

André Portes; Fabrício Barros (Orientador); Ana Soja (Co-orientadora);

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense *campus*
Bom Jesus do Itabapoana

Resumo

O patrimônio cultural é de grande importância para a preservação da história e da identidade de uma comunidade, região ou país, oferecendo uma ligação real com o passado e, assim, ajudando as pessoas a entenderem e valorizarem suas raízes e tradições. Ele serve como ferramenta para a promoção da educação, fornecendo informações acerca da história, da arte, dos costumes e das práticas culturais. O município de Bom Jesus do Itabapoana tem uma forte relação com o patrimônio cultural. Seu centro histórico possui espaços urbanos, incluindo importantes elementos de patrimônio arquitetônico e paisagístico: Igreja Matriz Senhor Bom Jesus, Praça Governador Portela, Praça Amaral Peixoto, Cine-Teatro Monte Líbano, Colégio Rio Branco, Cemitério de Escravos, Solar do Minotauro, entre outros. Para que esse patrimônio não se perca sendo apenas uma recordação é necessária uma forma adaptada aos costumes atuais de passá-la adiante para as gerações futuras como um recurso educacional e um espaço pedagógico importante para o presente e o futuro. Neste contexto nos propusemos à criação de um jogo sério como ferramenta de ensino baseado no atual espaço cultural Luciano Bastos para contribuir na conservação do importante patrimônio da região. Para este trabalho, são esperados resultados positivos acerca da criação de um ambiente que possa ser usado como ferramenta de ensino voltada para a educação patrimonial, reafirmando como os jogos sérios podem servir de forma alternativa a demais meios para ensinar e preservar a cultura e tradições de um determinado povo ou região, transpassando as barreiras geográficas e etárias. Considerando que o projeto encontra-se em andamento, até o momento foram obtidos resultados preliminares. A pesquisa documental e de campo no Colégio Rio Branco possibilitou que objetos, ambientes e personagens importantes da história do Colégio fossem recriados no ambiente virtual.



Figura 1: Reprodução de Mobiliário. Fonte: os autores.

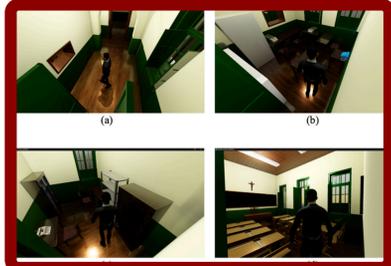


Figura 2: Ambiente virtual tridimensional baseado no interior do Colégio Rio Branco: (a) Hall de entrada; (b) Secretária; (c) Sala do diretor. (d) Sala de aula. Ele foi reaproveitado a partir de trabalhos já realizados por outros estudantes no Colégio. Fonte: os autores.

Introdução

Além disso, permite viabilizar a diversidade cultural e o diálogo entre culturas, promovendo o entendimento e o respeito às diferenças. É importante para a expressão e a manutenção de tradições e práticas, especialmente para grupos minoritários e indígenas; em síntese, o patrimônio é uma fonte vital de identidade e resistência.

Nesse contexto, se insere a educação patrimonial, que de acordo com Horta é um processo permanente e sistemático de trabalho educacional centrado no patrimônio cultural como fonte primária de conhecimento individual e coletivo. Por meio do contato direto com o patrimônio, em todos os seus múltiplos aspectos, sentidos e significados, o trabalho da Educação Patrimonial busca levar às crianças e adultos um processo ativo de conhecimento, apropriação e valorização de sua herança cultural, capacitando-os para um melhor usufruto destes bens, e propiciando a geração e a produção de novos conhecimentos, num processo contínuo de criação cultural (Horta, et al., 1999).

Para desenvolver este trabalho, foi necessário olhar o centro histórico do município de Bom Jesus do Itabapoana e, em seguida, escolher um dos patrimônios culturais como objeto a ser estudado. O patrimônio cultural escolhido para tal foi o Colégio Rio Branco, mostrado na Figura 3, devido a seu papel extremamente relevante na educação e na história social e política local e do estado do Rio de Janeiro. Ele teve sua fundação em 1920 e o seu encerramento em 2010, após o falecimento de seu diretor, o Dr. Luciano Bastos.



