

# **POKÉMON GO COMO ESTRATÉGIA PARA A EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E AMBIENTAL EM PONTA GROSSA, PARANÁ**

Gabriela Dalzoto Mazzutti<sup>1</sup>

Sthephany Larissa Nascimento<sup>2</sup>

Rafael Dalzoto Mazzutti<sup>3</sup>

Mariana Isabeli Valentim<sup>4</sup>

Danislei Bertoni<sup>5</sup>

Lia Maris Orth Ritter Antiqueira<sup>6</sup>

**Resumo:** *Pokémon GO* foi desenvolvido pela *Niantic, Inc.*, sendo baseado na captura e interação com criaturas denominadas *Pokémon*, conhecidos mundialmente pelas demais séries de jogos e pelo anime. O jogador pode interagir com locais denominados Poképaradas e Ginásios, que são pontos específicos do município. Além de receber recompensas pela interação, há cartões-postais com fotos do local, que podem ser trocados com outros jogadores. Visando isso, objetivou-se apresentar a estratégia do jogo como promotor da Educação Patrimonial e Ambiental no município de Ponta Grossa, Paraná. Atuando como um incentivo à visitação do patrimônio local, instigando a sensibilização para a preservação.

**Palavras-chave:** Ensino não-formal; Meio-ambiente histórico; Patrimônio Cultural; Preservação.

---

<sup>1</sup> Universidade Tecnológica Federal do Paraná. E-mail: gabrielam@alunos.utfpr.edu.br.

<sup>2</sup> Universidade Estadual de Ponta Grossa. E-mail: sthephanyinteriores@gmail.com.

<sup>3</sup> Universidade Tecnológica Federal do Paraná. E-mail: rafaelmazzutti@alunos.utfpr.edu.br.

<sup>4</sup> Universidade Tecnológica Federal do Paraná. E-mail: valentim@alunos.utfpr.edu.br.

<sup>5</sup> Universidade Tecnológica Federal do Paraná. E-mail: danisleib@utfpr.edu.br.

<sup>6</sup> Universidade Tecnológica Federal do Paraná. E-mail: liaantiqueira@utfpr.edu.br.

**Abstract:** Pokémon GO was developed by Niantic, Inc., based on capturing and interacting with creatures called Pokémons, known worldwide from other game series and anime. The player can interact with locations called PokéStops and Gyms, which are specific points in the city. In addition to receiving rewards for interaction, there are postcards with photos of the location, which can be exchanged with other players. With this in mind, the objective was to present the game's strategy as a promoter of Heritage and Environmental Education in the municipality of Ponta Grossa, Paraná. Acting as an incentive to visit local heritage site, encouraging their preservation.

**Keywords:** Non-formal teaching; Historical environment; Cultural heritage; Preservation.

## Introdução

*Pokémon GO* é um jogo eletrônico desenvolvido em 2016 pela empresa *Niantic, Inc.* Utiliza do sistema de posicionamento global — denominado popularmente pela sigla em Inglês, GPS (*Global Positioning System*) — junto com o serviço livre *OpenStreetMap*<sup>7</sup>. É baseado na captura e interação com criaturas denominadas *Pokémons*, conhecidos mundialmente pelas demais séries de jogos, anime e cartas colecionáveis. Esses seres atuam como companheiros de jornada, no qual o jogador pode treinar e cuidar, além de batalhar com outros jogadores.

Pela câmera do celular é possível utilizar da realidade aumentada e encontrar *Pokémons* ao caminhar, assim como em locais próximos às Poképaradas ou Ginásios. Esses são locais específicos do município, como áreas verdes (praças, parques), museus, universidades, campos de esportes; ou, monumentos e demais obras artísticas de fácil distinção. A escolha destes é feita por indicações dos jogadores pelo programa *Niantic Wayfarer*, o qual passam por uma série de avaliações quanto à segurança, exatidão, possibilidade de socialização, entre outros aspectos. Ao interagir com esses pontos, o jogador ganha recompensas, como Poké Bolas — utilizadas para capturar os *Pokémons* — e presentes que são cartões-postais com a imagem, nome, localização do local, que podem ser trocados com outros jogadores.

