se perceber o interesse tanto das crianças quanto dos adolescentes. Os recursos digitais utilizados, permitiram interação de forma descontraída, o que motivou a participação do público. A maior preocupação foi a escolha adequada dos recursos e plataformas tecnológicas, para atender ao maior número possível de crianças e adolescentes. Ao realizar as oficinas concluiu-se que as escolhas foram acertadas e os métodos adotados foram adequados aos recursos utilizados.

Outro aspecto interessante, percebido durante as oficinas sobre Educação Patrimonial, foi proporcionar àqueles que ainda não tiveram a oportunidade de visitar as cidades apresentadas, de desfrutarem da história e da beleza patrimonial destas.

Além disso, esse tema é pouco abordado nas escolas, e, para a grande maioria delas, ele não integra o currículo das séries do ensino fundamental. Muitas vezes, os próprios professores desconhecem os aspectos relevantes relacionados ao patrimônio histórico construído, havendo necessidade de maior divulgação sobre o tema, também nos meios acadêmicos.

Nas oficinas ministradas, os estudantes são incentivados, por meio de atividades lúdicas, a refletirem sobre identidade e como os patrimônios construídos nos identificam as comunidades e divulgam suas histórias. Assim, o Projeto de Extensão Patrimônio Construído tem contribuído para a motivação de jovens e adolescentes no engajamento das ações que estimulam a conservação dos sítios históricos e para a divulgação do patrimônio construído do Estado de Minas Gerais.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos à direção, coordenação e equipe de professores da Escola Estadual Afonso Pena, à equipe do Grupo de Escoteiros de Minas Gerais, especialmente ao Professor Paulo Henrique Maciel Barbosa, responsável pela promoção da oficina. Agradecimentos, também, às universidades envolvidas neste projeto, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas) e Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), pelo apoio contínuo para a manutenção do projeto. Agradecimentos especiais a todos os extensionistas envolvidos no desenvolvimento das atividades e na execução dessas.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: 23 jul. 2021.
- CARTA DE ATENAS. **Congresso Internacional de Arquitetura Moderna**, out. 1931. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/226>. Acesso em: 13 ago. 2021
- CASCO, A. **Sociedade e Educação Patrimonial**. 2013. Disponível em: [http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/sociedade_e_educacao_patrimonial\(1\).pdf](http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/sociedade_e_educacao_patrimonial(1).pdf). Acesso em: 23 jul. 2021.
- FONTAL, O. **The Spanish Heritage Education Observatory. Culture and Education, London**, v. 28, n. 1, 254–266, 2016. Doi: <https://doi.org/10.1080/11356405.2015.1110374>.
- GÓMEZ-REDONDO, C.; VALLE-GÓMEZ, L.; FONTAL, O. Artistic Techniques in Heritage Education: An Exploratory SHEO-Based Study. **iJADE**, v. 40, n. 1, p. 35-51, nov., 2021 Disponível em: <https://doi.org/10.1111/jade.12332>. Acesso em: 23 jul. 2021.
- MELLO, G. N. de A.; BREMER, C. F.; BOMFIM, C. M. de B.; SANTOS, F. F. Arquitetura vernácula nas cidades históricas Levantamentos de danos em edificações tombadas: Estudo de caso da igreja Nossa Senhora do Rosário em Caeté. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 6, n. 4, pp. 17269-17282, abr. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.34117/bjdv6n4-046>.
- MELO, A. de; CARDOZO, P. F. Patrimônio, Turismo Cultural e Educação Patrimonial. **Educação e Sociedade**. Campinas, v. 36, n. 133, p. 1059-1075, out-dez. 2015. Doi: <https://doi.org/10.1590/ES0101-73302015137387>.
- MENDOZA-GARRIDO, R.; CABARCAS-ÁLVAREZ, A.; PUELLO-BELTRÁN, J. J.; FABREGAT-GESA, R.; BALDIRIS-NAVARRO, S. M. Heritage education experience supported in augmented reality. **Revista Facultad de Ingeniería**, Universidad de Antioquia, n. 99, pp. 52-62, 2021. Doi: <https://doi.org/10.17533/udea.redin.20200582>.
- SILVA, R. M. D. da. Educação Patrimonial e Políticas de Escolarização no Brasil. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 41, n. 2, p. 467-489, abr-jun. 2016. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/55022>. Acesso em: 23 jul. 2021.
- SILVA, I. da C.; SILVA, L. M. da; FERNANDES, N. de A.; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; CARVALHO, C. de M. B. Reflexões Sobre a Utilização das Tecnologias no Processo de Ensino-Aprendizagem da Educação Patrimonial no Brasil. **Revista Tecnologias na Educação**. Minas Gerais, v. 22, p. 1-11, out. 2017. Edição Temática VI–II Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (II-SNTDE). Disponível em: <http://tecedu.pro.br/ano9-numerovol22-edicao-tematica-vi/>. Acesso em: 23 jul. 2021.
- TOLENTINO, A. B. O que não é educação patrimonial: cinco falácias sobre seu conceito e sua prática. In: TOLENTINO, A. B.; BRAGA, E. O. (org.). **Educação patrimonial: políticas, relações de poder e ações afirmativas**, 1. ed. João Pessoa: IPHAN-PB, 2016, p. 38-48. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/caderno_tematico_educacao_patrimonial_05.pdf. Acesso em: 23 jul. 2021.