

## Interfaces e dispositivos físico-digitais experimentais e sua relação com a memória

### *Experimental physical-digital interfaces and devices and their connection to memory*

André SILVA<sup>1</sup>  
Victor Bicalho ENGRÁCIO<sup>2</sup>  
Nicole Christine Thimoteo SOUZA<sup>3</sup>

#### Resumo

Os dispositivos digitais vêm se consolidando como mídias relevantes para elucidar, promover e documentar a memória coletiva, sobretudo no contexto educacional e institucional. Este artigo tem como objetivo relatar dois experimentos voltados à celebração dos 25 anos do curso de Arquitetura e Urbanismo do Unileste-MG. O primeiro consiste em uma instalação físico-digital interativa, concebida para ocupar espaços da instituição com recursos que estimulam a participação do público. O segundo trata-se de um jogo digital, desenvolvido com o mesmo propósito comemorativo, mas voltado ao ambiente virtual. Para a concepção de ambos os experimentos, foi fundamental identificar signos, símbolos e elementos significativos que remetessem à trajetória histórica do curso. Metodologicamente, as propostas foram desenvolvidas a partir de revisão de literatura, coleta e documentação sistematizada de dados, além de processos de prototipação. Como resultado, observou-se engajamento dos discentes da instituição, indicando o potencial dos recursos digitais na valorização da memória coletiva.

**Palavras-chave:** Interfaces físico-digitais. memória. jogo digital. símbolos.

#### Abstract

Digital devices have increasingly established themselves as relevant media for elucidating, promoting, and documenting collective memory, especially within educational and institutional contexts. This article aims to report on two experiments developed to celebrate the 25th anniversary of the Architecture and Urbanism program at Unileste-MG. The first consists of an interactive physical-digital installation designed to occupy institutional spaces with resources that encourage public participation. The second is a digital game created with the same commemorative purpose, but intended for virtual environments. For the development of both experiments, it was essential to identify signs, symbols, and significant elements related to the program's historical trajectory. Methodologically, the proposals were based on literature review, systematic

<sup>1</sup> Doutor em Artes pela Escola de Belas Artes da UFMG - linha de pesquisa Poéticas Tecnológicas. Professor no curso de Arquitetura e Urbanismo do Unileste-MG. E-mail: andrearqurb@outlook.com

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Arquitetura e Urbanismo do Unileste/MG. E-mail: victor.egracio@a.unileste.edu.br

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Arquitetura e Urbanismo do Unileste/MG. E-mail: nicole.thimoteo@a.unileste.edu.br

data collection and documentation, as well as prototyping processes. As a result, high student engagement was observed, indicating the potential of digital resources in enhancing the value of collective memory.

**Keywords:** Physical-digital interfaces. Memory. Digital game. Symbols.

## Introdução

A memória, enquanto processo dinâmico e constitutivo da identidade, é constantemente moldada pelas ferramentas e dispositivos que utilizamos para representá-la e preservá-la. Na contemporaneidade, a tecnologia digital desempenha um papel central na transformação desses processos, oferecendo novos meios para resgatar, documentar e até mesmo ressignificar o passado. Ao se expandirem para os campos educacional, artístico e institucional, as interfaces digitais passam a atuar como mediadoras entre o registro e a experiência, entre o passado e o presente, instaurando novas formas de partilha e pertencimento coletivo.

Nesse contexto, compreender como as mídias e dispositivos digitais podem agir como agentes de memória coletiva torna-se essencial. A tecnologia, longe de ser apenas um meio neutro de armazenamento, transforma a maneira como recordamos e compartilhamos experiências, reconfigurando a relação entre indivíduo, comunidade e história. Pensar a memória no contexto digital implica considerar sua dimensão relacional e processual, marcada pela mediação constante entre o humano e o técnico.

O objetivo deste artigo é relatar e analisar dois experimentos voltados à celebração dos 25 anos do curso de Arquitetura e Urbanismo do Unileste-MG: uma instalação físico-digital e um jogo digital interativo. Ambos os projetos buscam investigar como dispositivos digitais experimentais podem promover novas formas de construção e vivência da memória coletiva, combinando interatividade, simbolismo e participação do público. Mais do que comemorar a trajetória institucional, essas experiências propõem modos alternativos de ressignificar o passado e de fortalecer os vínculos identitários da comunidade acadêmica.

Para a concepção dos experimentos, foi necessário identificar signos e símbolos que representassem a história e a identidade visual do curso. Elementos como o bloco azul e o bloco vermelho, a escultura de dinossauro, o heliodon e outros, selecionados por sua relevância afetiva e histórica, foram incorporados aos dispositivos interativos como

mediadores da memória e agentes de pertencimento. Dessa forma, o artigo propõe refletir sobre a potência das interfaces físico-digitais como instrumentos de valorização da memória coletiva e apresenta o percurso metodológico e os resultados observados a partir da implementação dos experimentos.