Desde seu lançamento, o *Pokémon GO* foi utilizado para propostas de Ensino em diversas áreas da Educação, como a exploração da teoria da evolução na Biologia (Lopes; Lopes, 2017); a relação dos conceitos matemáticos associados ao GPS (Brum; Saggiono; Lara, 2017); e elementos conceituais do futebol na Educação Física (Ferreira; Impolcetto, 2017). Dentre

---

<sup>7</sup> “é desenvolvido por uma comunidade voluntária de mapeadores que contribuem e mantêm atualizados os dados sobre estradas, trilhos, cafés, estações ferroviárias e muito mais por todo o mundo”. Disponível em: <https://www.openstreetmap.org/about/pt-br>. Acesso em: 21 jun. 2024.

suas inúmeras possibilidades, enfoca-se neste trabalho, a relação para a Educação Patrimonial e Ambiental no município de Ponta Grossa, Paraná.

Ponta Grossa, o quarto município mais populoso do Estado do Paraná (IBGE, 2022), sofre com a depredação dos bens tombados, como pichações e acúmulo de lixo. Mulfait (2023) afirma que “no primeiro semestre de 2023 ocorreram cerca de 300 ocorrências de vandalismo ao patrimônio público” no município.

O aprendizado sobre o Patrimônio Cultural e o meio-ambiente histórico estimulam a curiosidade e o desejo de conhecer mais sobre o local (Horta; Grunberg; Monteiro, 1999). Já a Educação Ambiental, ligada à interdisciplinaridade, possibilita a conexão entre as questões ambientais e a localidade (Reigota, 2010). Visto isso, o presente trabalho discerne sobre uma proposta de implementação do jogo *Pokémon GO* para promover a Educação Patrimonial e a Educação Ambiental no município de Ponta Grossa, Paraná.

### A desvalorização do Patrimônio Histórico-Cultural

No município de Ponta Grossa, no Estado do Paraná, a preservação dos patrimônios é determinada pela lei nº 8431, de 29 de dezembro de 2005 (Ponta Grossa, 2005). Visando garantir a preservação das memórias dos municípios ao longo do tempo, é fundamental adotar um procedimento legal: a designação desses espaços como bens materiais tombados pelo município. Com o progresso da arquitetura, torna-se crucial a valorização, na memória e na paisagem urbana, visto que esses bens representam estilos arquitetônicos tão significativos para suas respectivas épocas.

O objetivo do tombamento é garantir a transmissão desse legado às futuras gerações, fomentando o cuidado, promovendo a conservação e valorizando o Patrimônio Cultural, o que se configura como um benefício de relevância para o município. Os bens tombados não são apenas registros históricos; estes deixam marcas — não apenas na arquitetura — mas também, no meio ambiente e na cultura. Nota-se assim, “a relação intrínseca entre patrimônio e memória e a influência de ambos na perpetuação identitária de uma comunidade ou grupo social” (Castro; Reis; Almeida, 2022, p. 4).

De acordo com a Rede Paranaense de Comunicação (RPC) de Ponta Grossa (2022), a Praça Marechal Floriano Peixoto, foi tombada como Patrimônio Cultural objetivando a preservação do local, que já sofreu inúmeros furtos dos monumentos. Juntamente a isso, a proteção das árvores da praça. Contudo, o tombamento, infelizmente, não garante a proteção. Vide exemplo, a Locomotiva Maria Fumaça, que “foi utilizada por três décadas e desativada no início dos anos 1970. Instalada no Parque Ambiental, em frente à Estação Paraná (antiga Casa da Memória)” (Eichelbaum, 2024) em que atualmente, sofre pela ação de vandalismos, além da falta de conservação. Objetivando sua proteção, foi cercada até que possa ser realizada a restauração e possivelmente, o transporte para outro lugar.

Outro problema de vandalismo foi diagnosticado no projeto “Esse lugar tem história”, desenvolvido pelo Departamento de Cultura da Fundação Municipal de Cultura. O projeto havia colocado placas de acrílico nos imóveis tombados, contendo informações sobre o local. O Meio Dia Paraná (2019) indicou que das 68 placas de acrílico instaladas nos prédios históricos, apenas 15 restaram. As demais foram depredadas e até furtadas.

Faz-se necessária a compreensão da importância desses locais, uma vez que este vandalismo resulta em perdas “[...] não apenas do ponto de vista econômico, uma vez que a restauração e reparo do patrimônio público exigem investimentos da Prefeitura, mas também no que se refere à identidade cultural e histórica da cidade” (Mulfait, 2023).

### O papel da Educação Patrimonial e da Educação Ambiental

A Educação Patrimonial deve considerar em sua abordagem a importância de um município e de sua comunidade, uma vez que as bases destas são construídas dos elementos que agora fomentam o Patrimônio Cultural. Possui assim:

(...) um papel decisivo no processo de valorização e preservação do patrimônio cultural, colocando-se para muito além da divulgação do patrimônio. Não bastam a “promoção” e “difusão” de conhecimentos acumulados no campo técnico da preservação do patrimônio cultural. Trata-se, essencialmente, da possibilidade de construções de relações efetivas com as comunidades, verdadeiras detentoras do patrimônio cultural (Florêncio, 2012, p. 24).