Figura 3: Colégio Rio Branco de Bom Jesus do Itabapoana. Fonte: ECLB.

Durante nove décadas, a instituição formou gerações de bom-jesuenses. São muitas as conexões com a história política do estado do Rio de Janeiro. Dentre inúmeras iterações, há de destacar duas: (i) a visita do Interventor Comandante Ernani do Amaral Peixoto ao colégio em 1939, logo após a assinatura da emancipação do município de Bom Jesus do Itabapoana; e (ii) a formação educacional de dois governadores do estado do Rio de Janeiro, Roberto Silveira e Badger Silveira. Em 2011, o Colégio Rio Branco foi transformado no Espaço Cultural Luciano Bastos, a fim de preservar o rico patrimônio cultural que constitui o prédio local e todo o acervo existente em seu interior, disponibilizando para a comunidade o acesso a esses bens, e estimulando a cultura local por meio do desenvolvimento de diversas atividades culturais.

Objetivos

O objetivo geral deste trabalho é desenvolver conhecimentos e habilidades relativos à educação patrimonial e ao patrimônio cultural por meio de um jogo sério aplicado ao Colégio Rio Branco, importante patrimônio histórico da cidade de Bom Jesus do Itabapoana. Para atingir o objetivo geral, os seguintes objetivos específicos precisarão ser atingidos:

- Construir o percurso etnográfico a ser utilizado na mecânica do jogo;
- Produzir o modelo de aprendizagem com base no percurso etnográfico;
- Produzir a matriz de referência para a construção de itens de avaliação;
- De educação patrimonial;
- Construir um jogo sério para educação patrimonial utilizando o modelo de aprendizagem e a matriz de referência construídos anteriormente;
- Avaliar o jogo sério nas perspectivas de professores e estudantes.

Metodologia

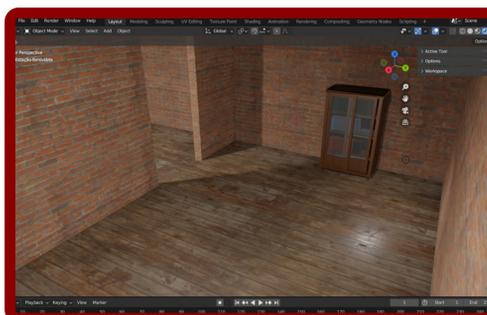
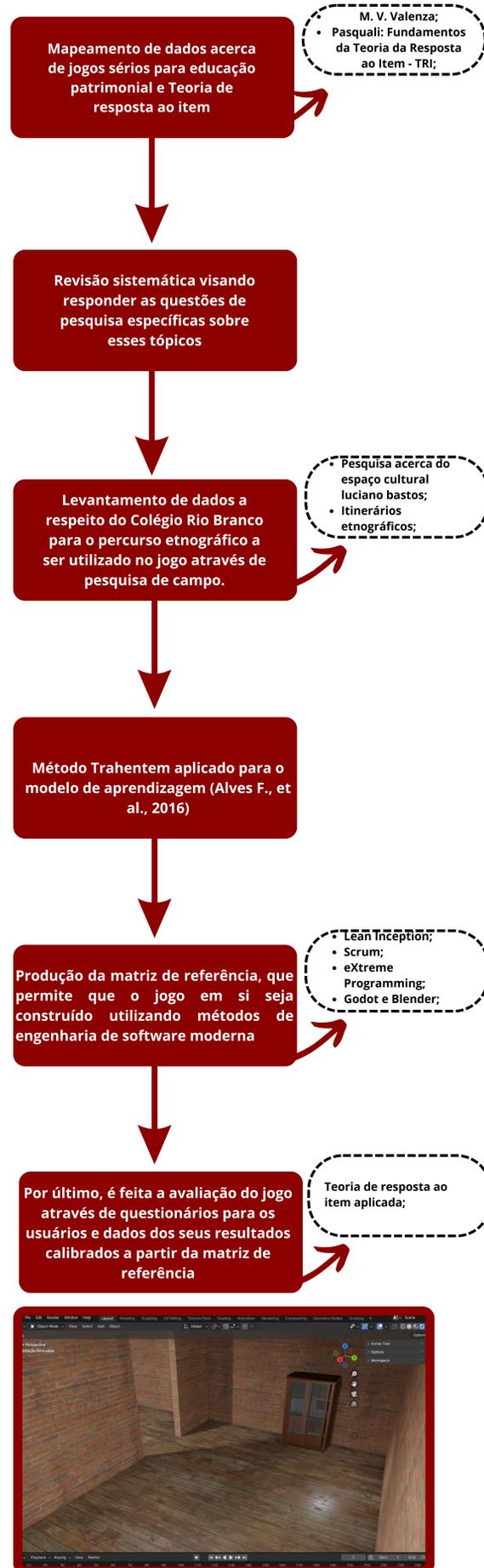