### **Memória coletiva e mediações tecnológicas**

A reflexão sobre a memória em um contexto digital pode ser enriquecida pelas contribuições de filósofos como Bernard Stiegler (1998). Para Stiegler, a memória não é um simples depósito do passado, mas um processo que envolve a interatividade e o contínuo agenciamento entre o humano e a tecnologia. Ele argumenta que a memória técnica, representada pelos dispositivos digitais, não apenas preserva o passado, mas também o transforma, reconfigurando a maneira como nos relacionamos com ele. Simondon (1958), por sua vez, oferece uma perspectiva sobre os dispositivos técnicos como agentes autônomos, capazes de expandir a capacidade humana de memória e de compreensão. Sua teoria da individuação tecnológica sugere que os dispositivos digitais podem não apenas registrar e armazenar a memória, mas também atuar como mediadores na construção de novas formas de percepção e reflexão.

Para aprofundar a compreensão de como elementos visuais e interativos atuam na construção de sentido, é útil recorrer à semiótica de Charles Sanders Peirce (1958). Peirce (1958) distingue três categorias básicas de signos: ícone, índice e símbolo. O ícone guarda semelhança com o objeto que representa; o índice tem uma conexão factual ou causal com seu objeto (por exemplo, fumaça leva ao fogo); já o símbolo relaciona-se com seu objeto por convenção ou hábito cultural, isto é, seu significado depende de um acordo social e de práticas compartilhadas. No contexto institucional, símbolos (como cores, mascotes, objetos e placas) funcionam como condensadores de memória porque seu sentido é apoiado por usos repetidos e por reconhecimento coletivo. Assim, quando um símbolo é incorporado a uma interface digital, ele carrega consigo esse repertório de significados, permitindo que a tecnologia atue como mediadora da memória coletiva e do sentimento de pertencimento.

Além das reflexões semióticas, a literatura sobre memória coletiva salienta o papel da partilha social na legitimação da lembrança (Halbwachs, 1992). Mendonça (2019) complementa apontando que, num cenário de telas interconectadas, a confirmação social

de uma lembrança amplia sua visibilidade e legitimidade, colaborando para a formação de narrativas coletivas. Falci e Gomes (2015) destacam, ainda, que ambientes programáveis não apenas registram memórias, mas participam ativamente de sua poética e política de construção. No contexto contemporâneo, Mendonça (2019) aponta que cenários em que produções e consumos podem ser instantaneamente compartilhados em inúmeras telas ao redor do mundo, um elemento essencial para a construção da memória coletiva é a sensação de segurança proporcionada quando aquilo que recordamos é confirmado por outras pessoas. A legitimidade de uma lembrança ocorre quando ela é socialmente compartilhada (Halbwachs, 1992), contribuindo para a construção de uma identidade ou um sentimento de pertencimento a determinado grupo ou ideia. Dessa forma a memória tem como função promover a coesão entre os membros de um grupo, fortalecendo sua identidade. Mendonça (2019) complementa afirmando que a memória coletiva possui o potencial de reconfigurar percepções e remodelar identidades coletivas, a partir das informações que são compartilhadas ou silenciadas por meio dos canais comunicacionais. É por meio dos registros produzidos tanto no interior das próprias comunidades quanto por grupos externos a elas, que diferentes segmentos sociais podem recuperar acontecimentos passados de forma mais fiel ou, ao contrário, reinterpretá-los. Tal processo pode conduzir à reformulação da identidade de um grupo ou à transformação da forma como esse grupo é percebido, interna ou externamente, em relação a determinados fatos históricos ou simbólicos.

No plano prático dos experimentos, foi empregada também a lógica da gamificação, entendida aqui como a utilização de elementos e dinâmicas de jogos (objetivos, *feedbacks*, pontuação, recompensas, desafios) em contextos que não são estritamente jogos, com o objetivo de ampliar o engajamento e a participação (Deterding et al., 2011). O conceito de gamificação, termo cunhado por Nick Pelling (2011), refere-se à aplicação de princípios e mecanismos característicos dos jogos em contextos não lúdicos, com o objetivo de tornar as interações mais envolventes e dinâmicas. Ao empregar elementos como desafios, recompensas e *feedbacks* imediatos, a gamificação busca intensificar a experiência do usuário e estimular a participação ativa em diferentes tipos de atividades.

É importante apontar que a gamificação aplicada neste trabalho não buscou transformar a memória em mero entretenimento, mas operar como um dispositivo de ativação simbólica, permitindo que os participantes interajam com ícones e símbolos do

curso em mecânicas lúdicas que incentivam a exploração, a recordação e a apropriação afetiva. No jogo desenvolvido, por exemplo, cada símbolo remeteu a um significado (Bloco E, dinossauro, Heliodon etc.) e a seu valor funcional dentro da mecânica (pontuação e uso de “ferramentas” no jogo), transformando o ato de recordar em uma ação participativa e recompensadora.

Dessa forma, as perspectivas de Stiegler e Simondon, a semiótica peirciana e as abordagens de gameificação convergem para fundamentar o uso de interfaces físico-digitais como mediadores da memória institucional. Essas teorias sustentam a hipótese de que a seleção e a materialização de signos (na instalação e no jogo) não são gestos neutros, são operações de construção simbólica que reconfiguram a experiência da memória coletiva, criando condições para que novos sentidos e pertencimentos surjam através da interação técnico-simbólica.

