

DO MONSTRO DA PANELO DO CANDAL AO PATRIMÔNIO CULTURAL: FUNDAMENTOS PARA UM JOGO DIDÁTICO

SANDRO MARTINEZ CONCEIÇÃO¹; ADRIANE BORDA ALMEIDA DA SILVA²

¹UFPEL/PROGRAU/GEGRADI e UFRGS/PGDESIGN/ITAD – sa.martinez@hotmail.com

²UFPEL/PROGRAU/GEGRADI – adribord@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta os fundamentos teóricos e conceituais para a criação de um jogo educativo, "*Despertar do Monstro da Panela do Candal – Guardião do Patrimônio Material e Imaterial*". O jogo tem como objetivo sensibilizar e engajar públicos escolares e comunitários de Bagé/RS para o patrimônio cultural e ambiental da região, utilizando a ludicidade como uma ferramenta de mediação cultural. A proposta surge da necessidade de materiais didáticos contextualizados que abordem o patrimônio local de forma criativa e participativa.

A narrativa do jogo inspira-se na lenda criada pelo escritor Pedro Wayne em 1955, que descreve uma cobra gigante que habita a Panela do Candal e um túnel subterrâneo. A criatura, inicialmente pacífica, torna-se violenta em reação à degradação ambiental e à urbanização descontrolada (WAYNE, 2000). A lenda, portanto, serve como uma alegoria da relação conflituosa entre a natureza e a ação humana, tema central para a educação ambiental e patrimonial.

A Panela do Candal e o Arroio Bagé representam uma paisagem cultural de grande relevância, definida pela interação dinâmica entre a sociedade e o ambiente, onde valores naturais e culturais se sobrepõem (RIBEIRO, 2007). Embora o Arroio tenha sido tombado como patrimônio municipal em 1995 (BAGÉ, 2022), ele passou por décadas de degradação (ECOARTE, 2000). A recente revitalização do local, culminando no Parque Turístico Panela do Candal, premiado pelo Conselho de Arquitetura e Urbanismo do RS (CAU/RS, 2024), reafirma sua importância e a urgência de iniciativas educativas.

O acesso à cultura é um direito humano (ONU, 1948) e, no Brasil, a educação em direitos humanos orienta a valorização da diversidade cultural (BRASIL, 2018). O patrimônio, material e imaterial, é a expressão da memória coletiva e um elemento essencial para a construção de vínculos afetivos com o território (CANDAU, 2023; CHOAY, 2017). A ludicidade, vista por HUIZINGA (2000) como parte integrante da cultura, oferece um caminho para a aprendizagem significativa, alinhando-se aos princípios da educação patrimonial, que defende abordagens participativas e interativas (FLORÊNCIO *et al.*, 2014; IPHAE, 2023).

2. METODOLOGIA

Este estudo adota uma abordagem qualitativa, exploratória e documental para fundamentar a criação do jogo. A pesquisa segue o modelo de desenvolvimento de jogos para a Educação em Direitos Humanos de AFONSO e ABADE (2013), adaptado ao contexto cultural e ambiental de Bagé. O processo se dividiu em duas etapas principais: **(1) Definição do escopo:** nesta etapa, foram estabelecidos o tema, os objetivos pedagógicos e o público-alvo do jogo. O patrimônio do Arroio Bagé, com foco na lenda e na paisagem da Panela do Candal (Figura 1), foi definido como o núcleo narrativo, devido ao seu potencial de engajamento e conexão com a comunidade. O público-alvo primário inclui crianças e adolescentes em idade

escolar (a partir de 7 anos), além de moradores e entidades de preservação ambiental. A escolha desses segmentos se justifica pela necessidade de formar uma nova geração de cidadãos conscientes do seu patrimônio local, utilizando a linguagem lúdica como um meio de sensibilização e aprendizado informal; **(2) Levantamento de fontes:** realizou-se uma coleta sistemática e detalhada de fontes para compor os elementos narrativos, visuais e mecânicos do jogo de forma historicamente precisa. A pesquisa de dados incluiu o acesso a arquivos físicos e digitais, abrangendo fontes históricas (documentos, relatórios e iconografias), bibliográficas, jornalísticas e normativas.