De acordo com Horta, Grunberg e Monteiro (1999), o fator considerado indispensável ao pensar na preservação sustentável do Patrimônio é o conhecimento crítico. A Educação Patrimonial irá atuar como um instrumento da “alfabetização cultural”, a qual a metodologia “pode ser aplicada a qualquer evidência material ou manifestação da cultura” (Horta; Grunberg; Monteiro, 1999, p. 4).

Considera-se, na compreensão do Patrimônio Histórico-Cultural, o espaço transformado pela ação humana ao longo do tempo, chamado de meio-ambiente histórico. Para Horta, Grunberg e Monteiro (1999, p. 15) algo dinâmico, em constante mudança e conceito básico na Educação Patrimonial.

Além do contexto patrimonial, visa-se a importância dos eixos que regem a Educação Ambiental, especialmente quando atribuída ao saber crítico desta, que “defronta, nos dias atuais, com desafios pedagógicos, epistemológicos, políticos, ético-valorativos, além dos próprios desafios socioambientais” (Lima; Torres; Rebouças, 2022, p. 127). Dito isso, a Educação Ambiental pode ser realizada em diversos locais, seja no âmbito formal ou não-formal, devendo estar presente em todos os espaços de ensino,

para “estimular possibilidades de se estabelecer coletivamente uma “nova aliança” (entre os seres humanos e a natureza e entre nós mesmos) [...]” (Reigota, 2010).

As diretrizes de Ensino do Estado mencionam a abordagem do Patrimônio Histórico e Cultural. No Referencial Curricular do Paraná (Paraná, 2018), a Unidade Temática de Ensino de Artes Integradas, do Ensino Fundamental I e II, possui um objeto do conhecimento denominado Patrimônio Cultural. Em geografia, na Unidade Temática de Ensino Natureza, ambientes e qualidade de vida, os objetivos de aprendizagem sugerem a identificação dos problemas ambientais do entorno, incluindo destruição do Patrimônio Histórico.

### O uso do *Pokémon GO* na Educação Patrimonial

Lima e Leitão (2020) propunham, juntamente ao jogo eletrônico *Ingress*, a Educação Patrimonial por meio de uma atividade de campo com alunos, na cidade Ilha do Governador, Rio de Janeiro. A proposta constituiu na busca, pelos alunos, de elementos integradores das Poképaradas e Ginásios que poderiam ser melhor reformulados — nomes, fotos, descrições — além da reflexão sobre estes lugares, indicando como os mesmos poderiam ser reformulados para a visitação e possíveis alterações para a preservação.

Quanto à implementação do jogo *Pokémon GO* para diferentes faixas etárias, Estefam (2018), afirma a necessidade da compreensão no desenvolvimento da proposta, para que ocorra o encorajamento da valorização dos locais e o ensino seja significativo. Para Szlachta Jr. e Ramos (2019, p. 115) “o jogo pode nos lembrar que esses lugares existem e que podemos nos reconhecer como pertencentes a eles e, subsequentemente, à História que contam [...].”.

Ponderando que a “a consciência histórica se manifesta através da narrativa” (Ramos; Szlachta Jr., 2017, p. 3058), os autores apresentaram o jogo aos alunos de Ensino Médio na disciplina de História, instruindo que os mesmos escolhessem um local de Poképarada, e em seguida escrevessem um texto sobre a significância que o local trazia para a comunidade. As narrativas produzidas pelos alunos partiam de um posicionamento pessoal, mas que articulava, juntamente, as questões históricas (Ramos; Szlachta Jr., 2017).

### Proposta do uso do *Pokémon GO* em Ponta Grossa, Paraná

Considerando os elementos constituintes da Educação Patrimonial, e consequentemente, da Educação Ambiental, a proposta do uso do jogo *Pokémon GO* visa os cartões-postais para o incentivo à visitação dos locais históricos. Conciliando, junto a isso, a proposta de narrativa utilizada por Ramos e Szlachta Jr. (2017) e a associação dos nomes e descrições de Lima e Leitão (2020).

A atividade consiste na busca de um local histórico, que esteja presente no ambiente do jogo como Poképarada ou Ginásio, para que seja analisado e sirva de embasamento para a produção textual sobre as características históricas e os possíveis problemas ambientais. Para isso, ressalta-se o discernido por Horta, Grunberg e Monteiro (1999, p. 14): “um monumento deve ser visto como um elemento do meio ambiente histórico, e como tal deve ser analisado em seu contexto social e histórico, ao longo do tempo”.