### **Contextualização**

O curso de Arquitetura e Urbanismo do Unileste, fundado há 25 anos, representa não apenas a formação acadêmica de profissionais da área, mas também um pilar essencial na construção do conhecimento e da prática arquitetônica na Região Metropolitana do Vale do Aço (RMVA) em Minas Gerais. Ao longo dessas duas décadas e meia, o curso tem sido responsável pela formação de inúmeros arquitetos urbanistas, contribuindo significativamente para o desenvolvimento urbano e arquitetônico local, além de estreitar os laços entre teoria e prática. A história do curso é marcada por uma trajetória de inovação pedagógica, estreita conexão com a comunidade e adaptação constante às mudanças tecnológicas e sociais que impactam a prática da arquitetura e do urbanismo.

Dentro desse contexto, a memória do curso, com seus marcos, transformações e legados, não é apenas um conjunto de eventos passados, mas sim uma realidade que permeia a vivência dos alunos, professores e egressos. A memória institucional do curso de arquitetura do Unileste é formada por uma rede de significados que, ao longo dos anos, foi sendo tecida e registrada por diferentes gerações, constituindo um patrimônio imaterial que, muitas vezes, é relegado ao âmbito das lembranças pessoais ou de documentos físicos o Projeto Pedagógico de Curso (PPC). Contudo, em um mundo cada vez mais mediado pelas tecnologias digitais, a memória coletiva pode ser ressignificada, ampliada e experienciada de maneiras alternativas, permitindo uma conexão mais

profunda com o passado, ao mesmo tempo em que se atualiza para as necessidades do presente.

A memória, no contexto digital, tem sido amplamente discutida por filósofos e pensadores contemporâneos. Como apontado por Falci e Gomes (2015) os ambientes programáveis, ou até mesmo os objetos técnicos, não aparentam ser apenas bancos de informações que não interferem naquilo que se informa. Falci (2010) propõe que a memória coletiva seja pensada como uma rede, na qual os indivíduos funcionam como pontos conectados por suas relações, o que a torna, por natureza, transitória e constantemente sujeita a mudanças.

No caso dos experimentos descritos neste artigo, a ideia é justamente utilizar as potencialidades dos dispositivos digitais para criar uma interface interativa que potencialize a memória do curso de Arquitetura e Urbanismo do Unileste, indo além da simples lembrança do passado. A instalação físico-digital e o jogo digital interativo são, portanto, mais do que uma forma de celebrar e documentar os 25 anos de história, são experiências projetadas para envolver os participantes de maneira ativa, permitindo que eles se tornem coautores de uma narrativa coletiva em mutação, que é ao mesmo tempo histórica e contemporânea. Esses dispositivos digitais funcionam como mediadores entre o presente e o passado, reconfigurando a maneira como a memória institucional é vivenciada e compreendida pela comunidade acadêmica.

## **Metodologia**

Metodologicamente a pesquisa foi conduzida através de revisão bibliográfica e busca sistematizada de dados históricos e símbolos. Inicialmente, foi feito um levantamento de documentos no acervo da instituição do curso de Arquitetura e Urbanismo do Unileste, que incluiu consultas ao Projeto Pedagógico do Curso (PPC, 2021), atas de reuniões acadêmicas, fotos oficiais e materiais promocionais gerados durante os 25 anos de funcionamento do curso. Depois, foram conduzidas entrevistas semiestruturadas com docentes e profissionais da área administrativa que possuem uma longa história na instituição, com a finalidade de identificar elementos visuais e simbólicos que sejam significativos para a memória coletiva, como cores, ícones, espaços e itens. Finalmente, a seleção dos símbolos foi feita garantindo que fossem amplamente reconhecidos e tivessem relevância histórica e afetiva para a comunidade acadêmica. A

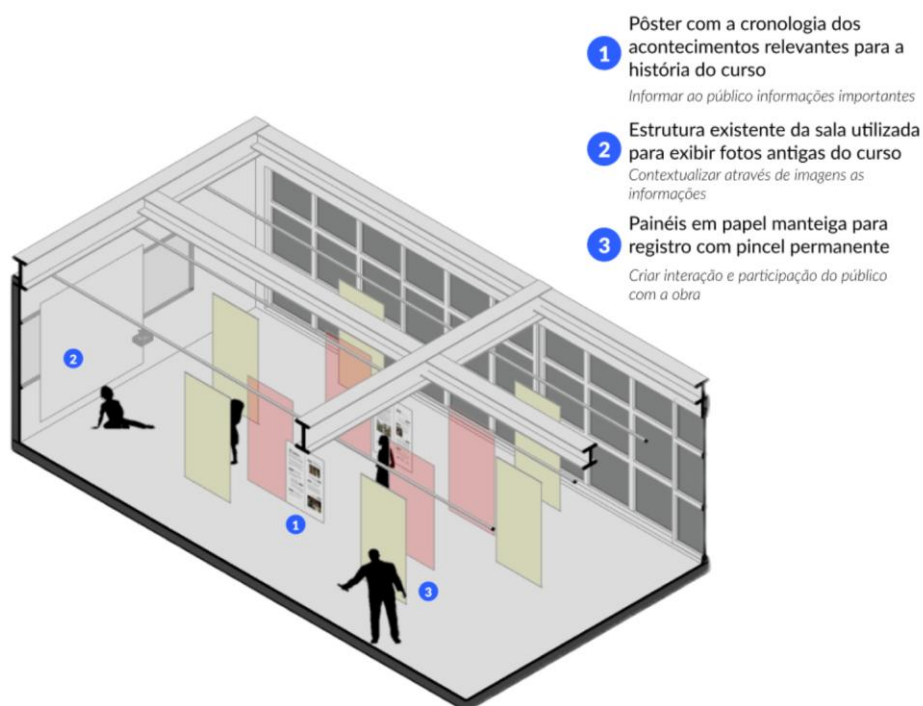
coleta de dados históricos também incluiu a organização cronológica de eventos importantes, que foram estruturados em uma linha do tempo criada a partir de documentos oficiais, narrativas orais e registros de imagens.