Figura 1 - Localização da Panela do Candal na (A) malha urbana de Bagé e (B) implantação do Parque e equipamentos públicos próximos. Fonte: os autores.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado do levantamento, as fontes organizam-se em cinco eixos: (1) *Patrimônio e memória* – conceitos de CANDAU (2023) e CHOAY (2017), que entendem o patrimônio como construção social vinculada à memória coletiva; (2) *Ludicidade e educação* – os princípios de AFONSO, ABADE (2013), HUIZINGA (2000), FLORÊNCIO *et al.* (2014) e IPHAE (2023), que fundamentam práticas participativas e interativas; (3) *Locais e jornalísticas* – como artigos do Jornal ECOARTE (2000) e a carta do ambientalista José Lutzenberger (ECOARTE, 1993), que registram mobilizações comunitárias, episódios de degradação e potencialidades; (4) *Documentação legislativa e revitalização* – registros do tombamento (BAGÉ, 2022), do Plano de Recuperação de Área Degradada (PRAD) do Arroio Bagé (BAGÉ, 2015) e do projeto técnico que contextualizam a transição de área degradada para parque revitalizado; (5) *Orais e iconográficas* – fotografias históricas, como a do relatório do Intendente Municipal (BAGÉ, 1922), imagens do Moinho Bageense e da Beneficência Portuguesa (MARINHO, 19??), registros de poluição (BAGÉ, 2018), revitalização (BECKMAN, 2024) e paisagem atual (Figura 2), além do inventário cultural de FAGUNDES (2005).



Figura 2 - Iconografia da Panela do Candal. Fonte: A – BAGÉ (1922); B – MARINHO (19??); C – BAGÉ (2018); D – BECKMAN (2024).

Os dois primeiros eixos da revisão constituíram a base conceitual para o jogo, orientando objetivos, abordagem pedagógica e coerência narrativa. Os três últimos forneceram a matéria-prima histórica, visual e normativa para a construção dos componentes lúdicos, como enredos, desafios, peças e ambientações.

O levantamento consolidou a lenda do monstro de WAYNE (2000) como um recurso didático de alto potencial, capaz de ressignificar a paisagem cultural da Panela do Candal e estimular um engajamento afetivo e comunitário. A história da criatura, que reage à degradação, oferece uma alegoria poderosa para aproximar crianças e adolescentes de temas complexos como a preservação ambiental e a valorização do patrimônio. Essa abordagem lúdica e contextualizada se alinha diretamente com o Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos (BRASIL, 2018) e a perspectiva de HUIZINGA (2000), que reconhece o jogo como um espaço privilegiado para o aprendizado significativo.

4. CONCLUSÕES

A pesquisa teórica e documental fundamentou de forma sólida a proposta de um jogo educativo sobre o patrimônio de Bagé. A articulação entre a lenda do Monstro da Panela do Candal, a paisagem cultural e a ludicidade se mostrou uma estratégia viável para transpor conteúdos históricos, normativos e simbólicos para a mecânica e a estética do jogo.

O estudo demonstra que narrativas locais, com forte tradição oral e vínculos identitários, têm um grande potencial para promover a consciência ambiental e a valorização cultural. A abordagem adotada pode ser replicada em outros contextos patrimoniais. As próximas etapas do projeto incluem a definição do formato do jogo, a prototipagem, a testagem com os públicos-alvo e a elaboração de um guia para mediação.

Agradecimentos: à CAPES e ao CNPq pelo financiamento de bolsas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AFONSO, M. L. M.; ABADE, F. L. **Jogos para pensar: Educação em Direitos Humanos e Formação para a Cidadania**. Belo Horizonte: Autêntica; Ouro Preto, MG: UFOP, 2013.

