

A CORUJA-BURAQUEIRA COMO ESTRATÉGIA LÚDICA PARA AÇÕES DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL NO PARQUE HISTÓRICO NACIONAL DAS MISSÕES

MARIA ALICE RODRIGUES CEZARINO¹; HELENA PASSOS²; IARA GIROLDO³; GIOVANNI NACHTIGALL MAURICIO⁴; MARCELA DA ROSA DIAS⁵; ALINE MONTAGNA DA SILVEIRA⁶

¹ Universidade Federal de Pelotas / FAUrb – alicecezarino@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas / PROGRAU – helena.tripgop@gmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas / FAUrb – giroldoiiara@gmail.com

⁴ Universidade Federal de Pelotas / CIM - gnachtigallmauricio@yahoo.com.br

⁵ Universidade Federal de Pelotas / PROGRAU – marcelar.dias@outlook.com

⁶ Universidade Federal de Pelotas / PROGRAU – alinemontagna@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

O contexto das Missões Jesuíticas Guaranis no Rio Grande do Sul caracteriza-se por um período de ocupação organizada pelos padres jesuítas, que estabeleceram reduções com o objetivo de catequizar, defender e integrar os povos indígenas à sociedade. Com o tempo, esses espaços sofreram profundas transformações, sobretudo em função dos conflitos armados que marcaram a região, levando ao abandono das reduções, até serem reconhecidas hoje como paisagens culturais que representam a memória, as tradições e a formação da identidade regional (Meira, Silva, 2020). Nesse cenário, entre as mais de 30 reduções existentes no território do Prata, quatro sítios arqueológicos permanecem no atual território brasileiro (São Miguel Arcanjo, São Lourenço Mártir, São João Batista e São Nicolau) reunidos na criação do Parque Histórico Nacional das Missões (PHNM). Apenas São Miguel é reconhecido pela Unesco como Patrimônio Mundial, enquanto todos os sítios são protegidos pelo Iphan.

Assim, a partir de uma parceria entre o Iphan e a Universidade Federal de Pelotas (UFPel), através do projeto “Patrimônio Histórico das Missões: Construção de proposta de qualificação e conscientização da comunidade das Ruínas Missionárias”, diversas atividades têm sido desenvolvidas no PHNM desde o ano de 2024. Entre essas iniciativas, destacam-se as ações voltadas à educação patrimonial, fundamentais para aproximar a comunidade dos valores culturais do território e promover processos de reconhecimento e pertencimento (Iphan, 2018).

Nesse sentido, entendemos que a educação patrimonial é um instrumento fundamental para compreender o patrimônio cultural de forma crítica e participativa, ultrapassando a dimensão da conservação física de bens para envolver a sociedade no reconhecimento de sua história, cultura e identidades. Ao articular coletivamente reflexão e ação, possibilita questionar narrativas estabelecidas, fortalecer vínculos de pertencimento e estimular o compromisso ético com os espaços de memória, configurando-se como uma ferramenta indispensável para a formação de cidadãos conscientes e engajados na transformação social. (Scifoni, 2025).

O uso de personagens em ações educativas configura-se como uma estratégia de aproximação entre o patrimônio e as pessoas. Ao trazer uma figura que dialoga diretamente com o público, cria-se uma relação de empatia e

identificação, tornando os conteúdos mais acessíveis e despertando maior interesse. Essa escolha favorece a construção de vínculos com a história e a cultura local, estimulando a curiosidade e a participação ativa da comunidade.

Visto isso, o presente trabalho busca apresentar o processo de criação de uma personagem ilustrada, escolhida como interlocutora para as narrativas utilizadas em ações de educação patrimonial do projeto. A atividade proposta se insere no campo da extensão universitária, articulando comunicação visual, identidade cultural e práticas educativas, a partir da realização de ações em conjunto com a comunidade local, nesse caso, professores da rede municipal de ensino das cidades de São Miguel das Missões, Entre-Ijuís, São Luiz Gonzaga e São Nicolau, onde os sítios arqueológicos do PHNM estão localizados.