## **Experimentos**

Como apresentado anteriormente, neste artigo, apresentamos dois experimentos que têm como objetivo celebrar e ressignificar a memória do curso de Arquitetura e Urbanismo do Unileste-MG. Os projetos desenvolvidos, uma instalação físico-digital e um jogo digital interativo, foram criados a partir de uma análise dos signos e símbolos que representam a trajetória do curso, como, por exemplo, marcos históricos, momentos importantes e as identidades construídas ao longo dos anos. Ambos os experimentos buscam criar experiências imersivas e interativas que envolvam os participantes, permitindo-lhes vivenciar e reinterpretar a história do curso. A seguir, detalhamos cada um desses experimentos.

Durante o período de pesquisa, foi iniciado o mapeamento do espaço destinado à criação da instalação. Entre os dias 24 e 30 de março de 2025, foram realizadas medições no local com o objetivo de iniciar a modelagem espacial e testar a inserção das ideias previamente desenvolvidas. A instalação físico-digital foi desenvolvida para ser uma experiência sensorial que integra elementos digitais e físicos, permitindo que os participantes interajam com a história do curso de Arquitetura e Urbanismo de maneira imersiva. Os elementos constituintes da exposição foram painéis em papel manteiga, projeção com fotos históricas e painéis com cronologia dos acontecimentos relevantes. o projeto para o espaço expográfico pode ser observado na figura 1.

Figura 1 - Projeto expográfico



Fonte: Elaborado pelos autores

Após a conclusão das pesquisas e a consolidação dos dados referentes aos principais acontecimentos de cada ano, iniciou-se a etapa de elaboração dos textos expositivos. As informações foram organizadas de forma a facilitar a compreensão cronológica da trajetória do curso, com base nos dados identificados durante a fase de levantamento histórico. Esse conteúdo serviu como base para a criação dos materiais gráficos e narrativos que compuseram a exposição. Na figura 2 é possível observar a cronologia elaborada para compor a instalação.

Figura 2 - cronologia dos acontecimentos escolhidos para exposição

25 anos +

Revisitando o passado... para construir o futuro!

O curso que o CAU completa 25 anos. 14 de um século... tempo suficiente para ter contribuído com a formação de vários profissionais que insistem e transformam a prática da nossa profissão na região metropolitana da Vale do Açu.

O curso de Arquitetura e Urbanismo do Instituto possui história e enraizamento. Em diversos momentos foi o catalisador de mudanças e acontecimentos significativos para a nossa comunidade. Agora é hora de celebrar nossa história e pensar no futuro!

2000 O Curso de Arquitetura e Urbanismo do Unileste se instala no ano de 2000.

O Curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário Católica do Vale do Açu (Unileste) teve sua criação aprovada pelo Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão do Instituto no dia 15 de julho de 2000, através da Resolução No 035/05/2000.

2002 "Arquitetura Contemporânea e suas Interfaces com a Arte e a Tecnologia", o partir de um convênio com a USMINSAS

"A instalação de painéis de cerâmica relembra os fatos que tiveram a construção dessa experiência, como, também, as ideias sobre arquitetura e urbanismo, discutidas em um espaço de trabalho na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, que participaram, ativamente, como professores do Curso, em sua implantação e desenvolvimento. (PWC, 2018)

2004 O curso foi avaliado e reconhecido pelo MEC. (Portaria Nº 179, de 2 de fevereiro de 2005)

No ano de 2004 o curso foi avaliado pelo MEC em dois aspectos: Prática Pedagógica e Infraestrutura. O curso recebeu o reconhecimento em ambas as modalidades de avaliação.

2005 Formatura da primeira turma & 1ª Semana Integrada



2010 Foi instituído o Núcleo Docente Estruturante, para o discussão das práticas pedagógicas

2011 Utilizar debate criação do Conselho de Arquitetura e Urbanismo (CAU).

O curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário do Vale do Açu (Unileste) realizou o Ciclo de Debates - Arquiteto + CAU, que teve como objetivo discutir, junto aos profissionais do Vale do Açu a criação do Conselho de Arquitetura e Urbanismo (CAU), que veio a ser a nova entidade de classe dos arquitetos, em substituição ao Conselho Regional de Engenharia, Arquitetura e Agronomia (CREA).