Desta forma, propõem-se adotar a metodologia de análise que considera as dimensões do meio-ambiente histórico através de perguntas chave. Na qual, Horta, Grunberg e Monteiro (1999, p. 16), indicam questionamentos em torno das relações de presente, passado e principalmente, as relações da influência do passado no presente:

Que elementos do passado podemos ver hoje?; Que influência estes elementos tiveram sobre este lugar, e como esta influência se diferencia ou se assemelha ao que aconteceu em outros lugares?; De que modo as relações existentes no passado influenciaram este lugar e o modo em que ele se relaciona hoje com outros lugares?; Como as mudanças ocorridas estão refletidas hoje, neste lugar?; Como o passado influencia o modo e a experiência de viver neste lugar, hoje?.

O papel do professor, nesta instrução, é indicar que a observação do local deve contornar todo o seu meio-ambiente histórico, tomando como base as perguntas-chave da influência do passado no presente. Deve-se contemplar, juntamente, os problemas ambientais que promoveram (ou promovem) a degradação do Patrimônio Histórico-Cultural, como o acúmulo de descarte incorreto de lixo, depravação da paisagem natural, dentre outros. A partir do conhecimento adquirido, analisar os nomes, descrições e fotografias dos cartões-postais, pela sua acuracidade. Além disso, realizar a troca dos cartões-postais dos locais com outros alunos, instigando os demais a conhecerem locais históricos diferentes.

### ***Cartões-postais no Pokémon GO: bens tombados em Ponta Grossa, PR***

Destaca-se a seguir, exemplos de alguns imóveis que fazem parte do catálogo dos bens materiais tombados em Ponta Grossa, Paraná, que podem ser utilizados para esta atividade: Mansão Villa Hilda, o prédio Casa Justus, o prédio Colégio Estadual Regente Feijó e a Antiga Estação Ferroviária de Ponta Grossa, conhecida também como Estação Saudade.

#### ***Mansão Villa Hilda***

A Mansão Villa Hilda, localizada na rua Júlia Wanderley, número 936 - Centro, foi construída em 1926, por Alberto Thielen, um comerciante e

proprietário da Cervejaria Adriática (CBN Ponta Grossa, 2023). A mansão foi nomeada para homenagear Hilda Thielen, sua esposa. Em 1990, a Mansão Villa Hilda foi tombada como Patrimônio Cultural (Ponta Grossa, 2020).

De acordo com a RPC Ponta Grossa (2019), o local reunia a alta sociedade para realizar festas. As características arquitetônicas do edifício são neoclássicas e *art-nouveau*<sup>8</sup> (Kühl, 2015), e seu interior são adornados com pinturas de paisagens europeias e locais. O edifício é conhecido como um casarão mal-assombrado, sendo frequentemente visitado por turistas, instigados pela lenda de um fantasma. O “menino da Vila Hilda”, que supostamente perambula por seus corredores, é uma história bastante difundida na região pelos ponta-grossenses (RPC Ponta Grossa, 2019; Kühl, 2015).

Na figura 1 consta uma fotografia da mansão, retirada do Acervo Ponta Grossa Histórica<sup>9</sup>, datado da década de 1920. No cartão-postal do local no jogo, a mansão é chamada de “Castelo Vila Hilda”, com uma fotografia da entrada da estrutura física do bem tombado.



**Figura 1:** Mansão Villa Hilda, Década de 1920, com o cartão-postal “Castelo Vila Hilda”.

**Fonte:** Adaptado de Fundação Municipal de Cultura de Ponta Grossa,  
Acervo Ponta Grossa Histórica.

<sup>8</sup> Movimento artístico, uma das principais características é a “exuberância decorativa, formas ondulantes e elegantes”. Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-seculo-20/art-noveau/>. Acesso em: 21 jun. 2024.