2. METODOLOGIA

A metodologia adotada para criação da personagem foi composta por três etapas principais: pesquisa simbólica e visual, desenvolvimento da representação da personagem e aplicação experimental em materiais voltados à educação patrimonial. O processo de criação foi conduzido integralmente desde a concepção simbólica até a finalização das ilustrações aplicadas.

Como inspiração, recordou-se a produção de um livreto nos anos 2000, que apresentava uma coruja-de-igreja (*Tyto furcata*) como personagem-guia das atividades realizadas com as crianças no sítio de São Miguel. A concepção de utilizar uma personagem como mediador das narrativas foi preservada pelo grupo, mas o conceito passou por uma ressignificação, que envolveu tanto a escolha da espécie quanto a forma de interlocução com o público. No material produzido anteriormente, a opção pela coruja-de-igreja dialogava diretamente com o sítio de São Miguel, estabelecendo uma relação localizada e pontual. Contudo, ao expandir o projeto para os quatro sítios, tornou-se necessário adotar uma figura que representasse de maneira mais abrangente o território missionário. A escolha da coruja-buraqueira, *Athene cunicularia*, como figura central está relacionada ao fato de ser uma espécie nativa da região missionária e por ser facilmente reconhecida pelas crianças, devido a sua presença ser comum em campos e áreas urbanas. Seu porte pequeno, aparência simpática e comportamento observador reforçam o vínculo com o público infantil, tornando-a uma mediadora potente entre o conteúdo patrimonial e o universo das crianças.

A partir dessa definição, desenvolveu-se uma atividade de caráter interdisciplinar, reunindo arquitetos, um historiador e um biólogo, com o objetivo de compreender as especificidades da coruja-buraqueira e, a partir disso, orientar a criação das ilustrações. O processo ocorreu em um encontro remoto, que reuniu 13 integrantes da equipe, no qual foram apresentados aspectos biológicos e comportamentais da espécie e registros fotográficos do portal WikiAves, incluindo imagens obtidas nos próprios sítios missionários. Essa abordagem permitiu identificar traços físicos marcantes da ave, como a “máscara” ao redor dos olhos de cor mais clara, os olhos expressivos e a postura ereta, e compreender comportamentos que poderiam ser incorporados à representação, reforçando a autenticidade da personagem.

A ilustração foi realizada digitalmente, utilizando-se tablet com caneta gráfica (técnica de ilustração digital manual), o que garante precisão no traço e liberdade criativa na elaboração das expressões. Para ampliar as possibilidades de uso em diferentes contextos pedagógicos, a personagem foi concebida em

variadas posturas e situações, representando emoções e atitudes que dialogam com a linguagem infantil.

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

Na primeira etapa de investigação iconográfica e comportamental sobre a coruja-buraqueira, foram observadas suas características físicas mais marcantes: olhos grandes e expressivos, o formato arredondado do corpo, o padrão de manchas na plumagem e a “máscara” ao redor dos olhos de cor mais clara, que transmite uma aparência observadora e simpática. Esses elementos foram fundamentais para a definição das formas representativas da personagem (Fig. 01).

A construção visual buscou preservar os traços mais marcantes da ave, ao mesmo tempo em que os simplificava para torná-los mais acessíveis e amigáveis ao público infantil. Foram utilizadas formas circulares e arredondadas, que transmitem acolhimento e suavidade, além de cores terrosas e quentes, como tons de marrom e bege, que remetem à plumagem natural da espécie. As pintas do corpo e a “máscara” clara do rosto foram mantidas como elementos identitários, reforçando a autenticidade da figura representada.



Figura 01 - Coruja-buraqueira real e versão ilustrada, com destaque aos principais elementos morfológicos incorporados à personagem.

Fonte: acervo dos autores, 2025.