2012 Ocorreu o último troço antecêntrico



Fotografia: CAU/Al Facebook

2013 Bloco E deixou de ser vermelho UNILESTE foi contratado para elaborar os serviços técnicos de consultoria para a elaboração do PDDI

O novo projeto pedagógico precisa garantir a eficiência das práticas de ensino e a construção e aplicação das competências e habilidades descritas pela Resolução 1071 do CAUB e das Diretrizes Curriculares Nacionais.

O Bloco E deixou de ser vermelho e foi integrado em outros prédios do Campus Fabiano quando passou a receber o 2º andar. Foi um momento de orgulho para todos os alunos que estavam acostumados com o cor vermelho, mas foi um projeto de integração do bloco, representando unidade institucional.

A Agência de Desenvolvimento Metropolitana - Agência PMAM, órgão responsável por acompanhar a elaboração do Plano Diretor de Desenvolvimento Integrado da PMAM, foi criada pela Lei Complementar nº 120/2012.



2018 Mudança curricular

O curso se reestruturou como resultado de contextualizar ainda mais as formas pedagógicas com as dinâmicas contemporâneas de comunicação, socialização, pesquisa e interação dos estudantes.

2019 Disciplina extensionista

Disciplina de Assistência Técnica sob o comando da Professora Néia Alves presta serviços de arquitetura à comunidade desde 2019.

2020 Pandemia Covid-19

Monitoramento e implementação de protocolos com a adoção de novos procedimentos.

2021 Reestruturação Institucional

A reestruturação em 2021 levou à adoção de novos conteúdos e novas estratégias de ensino. Também ocorreu o atual plano de trabalho de pesquisa, com a adoção de novos temas e projetos de pesquisa, como meio de atualização de conteúdos específicos. A instituição continua a aderir a eventos e a buscar a qualidade de pesquisa e ensino.

2022 Fundação do PDAMI pelos professores Arthur e Vanessa.



2024 Conclusão do PDDI

Plano Diretor de Desenvolvimento Integrado (PDDI) da Região Metropolitana do Vale do Açu (PMAM), elaborado pelo Centro Universitário Católica do Vale do Açu (Unileste) para o Município de Desenvolvimento Integrado (MDI) do Vale do Açu (PMAM). Foi desenvolvido em parceria com o Conselho de Desenvolvimento Integrado do Vale do Açu (CDI) e o Conselho de Desenvolvimento Integrado do Município do Vale do Açu (CDMVA). O PDDI foi elaborado em 2024, após o término do processo de elaboração em 2023, e representa o primeiro documento de planejamento estratégico para o desenvolvimento integrado da região.

O PDDI integra a Lei Complementar nº 118, que estabelece o plano de desenvolvimento integrado da região metropolitana do Vale do Açu (PMAM), e o Plano Diretor de Desenvolvimento Integrado do Município do Vale do Açu (PDDI-MVA), elaborado pelo Conselho de Desenvolvimento Integrado do Município do Vale do Açu (CDMVA). O PDDI foi elaborado em 2024, após o término do processo de elaboração em 2023, e representa o primeiro documento de planejamento estratégico para o desenvolvimento integrado da região.

2025 Vamos construir o futuro?

Utilize os painéis e deixe um registro nas telas em papel branco! Queremos saber o que você espera para o futuro do nosso curso! Vamos juntos construir mais um capítulo dessa história!

Desenvolvimento: Agênia, Alunos Victor, Bráulio, S. Nicole, Thais, e Professor André Silva. Apoio: PDDI, Comitê CAU, Unileste, Alunos Bárbara e Izabela.

Fonte: Elaborado pelos autores

A escolha da projeção de fotos históricas foi fundamental para criar uma narrativa visual que fizesse referência a momentos-chave da trajetória do curso indicados na figura 2, como, por exemplo, a fundação do curso, a primeira formatura, a evolução pedagógica, as conquistas acadêmicas e as contribuições para o desenvolvimento urbano regional. A instalação foi pensada para ser interativa, os participantes puderam interagir com os painéis em papel manteiga escrevendo e desenhando mensagens que esperam para o futuro do curso, desencadeando transformações nas imagens e criando uma experiência personalizada e dinâmica.

Elementos visuais como papel celofane azul e vermelho foram aplicados estrategicamente, reforçando a identidade visual proposta, ao relembrar um acontecimento histórico relevante para a narrativa da instalação. Esse acontecimento é associado às cores azul e vermelha. A cor vermelha foi a cor utilizada por muitos anos nos edifícios ocupados pelo curso, tornando-a um elemento característico de reconhecimento e pertencimento, entretanto em 2013 todos os prédios foram pintados de azul, cor utilizada até hoje. O acontecimento causou comoção entre os alunos, entretanto a estratégia teve como intenção integrar de forma visual o bloco do curso de arquitetura ao campus. Além dos painéis em azul e vermelho, projetores exibiam fotografias de

estudantes e egressos, enquanto o jogo interativo desenvolvido para o evento era disponibilizado em uma tela, permitindo ao público uma participação lúdica e reflexiva. Para completar a ambientação, foi inserida uma trilha sonora com música ambiente e sons remetendo a sala de aula, evocando a atmosfera acadêmica e ampliando a imersão dos visitantes, o resultado pode ser observado na figura 3.