BAGÉ. Câmara Municipal de Vereadores. **Lei n. 6.440, de 14 de julho de 2022**. Cria a consolidação da legislação municipal sobre patrimônio cultural histórico do município [...]. Acessado em: 6 jan. 2025. Online. Disponível em: <https://bage.cespro.com.br/visualizarDiploma.php?cdMunicipio=7254&cdDiploma=20226440&NroLei=6.440&Word=0&Word2=>.

_____. Prefeitura Municipal. **Plano de Recuperação de Área Degradada (PRAD) do Arroio Bagé**. Bagé, 2015.

_____. **Relatório do Intendente Municipal, Cel. Martim Silveira apresentado ao Conselho Municipal em sessão ordinária de 20 de setembro de 1922 [...]**. In: Repositório Digital TATU da Unipampa, 1922 [S.l.]. Acessado em: 1 abr. 2025. Online. Disponível em: <http://sistemas.bage.unipampa.edu.br/tatu/index.php/2019/02/28/fonte-relatorio-do-intendente-municipal-cel-martim-silveira-20-de-setembro-de-1922/>.

BECKMAN, H. **A Cobra Grande da Panela do Candal encantou as crianças**. Facebook, 2024. Acessado em: 20 jul. 2025. Online. Disponível em: <https://www.facebook.com/share/p/1EZg6znFUy/?mibextid=wwXlfr>.

BRASIL. Ministério dos Direitos Humanos. **Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos**. [S. l.], 2018. Acessado em 05 ago. 2025. Online. Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/educacao-em-direitos-humanos/DIAGRMAOPNEDH.pdf>.

CANDAU, J. **Memória e identidade**. 1. ed. São Paulo, SP: Editora Contexto, 2023.

CAU/RS. **Noite da Arquitetura e Urbanismo 2024 premia talentos do RS**. In: CAU/RS. 16 dez. 2024. Acessado em: 28 fev. 2025. Online. Disponível em: <https://caurs.gov.br/noite-da-arquitetura-2024/>.

CHOAY, F. **A alegoria do patrimônio**. 6. ed. São Paulo: UNESP, 2017.

ECOARTE. Fome. **Jornal ECOARTE**. Urcamp, Bagé, n. 15, nov./dez. 1993.

_____. Panela do Candal. **Jornal ECOARTE**. Urcamp, Bagé, n. 22, ago. 2000.

FAGUNDES, E. M. de. **Inventário Cultural de Bagé**: um passeio pela história. Porto Alegre: Evangraf, 2005.

FLORÊNCIO, S. R. *et al.* **Educação Patrimonial**: histórico, conceitos e processos. Brasília: IPHAN, 2014. Acessado em 09 mar. 2025. Online. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Educacao_Patrimonial.pdf.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

IPHAЕ. **Ações de educação patrimonial**: um guia para escolas e municípios. Porto Alegre: Instituto Estadual do Livro, 2023. Acessado em 03 mar. 2025. Online. Disponível em: <http://www.iphae.rs.gov.br/Main.php?do=DownloadDetalhesAc&item=79501>.

MARINHO, C. M. **Bagé** - Vista tirada da “Panela do Candal”. Facebook, Fotos Antigas de Bagé, 19??. Acessado em: 13 jun. 2022. Online. Disponível em: <https://www.facebook.com/share/1G3odJG8fm/>.

ONU. Organização das Nações Unidas. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**. [S. l.: s. n.], 1948. Acessado em 05 ago. 2025. Online. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/91601-declara%C3%A7%C3%A3o-universal-dos-direitos-humanos>.

RIBEIRO, R. W. **Paisagem cultural e patrimônio**. Rio de Janeiro: IPHAN, 2007.

WAYNE, P. R. **Lagoa da música**. Porto Alegre: Evangraf, 2000.