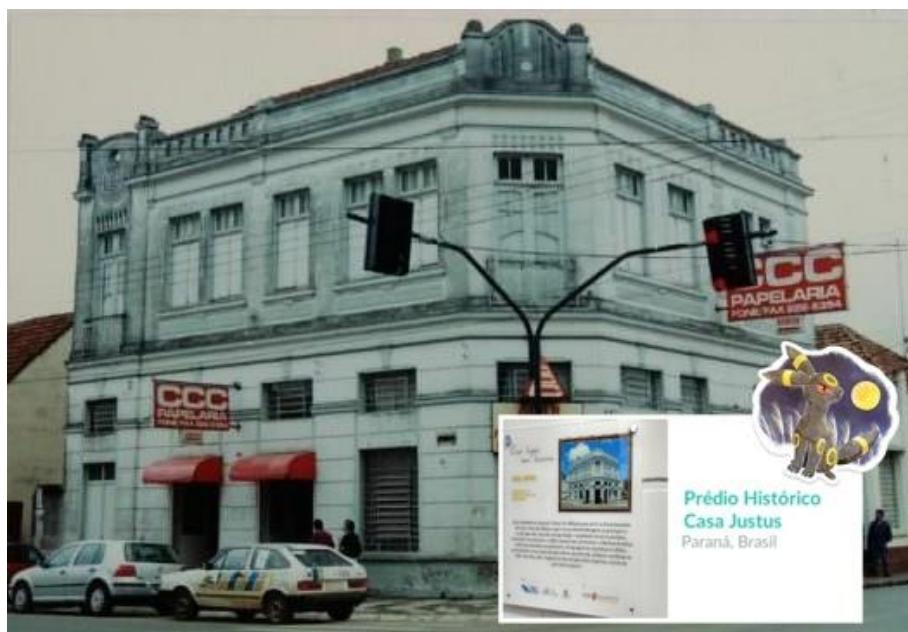
<sup>9</sup> Mansão Villa Hilda - Década de 1920. Site Ponta Grossa Histórica. Disponível em: <https://www.pontagrossahistorica.com.br/publicacoes/100/mansao-vila-hilda-decada-de-1920>. Acesso em: 26 jun. 2024.

O local já abrigou diversos setores municipais da cidade, incluindo a biblioteca e a administração da cultura. Em 2023, a mansão recebeu um acervo da família de Aristides Spósito. Assim, o prédio conta com um museu em seu interior (CBN Ponta Grossa, 2023). No mesmo espaço da mansão funciona a Escolinha do Patrimônio Cultural, projeto da Secretaria de Cultura do município, que tem o objetivo de realizar atividades com os alunos sobre o tema de patrimônio e preservação.

### **Casa Justus**

Localizada em uma das principais avenidas da cidade, na rua Balduíno Taques, número 775, está localizada um casarão, que fica isolado entre construções contemporâneas (Silva, 2013). Este pertenceu à família Justus: a antiga Casa Comercial Justus, fruto da parceria entre Augusto Justus e Leopoldo Roedel.

Na figura 2, retirada do site iPatrimônio, há a Casa Justus em 2001. No cartão-postal, o nome dado é “Prédio Histórico Casa Justus”, apresentando como fotografia a placa em acrílico do projeto “Esse lugar tem história”, mencionado previamente.



**Figura 2:** Fotografia da Casa Justus, em 2001. Ao lado, o cartão-postal “Prédio Histórico Casa Justus”, com a imagem da placa de acrílico.

**Fonte:** Adaptado de Fundação Municipal de Cultura de Ponta Grossa, iPatrimônio.

De acordo com o site iPatrimônio<sup>10</sup>, utilizando de fontes do Acervo Casa da Memória, a Casa Justus foi construída no início dos anos 1920, sendo

<sup>10</sup> <https://www.ipatrimonio.org/ponta-grossa-casa-justos-775>.

um ponto chave no desenvolvimento econômico e social de Ponta Grossa. O local “atuava como importadora de ferragens, abrangendo itens para lavoura, serrarias, engenhos, construções, instalações de água e esgoto” (Bucholdz; Antonelli, 2021, p. 31). O edifício, de estilo eclético dominante, foi tombado em 2001, evidenciando sua importância histórica e cultural, conforme registros da Prefeitura Municipal (Ponta Grossa, 2020).

### **Estação Saudade**

A Estação Saudade, cujo nome migrou entre Estação Roxo de Rodrigues e Estação São Paulo-Rio Grande (Case, 2020), está localizada na Praça João Pessoa, rua Fernandes Pinheiro – Centro. A estrutura física foi construída entre 1899 e 1900 (Bowens, 2023), para atender a requisição de trens de passageiros e de carga, desempenhando um papel crucial no crescimento urbano: “O movimento em Ponta Grossa com a ferrovia começou a ser tão significativo que os passageiros vinham do interior para fazer suas compras aqui. Pelos trilhos do trem chegavam as mercadorias, os grupos de teatro e as novidades” (Case, 2020, n.p.).