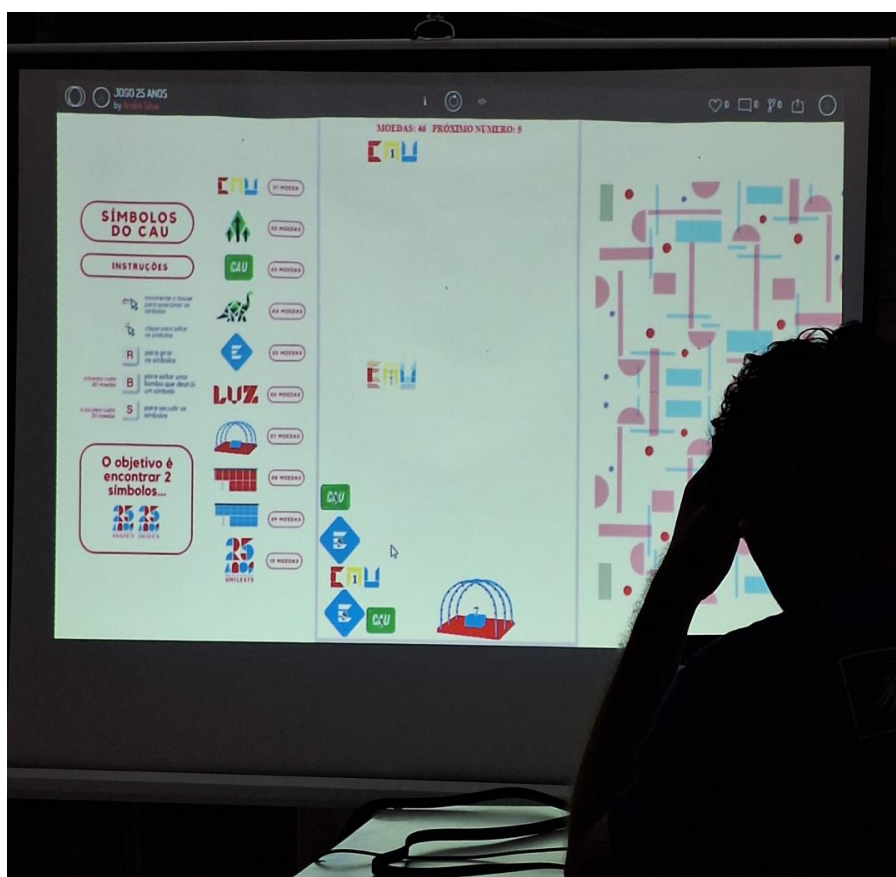
**Figura 3** - Painéis expositivos e interativos mais projeção de fotos



Fonte: Elaborado pelos autores

O segundo experimento envolveu a criação do jogo digital, que também tinha como objetivo a celebração dos 25 anos do curso, mas, neste caso, por meio de uma abordagem lúdica. O jogo foi desenvolvido para permitir que os jogadores, ao interagir com um ambiente digital, pudessem revisitar marcos históricos e elementos simbólicos do curso de Arquitetura e Urbanismo do Unileste. Mendonça (2019) aponta que indiferente da tecnologia utilizada, os videogames, ao criarem mundos virtuais com regras, narrativas e uma estética audiovisual (fantasiosa ou realista), podem contribuir para a assimilação de informações e para a construção do conhecimento, especialmente considerando o nível de complexidade das tarefas desempenhadas pelos jogadores. Na figura 4 é possível ver um registro do momento em que um aluno utiliza a interface.

Figura 4 - Jogo sendo utilizado por aluno.

