

11º

FIPA Brasil-Portugal

Fórum Internacional de Patrimônio Arquitetônico | Florianópolis - Brasil

**Patrimônio em Rede: Plataforma interativa de Educação Patrimonial
para mediação cultural do Centro Histórico de São Luís/MA**

Patrimônio em Rede

Explorar Mapa

Nosso Patrimônio

Quiz Patrimonial

Vozes do Patrimônio

Patrimônio e Eu



INTRODUÇÃO

A presente pesquisa insere-se no campo da Comunicação, em interface com a cultura digital e a educação patrimonial, propondo o desenvolvimento de uma plataforma digital interativa voltada à mediação do patrimônio arquitetônico do Centro Histórico de São Luís, reconhecido pela UNESCO como Patrimônio Cultural da Humanidade, atravessado por percurso metodológico guiado por personagem antropomórfico. Parte-se da compreensão de que os desafios contemporâneos relacionados ao patrimônio cultural extrapolam sua preservação material, envolvendo também os modos pelos quais esse patrimônio é comunicado, interpretado e apropriado socialmente, especialmente pelas novas gerações no contexto da cultura digital.

O objetivo da plataforma digital busca ampliar possibilidades de exploração, interpretação e aprendizagem sobre a cidade e seu patrimônio cultural, promovendo aproximação afetiva entre estudantes, fortalecendo a memória coletiva e sua relação com o território urbano.

COMUNICAÇÃO E PRODUÇÃO DE SENTIDOS

Para Sodré (2014), comunicar implica instaurar vínculos e formas de partilha simbólica capazes de estruturar o comum no interior da vida social. Ele afirma que “a comunicação não é mera circulação de mensagens, mas produção de vínculos sociais mediados simbolicamente” (SODRÉ, 2014), pois os espaços urbanos operam como dispositivos comunicacionais, uma vez que articulam experiências sensíveis, afetivas e culturais que orientam as formas de reconhecimento e pertencimento dos sujeitos em relação à cidade.

Os sentidos são produzidos pelas relações estabelecidas entre sujeitos, linguagens, memória e território. Nesse cenário, a cidade se torna espaço de mediação cultural, onde os sujeitos constroem leituras e experiências. (BARBERO, 2001)

METODOLOGIA

A pesquisa é aplicada, de abordagem qualitativa e exploratória no campo da Comunicação em interface com a cultura digital e a educação patrimonial. O estudo fundamenta-se na Design Science Research Methodology (DSRM), proposta por Ken Peffers et al. (2007), voltada ao desenvolvimento e avaliação de artefatos aplicados à resolução de problemas sociais e comunicacionais.

AUTORES:

Wallysson Rodrigo S. dos Santos | PPGCOMpro - UFMA

Rita de Cássia R. Paulino | PPGCOMPro - UFMA | PPGECC - UFSC

IMAGENS:

PRANCHA:

1/2