Reconhecida por sua história e importância, foi tombada como Patrimônio Cultural em 1990 (Ponta Grossa, 2020). Suas características arquitetônicas combinam elementos neoclássicos e *art-nouveau*. O interior é destacado por uma bela escadaria de madeira, assim como salas e uma biblioteca. Foi revitalizado para incluir um café-escola, dispondo de diversas atividades culturais e profissionalizantes para o público. No pavimento superior, há um museu, o qual narra toda a história da estação, exibindo itens antigos como bilhetes de embarque, uniformes de ferroviários e acessórios. Atualmente, está sob responsabilidade do Serviço Social do Comércio (SESC), que pretende resgatar a Maria-Fumaça, citada previamente, visando garantir manutenção e proteção (Jesus, 2023).

Na figura 3 consta uma fotografia da estação, retirada do Acervo Ponta Grossa Histórica<sup>11</sup>, cuja datação é desconhecida. No cartão-postal no *Pokémon GO*, a Estação Saudade é chamada de “Antiga Estação Ferroviária de Ponta Grossa”.

---

<sup>11</sup> Estação Saudade - Ano desconhecido. Site Ponta Grossa Histórica. Disponível em: <https://www.pontagrossahistorica.com.br/publicacoes/259/estacao-saudade-ano-desconhecido>. Acesso em: 26 jun. 2024.



**Figura 3:** Estação Saudade, ano desconhecido. Ao lado, cartão-postal da “Antiga Estação Ferroviária de Ponta Grossa”.

**Fonte:** Adaptado de Fundação Municipal de Cultura de Ponta Grossa,  
Acervo Ponta Grossa Histórica.

### Desvantagens e dificuldades de aplicação

De acordo com o site da *Niatic, Pokémon GO Help Center* (2024), o aplicativo *Pokémon GO* necessita de um celular atualizado. Dispositivos *Android* devem conter o *Google SafetyNet*<sup>12</sup>, sua versão deve ser *Android 9* (lançado em 2018) ou superior, e deve conter arquitetura *AArch64*, a qual é possível identificar pelo tamanho de memória RAM<sup>13</sup> do dispositivo, que normalmente é maior ou igual a quatro. O mesmo não deve ser confundido com o armazenamento de disco. No caso de usuários da *Apple*, é necessário pelo menos *iPhone 6* (lançado em 2014), com nenhuma mudança no sistema operacional (como *Jailbreak*, por exemplo). O acesso à *Internet* e *GPS* necessita ser constante e seu sinal deve ser forte, além da necessidade de constante acompanhamento para garantir a segurança durante as visitas aos locais e caminhadas.

<sup>12</sup> Fornece acesso aos serviços do *Google*, auxiliando na checagem de integridade do sistema operacional.

<sup>13</sup> Acrônimo inglês para *Random Access Memory*. Sendo, no Português, Memória de Acesso Aleatório.

## **Considerações finais**

Diante das possibilidades trazidas pelo uso da tecnologia em sala de aula, nos deparamos com a necessidade de selecionar ferramentas que despertem o interesse do aluno pela preservação e conservação dos patrimônios; ferramentas que aproximem o aluno e o ambiente. No jogo *Pokémon GO*, ao colecionar os cartões postais referentes aos bens tombados, o jogador é estimulado a valorizar e aprender sobre a história do local, além de compartilhar esse conhecimento com um próximo jogador, por meio da função de presentear cartões-postais.

A proposta apresentada, inicialmente no contexto regional, visa enaltecer a importância histórica do Patrimônio Cultural. Além disso, nessa relação construída em âmbito educacional não-formal, o jogo constitui-se de uma ferramenta para que o professor exerça os valores da Educação Ambiental. São esperadas futuras intervenções que validem essa hipótese e apresentem alternativas às dificuldades apresentadas.

## **Referências**

BRUM, Everlide Sanches; SAGGIONO, Silvana Pinto; LARA, Isabel Cristina Machado de. Noções do plano cartesiano por meio do jogo Pokémon Go. In: VI Jornada Pedagógica de Matemática do Vale do Paranhana (JOPEMAT), II Encontro Nacional do PIBID/Matemática, I Conferência Nacional de Educação Matemática, 2017. **Anais** [...] Taquara: Faculdades Integradas de Taquara, 2017.

BOWENS, Rodolpho. Imagens aéreas destacam 'Estação Saudade' de PG. **aRede**. 30 jul. 2023. Disponível em: <https://arede.info/ponta-grossa/481363/imagens-aereas-destacam-estacao-saudade-de-pg?d=1>. Acesso em: 26 jun. 2024.