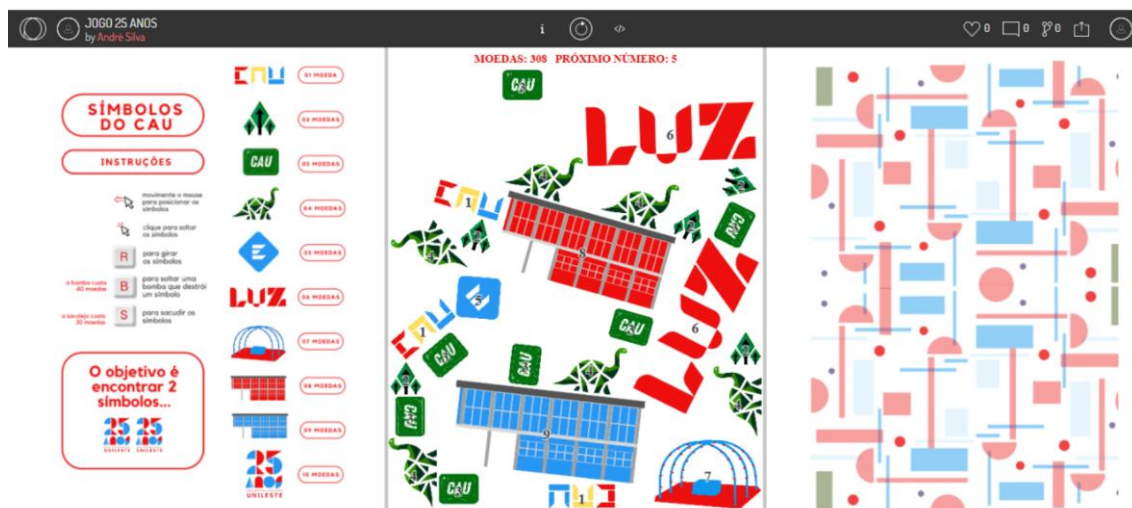


Fonte: Elaborado pelos autores

A imagem acima capturada durante a exposição dos dias 09 e 10 de junho registra um momento de interação entre um aluno e o jogo desenvolvido como parte do projeto. O jogo, composto por símbolos que representam elementos significativos da trajetória do curso de Arquitetura e Urbanismo do Unileste, proporcionou uma experiência lúdica e reflexiva ao público. O jogador precisa juntar símbolos iguais até atingir o símbolo comemorativo dos 25 anos. Cada símbolo tem um número que gera um valor para usar ferramentas especiais como deletar símbolos ou balançar a tela do jogo. Cada símbolo tem um valor: o CAU (1 e 8), que representa o curso e os quadros verdes de giz; a árvore (2) e a luz (3), simbolizando o ambiente natural e construído do Bloco E; o dinossauro (4), que remete ao mascote da atlética e a escultura de dinossauro presente desde o início do curso; a Placa E (5), o Bloco E propriamente dito; o selo comemorativo de 25 anos (6); o Heliodon (7), instrumento didático da área de conforto ambiental; o Bloco Azul (9) e o Bloco Vermelho (10), que demarcam visualmente as diferentes fases do campus. A participação ativa dos visitantes reforça a proposta da exposição de aproximar a memória

institucional da vivência acadêmica de forma acessível e interativa. Na figura 5 é possível observar a interface do jogo com mais detalhes e acessá-la através do link<sup>4</sup> disponibilizado.

Figura 5 - Interface do jogo



Fonte: Elaborado pelos autores

## Resultados

Os resultados observados a partir da implementação dos dois experimentos, tanto a instalação físico-digital como o jogo digital interativo, evidenciam o potencial das interfaces digitais como instrumentos de ressignificação da memória. A análise dos dados coletados por meio da observação direta dos usuários durante a experimentação das experiências e de relatos orais espontâneos permitiu identificar impactos relevantes em termos de engajamento, apropriação simbólica e percepção histórica.

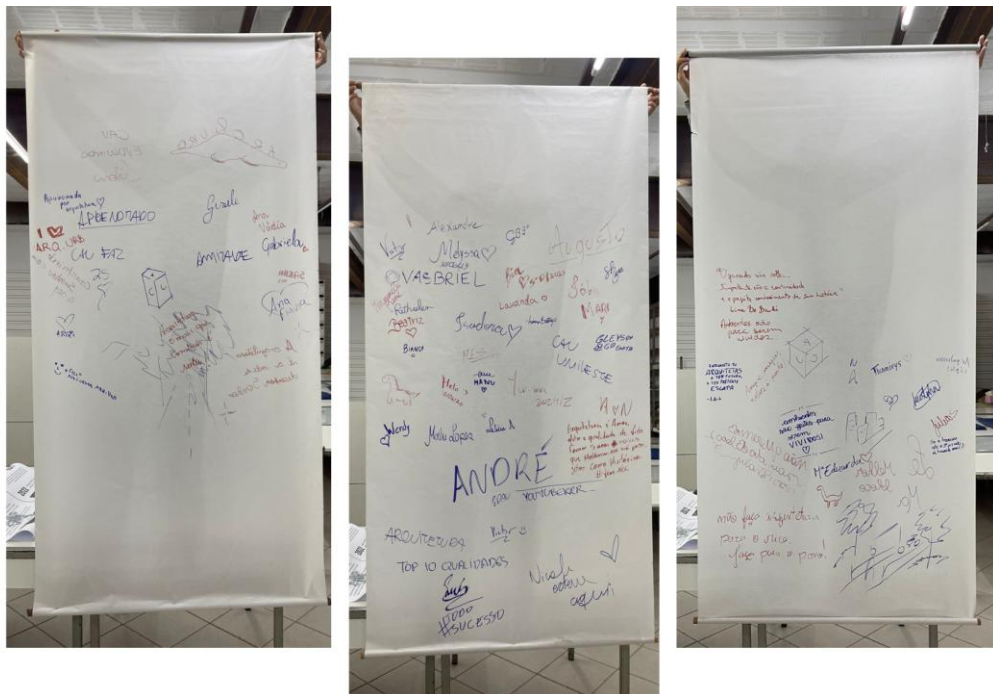
Durante a análise, tornou-se relevante observar como os símbolos empregados nos experimentos se relacionam com a concepção peirciana de signo. Conforme Peirce (1958), os signos podem se manifestar como ícones, índices ou símbolos, de acordo com a natureza da relação que estabelecem com o objeto representado. Essa distinção é perceptível na instalação e no jogo. Elementos como o Heliodon e o Bloco E funcionam como ícones, pois mantêm semelhança visual com os objetos reais; o dinossauro, mascote da atlética, atua como símbolo, uma vez que seu significado decorre de convenção e

<sup>4</sup> Disponível: <https://openprocessing.org/sketch/2609847>

reconhecimento coletivo; e as placas e materiais físicos da instalação operam como índices, por estarem diretamente vinculados à materialidade e à memória concreta do curso. Essa leitura semiótica evidencia que o potencial das experiências não está apenas na interatividade técnica, mas na articulação de diferentes camadas de significação (visual, afetiva e cultural) que sustentam a experiência de memória compartilhada.