Figura 4: Demonstração da aplicação do software Blender no trabalho. Fonte: os autores.

Resultados Preliminares

A pesquisa documental e de campo no Colégio Rio Branco possibilitou que objetos, ambientes e personagens importantes da história do Colégio fossem recriados no ambiente virtual. Eles fazem parte do perfil etnográfico construído para o jogo, que será guiado pelo próprio Luciano Bastos, personagem importante na história do município e que dá nome ao Colégio. Ao passar pelas salas, o jogador terá contato com o ambiente histórico, numa imersão e será desafiado a compreender mais sobre o Colégio em si, seus personagens - com destaque para o guia -, e sobre a cidade de Bom Jesus do Itabapoana como um todo.

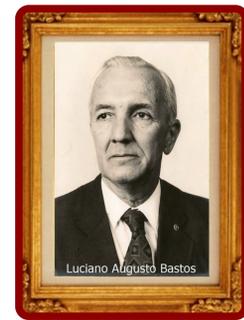


Figura 5: Luciano Bastos, antigo diretor do Colégio Rio Branco. Fonte: ECLB.



Figura 6: Comparação de mobiliário real vs reproduzido. Fonte: os autores.

Conclusões

Lugares de memória são uma ferramenta fundamental para construir e resgatar as lembranças coletivas e individuais de uma comunidade. Aliar tecnologias digitais à essa preservação é um caminho eficiente a ser trilhado, possibilitando que o acesso ao patrimônio seja o mais amplo possível. Nesse contexto, o desenvolvimento do projeto tem seguido conforme o cronograma e já proporcionou resultados relevantes, os quais possivelmente serão complementados em breve. A pesquisa de campo possibilitou a reconstrução fidedigna do patrimônio histórico em ambiente virtual, favorecendo a elaboração de um ambiente de jogo agradável e dinâmico. O estudo e desenvolvimento das matrizes que serão utilizadas no jogo segue em desenvolvimento, uma vez que é uma solução inovadora e demanda muito esforço.

Bibliografia

- BOLLER, S.; KAPP, K. Jogar para Aprender: Tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora, 2018.
- ECLB. Praças Amaral Peixoto e Governador Portela: Bom Jesus e seus Centros Históricos. Disponível em: <<https://espacoculturalucianobastos.blogspot.com/2021/05/pracas-amaral-peixoto-e-governador.html#:~:text=%28Veja%20E3%80%92E2%80%A0aqui%20E3%80%91%20>>.
- ECLB. Filhos do ex-Governador Badger da Silveira visitam o ECLB. Disponível em: <<https://espacoculturalucianobastos.blogspot.com/2014/08/filhos-do-ex-governador-badger-da.html?m=1>>.
- HORTA, M. L. P.; GRUNBERG, E.; MONTEIRO, A. Q. Guia Básico da Educação Patrimonial, 1999. Disponível em <http://portal.iphan.gov.br/uploads/temp/guia_educacao_patrimonial.pdf>.
- IFFLUMINENSE-BJI. Estudantes de Informática e Engenharia participam de visita ao centro histórico de Bom Jesus.
- Pasquali, L., Primi, R. Fundamentos da Teoria da Resposta ao Item - TRI. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-04712003000200002>.
- Valenza, M. V., Hounsell, M. S. Guidelines para Game Design de Jogos Sérios para Crianças. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignFull/188223.pdf>>.
- Silva, A. R. Jogos Digitais e Cultura: Uma revisão sistemática sobre o resgate e preservação da memória cultural na criação de jogos educativos. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2022/TRABALHO_COMPLETO_EV174_MD1_ID11036_TB3975_01122022132449.pdf>.