BUCHOLDZ, Alessandra Perrinelli; ANTONELLI, Diego. **Do Centro Commercio e Indústria à ACIPG**: um século de história. Ponta Grossa: ABC Projetos, 2021.

CASE, Jeniffer. A História da estação que urbanizou Ponta Grossa. **Jornalismo Secal**. 8 out. 2020. Disponível em: <https://jornalismosecal.com/a-historia-da-estacao-que-urbanizou-ponta-grossa/>. Acesso em: 26 jun. 2024.

CASTRO, Arthur Afonso de; REIS, Auricélia França de Sousa; ALMEIDA, Larisse Macêdo de. Preservação da memória e gestão do patrimônio: experiências da biblioteca e do arquivo do Museu de Arte da UFC. In: 29º Congresso Brasileiro de Biblioteconomia e Documentação, 2022. **Anais** [...] São Paulo: FEBAB, 2022, v. 1 n. 1, p. 1 – 12.

CBN Ponta Grossa. Museu Aristides Spósito é inaugurado na Mansão Villa Hilda. **CBNPG.** 13 set. 2023. Disponível em: <https://www.cbnpg.com.br/post/museu-aristides-spósito-é-inaugurado-na-mansão-villa-hilda>. Acesso em: 22 jun. 2024.

EICHELBAUN, Melissa. Maria Fumaça será cercada para evitar vandalismo. **DCMais.** 12 jun. 2024. Disponível em: <https://dcmais.com.br/ponta-grossa/maria-fumaca-sera-cercada-para-evitar-vandalismo/>. Acesso em: 21 jun. 2024.

ESTEFAM, Aline Faiwichow. City for Children Aged Seven to Twelve: Alternatives to Encouraging and Recognizing the Cultural Heritage Using Video Games. In: ANTUNES, Alexandra de Carvalho; MÜLLER, Marius. (Ed.). **New Perspectives in Interdisciplinary Cultural Heritage Studies.** Contributions of the European Students' Association for Cultural Heritage in the European Year of Cultural Heritage 2018. Oeiras/Portugal: Mazu Press, 2018. p. 23-32.

FERREIRA, Bruno Martins; IMPOLCETTO, Fernanda Moreto. Futebol Go: as TICs possibilitando o ensino do futebol e para além dele pelo viés lúdico. In: X Congresso Internacional de Educação Física e Motricidade Humana, XVI Simpósio Paulista de Educação Física, 2017. **Anais** [...]. Campina Grande: Realize Editora, 2017. Disponível em: [https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/ciefmh/2017/TRABALHO\\_EV08\\_3\\_MD1\\_SA6\\_ID26\\_EXT\\_21042017120103.pdf](https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/ciefmh/2017/TRABALHO_EV08_3_MD1_SA6_ID26_EXT_21042017120103.pdf). Acesso em: 21 jun. 2024.

FLORÊNCIO, Sônia Regina Rampim. Educação Patrimonial: um processo de mediação. In: TOLENTINO, Átila Bezerra. (Org.). **Educação patrimonial:** reflexões e práticas. João Pessoa: Superintendência do Iphan na Paraíba, 2012. p. 22-29.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. **Guia Básico da Educação Patrimonial.** Brasília: Museu Imperial/ IPHAN/MINC, 1999.

IBGE. **Ponta Grossa.** Cidades e Estados. Rio de Janeiro: IBGE, 2022. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/pr/ponta-grossa.html>. Acesso em: 22 jun. 2024.

JESUS, Hurlan. Sesc Estação Saudade, transformação cultural em Ponta Grossa. **Cultura Ação.** 5 set. 2023. Disponível em: <https://www.culturacao.com/post/sesc-estacao-saudade-transformacao-cultural-em-ponta-grossa>. Acesso em: 26 jun. 2024.

KÜHL, Crystian. Prisioneiros da realidade. **Cultura Plural.** 12 fev. 2015. Disponível em: <https://culturaplural.sites.uepg.br/?p=1534>. Acesso em: 22 jun. 2024.

LIMA, Fabiano Cabral de; LEITÃO, Luis Felipe Figueiredo. Realidade aumentada: Pokémon GO e o Ingress em proposta-ação na educação patrimonial e histórica. **Educação Básica Revista**, [S. I.], v. 5, n. 1, p. 15–30, 2020. Disponível em: <https://www.educacaobasicarevista.com.br/index.php/ebr/article/view/36>. Acesso em: 21 jun. 2024.