Foram elaboradas diferentes variações da coruja para possibilitar seu uso em diversos materiais e suportes, tanto físicos como digitais. Entre elas, a coruja aparece com asas abertas, em postura de leitura e em gesto de explicação, incluindo a versão com a asa erguida, que pode ser usada para indicar ou apontar informações em destaque. Também foram criadas representações na toca, que corresponde ao seu ninho, onde a coruja costuma dormir e se abrigar, e junto de filhotes, simbolizando cuidado e vínculo familiar. Essas variações permitem que a personagem seja aplicada de forma dinâmica em diferentes contextos de aprendizagem, aproximando o público infantil do patrimônio cultural da região (Fig.02).



Figura 02 - Variações ilustradas da coruja-buraqueira em diferentes posturas e situações.

Fonte: acervo dos autores, 2025.

Dessa forma, a coruja-buraqueira foi consolidada como personagem de apoio nas ações de educação patrimonial, unindo fidelidade às características próprias da espécie com uma representação simplificada e acessível. Essa estratégia possibilita maior identificação do público infantil, criando um elo entre a experiência lúdica e os saberes das Missões.

4. CONSIDERAÇÕES

A personagem foi desenvolvida com o objetivo de ser aplicada em ações de educação patrimonial voltadas para o público infantil, especialmente em escolas da região das Missões. O projeto se encontra em andamento, a aplicação direta nas escolas está prevista para ser realizada nas próximas etapas, porém já conta com um conjunto de ilustrações finalizadas, pensadas para uso em diferentes formatos, como livros, atividades impressas e recursos digitais.

Durante o processo de criação, buscou-se antecipar às demandas pedagógicas e visuais do público-alvo, estruturando uma linguagem acessível e alinhada às faixas etárias do ensino fundamental. Espera-se que o uso da personagem nas atividades de educação patrimonial possibilite maior engajamento infantil, estimulando curiosidade e fortalecendo vínculos com o território missionário.

Como próximos passos, está prevista a aplicação experimental em escolas da região, além da produção de novos materiais pedagógicos que utilizem a personagem como guia ou apoio. Também se planeja a elaboração de um material de orientação para educadores, com sugestões de uso da personagem em sala de aula.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) pelo apoio financeiro e concessão da bolsa que viabilizou o desenvolvimento desta pesquisa. Agradecemos também à equipe de campo e aos parceiros institucionais pelo empenho e cooperação ao longo das atividades, bem como ao Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Pelotas (PROGRAU/UFPel). Agradecemos especialmente a participação das professoras envolvidas e ao apoio das escolas municipais e da Secretaria de Educação de São Miguel das Missões, fundamentais para a realização desta ação.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CORUJA-BURAQUEIRA. Disponível em:
<https://www.wikiaves.com.br/wiki/coruja-buraqueira>

IPHAN. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional . **Portaria Nº 375, de 19 de Setembro de 2018.** Institui a Política de Patrimônio Cultural Material do Iphan e dá outras providências. Brasília, 2018. Disponível em:
http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/PORTARIA%20375%20-%202018%20-SEI_IPHAN%20-%200732090.pdf.

MEIRA, Ana Lúcia G.; SILVA, Leonardo Alberto Cora. Remanescentes das Missões Jesuítico-Guaraní no Rio Grande do Sul: da pedra e cal à paisagem cultural. **Em Questão**, Porto Alegre, v 26, p. 68-92, Edição Especial Dossiê Patrimônio e Culturas Tradicionais, 2020. Disponível em:
<https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/106298/58487>

SCIFONI, Simone. Patrimônio cultural, cidade e infância: perspectivas para uma nova educação patrimonial. In: DEMARCHI, João; NITO, Mariana; SCIFONI, Simone. **Por uma nova pedagogia do patrimônio cultural:** conflitos, apagamentos e práticas educativas de resistência. São Paulo: FFLCH/USP, 2025. p. 15-32.