No caso da instalação físico-digital, foi percebido um alto nível de envolvimento sensorial por parte dos participantes. A interatividade proposta provocou reações positivas e reflexivas, especialmente entre os alunos que se propuseram a escrever alguma frase relacionada ao curso, relatando sentimentos de pertencimento e nostalgia como observados na figura 6. A estrutura visual das projeções e o uso de símbolos, facilitaram o reconhecimento das narrativas e contribuíram para a construção de uma experiência coletiva e interativa, o objetivo dos dois experimentos.

**Figura 6** - Placas interativas de papel manteiga após uso.



Fonte: Elaborado pelos autores

Em relação ao jogo, os resultados apontam para uma integração mais lúdica do conteúdo. O ambiente virtual permitiu a exploração dos símbolos relacionados aos 25 anos do curso de forma dinâmica e acessível, despertando o interesse principalmente entre

os estudantes atuais. A gamificação dessas memórias gerou um aumento na participação dos usuários, favorecendo a lembrança sobre o passado do curso e estimulando o sentimento de nostalgia nos visitantes. Os dois experimentos mostraram que, quando o conteúdo histórico é trabalhado com estratégias interativas e uso de tecnologias digitais, a memória pode ser transmitida de forma mais participativa. A participação das pessoas através do corpo, do olhar e da ação foi essencial para reforçar o sentimento de identidade e a conexão com a história, além de estimular o pertencimento.

## Conclusão

Os experimentos realizados mostram que a junção de interfaces físicas e digitais com dispositivos interativos se revela como uma abordagem eficaz para incentivar novas maneiras de viver, compartilhar e reinterpretar a memória coletiva. Ao unir aspectos sensoriais, lúdicos e tecnológicos, tanto a instalação físico-digital quanto o jogo digital interativo comemoraram o 25º aniversário do curso de Arquitetura e Urbanismo do Unileste-MG, proporcionando aos participantes uma experiência prática de construção e apropriação simbólica da história do curso.

Essas ações demonstraram que a memória, ao ser mediada por tecnologias digitais, transforma-se de um simples registro passivo em uma experiência interativa que pode ser constantemente renovada através da interação com diversos públicos. O envolvimento observado acentua o potencial dessas estratégias para fortalecer o sentimento de pertencimento, promover o reconhecimento de narrativas coletivas e expandir a compreensão histórica dos indivíduos envolvidos. Assim, os resultados indicam que experiências interativas, fundamentadas na integração do físico e digital, abrem possibilidades alternativas para a conservação e atualização das memórias institucionais, estimulando reflexões críticas e emocionais sobre o passado e inspirando novas dinâmicas de identidade coletiva no presente e no futuro.

## Referências

STIEGLER, Bernard. **Technics and time, 1: the fault of Epimetheus**. Stanford University Press, 1998.

CENTRO UNIVERSITÁRIO CATÓLICA DO LESTE DE MINAS GERAIS – UNILESTE. **Projeto Pedagógico do Curso de Arquitetura e Urbanismo**. Coronel

Fabriciano: Unileste, 2021. Disponível em: [https://unileste.catolica.edu.br/portal/wp-content/uploads/2020/05/CAU\\_PPC\\_2021\\_FINAL\\_ATUAL.JUN\\_.21.pdf](https://unileste.catolica.edu.br/portal/wp-content/uploads/2020/05/CAU_PPC_2021_FINAL_ATUAL.JUN_.21.pdf). Acesso em 02 de fevereiro de 2024.

SIMONDON, Gilbert. **Du mode d’existence des objets techniques**. Paris: Aubier, 1958.

FALCI, Carlos Henrique Rezende; GOMES, Luciana Andrade. Poéticas e políticas para criação de memórias culturais em ambientes programáveis. **Revista FAMECOS**, [S. l.], v. 21, n. 3, p. 1041–1061, 2015. DOI: 10.15448/1980-3729.2014.3.15404. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/15404>. Acesso em: 25 jun. 2025.

FALCI, Carlos Henrique Rezende. Memórias culturais em construção: novas formas de memória em ambientes online. **Revista Extraprensa**, São Paulo, Brasil, v. 3, n. 3, p. 256–266, 2010. DOI: 10.11606/extraprensa2010.77167. Disponível em: <https://revistas.usp.br/extraprensa/article/view/77167..> Acesso em: 25 jun. 2025.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Vértice, 1992.

MENDONÇA, Rafael de Souza. **Videogames, memória e preservação de seu registro histórico-cultural no Brasil**. Orientador: Prof. Dr. Ricardo Medeiros Pimenta. Rio de Janeiro, 2019. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2019

PEIRCE, Charles Sanders. **The collected papers**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1958

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. *In: Proceedings Of The 15th International Academic Mindtrek Conference: Envisioning Future Media Environments, Tampere, 2011*. Tampere: ACM, 2011. p. 9–15. DOI: 10.1145/2181037.2181040.

PELLING, Nick. **The short prehistory of gamification**. 2011. Disponível em: <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>. Acesso em: 17 out. 2025.