

## EDUCAÇÃO PATRIMONIAL: DA TEORIA À PRÁTICA

Ana Teresa Cirigliano Villela<sup>1</sup>

[ana.villela@baraodemaua.br](mailto:ana.villela@baraodemaua.br)

Centro Universitário Barão de Mauá

No primeiro semestre de 2024 e de 2025, ministramos a disciplina História, Memória e Patrimônio Cultural para o 5º semestre do Curso de História do Centro Universitário Barão de Mauá. Tal disciplina contempla o desenvolvimento de Prática como Componente Curricular (PCC), que teve como tema a educação patrimonial. Como arquiteta e urbanista, refleti sobre as possíveis estratégias a meu alcance para desenvolver a sensibilidade para com o patrimônio cultural a partir do espaço construído, da cultura material e da paisagem urbana, além de instigar os estudantes a pensarem formas lúdicas de levar esse tema para suas próprias salas de aula. Eis então que lançamos a proposta de desenvolver um material de educação patrimonial, considerando a habilidade EF03HI04 da BNCC, que consiste em identificar os patrimônios históricos e culturais de sua cidade e discutir as razões culturais, sociais e políticas para que assim sejam considerados. Os trabalhos foram desenvolvidos em duplas e trios, que poderiam definir livremente o tipo de material a ser desenvolvido (jogo, manual, quadrinhos, álbum de fotos, itinerários etc.) e a abrangência do patrimônio, se municipal, regional, estadual ou federal, para, em seguida, elaborar um protótipo a ser apresentado para a turma, indicando o contexto e as possibilidades de seu emprego em sala de aula. Desta forma, não bastavam boas ideias, sendo os alunos desafiados, também, a pensar em suportes materiais adequados, visualmente atrativos e exequíveis. As propostas foram as mais diversas, destacando-se dentre os resultados obtidos em 2025: um livro "Bobbie Goods" do patrimônio tombado de Ribeirão Preto; um gibi sobre conceitos relacionados ao campo do patrimônio, feito à mão; jogos de cartas no estilo

---

<sup>1</sup> Doutora em Arquitetura e Urbanismo. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

“Pokémon” e “Magic”; um jogo da memória cujos pares eram formados por fotos antigas e atuais de bens culturais de Ribeirão Preto; dentre outros. Houve grande envolvimento dos estudantes, que apresentaram produtos extremamente criativos, bem executados e aderentes à proposta do PCC. Ao final do semestre, o(a) docente e um dos grupos de estudantes apresentaram os trabalhos à Secretaria da Cultura, que mostrou-se bastante empenhada em viabilizar a produção e a distribuição desses materiais, demonstrando o reconhecimento dos resultados para além do contexto acadêmico.

**Palavras-chaves:** Patrimônio Cultural. Centro de Ribeirão Preto. Arquitetura.