LIMA, Gustavo Ferreira da Costa; TORRES, Maria Betânia Ribeiro; REBOUÇAS, João Paulo Pereira. A Educação ambiental crítica brasileira frente às crises contemporâneas: desafios e potencialidades. **Revista Brasileira de Educação Ambiental (RevBEA)**, v. 17, n. 5, p. 117–131, 2022. Disponível em: <https://periodicos.unifesp.br/index.php/revbea/article/view/13965>. Acesso em: 22 jun. 2024.

LOPES, Letícia Azambuja; LOPES, Paulo Tadeu Campos. Explorando o Pokémon GO como modelo para o ensino de Biologia. **Acta Scientiae**, v. 19, n. 3, 2017. Disponível em: <http://posgrad.ulbra.br/periodicos/index.php/acta/article/view/3105>. Acesso em: 21 jun. 2024.

Meio Dia Paraná - Ponta Grossa. Metade dos imóveis do patrimônio histórico de Ponta Grossa sofre com vandalismo e pichação. **GloboPlay**. 16 set. 2019. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/7926585/>. Acesso em: 21 jun. 2024.

MULFAIT, Vittória. Para quem é esse espaço público? **Periódico UEPG**, Redação de mídia integrada, 17 ago. 2023. Disponível em: <https://periodico.sites.uepg.br/index.php/todas-as-noticias/3311-para-quem-e-esse-espaco-publico>. Acesso em: 21 jun. 2024.

PARANÁ. Secretaria do Estado de Educação (SEED). **Referencial Curricular do Paraná**: princípios, direitos e orientações. Curitiba: SEED, 2018.

Pokémon GO Help Center. Supported Devices. **Niantic**, 2024. Disponível em: <https://niantic.helpshift.com/hc/en/6-pokemon-go/faq/92-supported-devices/>. Acesso em: 21 jun. 2024.

Pokémon GO. **Site oficial Pokémon**. 2016. Disponível em: <https://www.pokemon.com/br/app/pokemon-go>. Acesso em: 21 jun. 2024.

PONTA GROSSA. Bens Tombados em Ponta Grossa. **Cultura Ponta Grossa**. 2020. Disponível em: <https://cultura.pontagrossa.pr.gov.br/wp-content/uploads/2020/10/Imoveis-tombados-14-07-2020.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2024.

PONTA GROSSA. **Lei nº 8431**, de 29 de dezembro de 2005. Dispõe sobre os instrumentos de proteção ao patrimônio cultural do município de Ponta Grossa. Disponível em: <http://leismunicipais.fahsn>. Acesso em: 21 jun. 2024.

RAMOS, Márcia Elisa Teté; SZLACHTA JUNIOR, Arnaldo Martin. O smartphone e o uso do game Pokémon GO nas aulas de História. In: VIII Congresso Internacional de História; XXII Semana de História, 2017, Maringá. **Anais** [...] Maringá: UEM, 2017. v. 11. p. 30545 - 3063. Disponível em: <http://www.cih.uem.br/anais/2017/trabalhos/3508.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2024.

REIGOTA, Marcos. **O que é Educação Ambiental**. 2. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2010.

RPC Ponta Grossa. Moradores afirmam que foto em capa de lista telefônica reforça mistério sobre fantasma da mansão da Vila Hilda, em Ponta Grossa. **G1 Globo**, 12 set. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/pr/campos-gerais-sul/noticia/2019/09/12/moradores-affirmam-que-foto-em-capa-telefonica-reforca-misterio-sobre-fantasma-da-mansao-da-vila-hilda-em-ponta-grossa.ghtml>. Acesso em: 22 jun. 2024.

RPC Ponta Grossa. Praça Marechal Floriano Peixoto, em Ponta Grossa, é tombada pelo patrimônio cultural. **G1 Globo**, 22 jun. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/pr/campos-gerais-sul/noticia/2022/06/22/praca-marechal-floriano-peixoto-em-ponta-grossa-e-tombada-pelo-patrimonio-cultural.ghtml>. Acesso em: 21 jun. 2024.

SILVA, Maria Gizele da. Uma história quase perdida nas esquinas. **Gazeta do Povo**, 11 jan. 2013. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/vida-e-cidadania/uma-historia-quase-perdida-nas-esquinas-8vmn107ik4dvx6y7lrxw5icml/>. Acesso em: 24 jun. 2024.

SZLACHTA JUNIOR, Arnaldo Martin; RAMOS, Márcia Elisa Teté. Possibilidades para a educação patrimonial por meio de games de realidade aumentada. **MÉTIS: História & Cultura**, v. 18, n. 35, p. 97-119, 2019. Disponível em: <https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/metis/article/view/7799>. Acesso em: 21 jun. 2024.