

6º FORUM NACIONAL DE MUSEUS

**ARQUEOGAME - UM JOGO ELETRÔNICO EDUCATIVO A RESPEITO DO
PATRIMÔNIO HISTÓRICO CULTURAL**

(Modalidade de trabalho: Apresentação oral)

OBJETO

O projeto “ArqueoGame” se trata de um jogo eletrônico com fins educativos sobre a prática da arqueologia e a responsabilidade patrimonial, inserido em um contexto de ações educativas museais, voltadas à fruição, preservação e valorização do Patrimônio Material e Imaterial sob guarda do Museu, inserido em um rol de produtos culturais lúdico-pedagógicos já desenvolvidos por este.

Considerando que os jogos eletrônicos “unem teoria e prática criando ambientes ideais para o aprendizado e para a interiorização dos conhecimentos e das informações adquiridas” (FERREIRA, PONTES E SILVA, 2011), o jogo é construído de tal maneira que o jogador, ao escavar um sítio arqueológico virtual, tenha acesso a imagens e descrição de peças reais pertencentes ao Acervo do Museu. A ideia, portanto, é simular a realidade de um sítio arqueológico, sendo priorizado nesta primeira versão um sítio de Sambaqui. O jogador faz o papel de um Arqueólogo, tendo acesso direto sobre os procedimentos de atuação deste profissional neste processo. São dadas as ferramentas ao jogador, que deve utilizá-las na ordem e de maneira correta, sendo que ao ser descuidado com as peças estará perdendo pontos e, por outro lado, ao manusear corretamente ganhará pontos, dentro de um limite de tempo pré-estabelecido.

Além de contribuir no processo de Modernização de um Museu específico, o ArqueoGame deverá ser o primeiro modelo de iniciativa no objetivo de expandir suas ações educativas a partir da produção de aplicações Lúdico-Pedagógicas e interatividades eletrônicas. Esse uso da tecnologia no ensino se mostra necessária, uma vez que “as constantes mudanças impulsionadas pela tecnologia proporcionam uma evolução na forma de interação e comunicação entre as pessoas” (MENDONÇA ; LEITE, 2013, p.1), o que interfere inclusive na maneira de educar. Vivemos em uma era de encontro entre a geração de imigrantes e nativos digitais em que o uso dos jogos eletrônicos, familiar para os nativos digitais, mostra-se como uma ferramenta eficiente que permite integrar conceitos do programa escolar com o mundo real, através da fantasia proporcionada pelos jogos.

O ArqueoGame tem ligação direta com conteúdos programáticos da disciplina de História no ensino médio, como por exemplo “Como Viviam os Primeiros Habitantes do Brasil” . A partir das imagens e descrições das peças encontradas no sítio virtual de Sambaqui, os alunos possuem contato direto com o assunto, podendo o jogo ser ponto de partida para discussão em sala de aula sobre o tema. Isto parte do fundamento da arqueologia, que é o estudo sistemático das evidências de atividades da vida humana já desaparecida ou, ainda, a inferência sobre os modos de vida de povos antigos.

Além disso, em uma iniciativa inédita deste museu universitário, o ArqueoGame é o primeiro de uma série de jogos eletrônicos educativos, levando a instituição para o mundo digital. O jogo em si colabora também no processo de divulgação do Patrimônio-Histórico Cultural Brasileiro, pois permite ao jogador conhecer e aprender a valorizar os sítios arqueológicos, mostrando de maneira prática a riqueza das informações sobre nosso passado que esses locais protegidos pelo Iphan possuem.

OBJETIVO

Disponibilizar o jogo através de suportes físicos adaptados para tal fim em “totens” decorados de maneira a refletir a natureza do jogo, localizados inicialmente nos espaços do Museu e posteriormente em locais de convivência de diversas instituições de ensino buscando sempre desenvolver e implantar o ArqueoGame com finalidade de divulgar o Patrimônio Histórico-Cultural.

Os objetivos específicos são:

- Observar, a partir da aplicação desta ferramenta lúdico-pedagógica, a capacidade de familiarização com a profissão do arqueólogo, promovendo o entendimento sobre os procedimentos da arqueologia e conscientização sobre o cuidado necessário nos sítios arqueológicos.
- Inaugurar em um Museu uma linha de jogos eletrônicos lúdico-pedagógica;
- Fomentar atividades lúdico-pedagógicas relacionadas com o conhecimento e preservação do patrimônio;
- Ampliar a responsabilidade social através da interatividade e engajamento pessoal com as novas tecnologias.

METODOLOGIA

- Pesquisa em arquivos e bibliotecas de materiais de referência (documentos, livros, revistas e periódicos) que venham a complementar as informações de interesse às coleções que serão postas em exibição no jogo;
- Desenvolvimento do jogo eletrônico e de seu suporte físico, envolvendo ação interdisciplinar entre alunos de graduação dos cursos de Ciências Sociais – Arqueologia, Ciência da Computação, Artes Visuais, Design Gráfico, Design de Produto e Produção Sonora;
- Produção dos elementos do jogo como ação formativa dos alunos, possibilitando a experiência de aperfeiçoamento a partir da aplicação do conhecimento adquirido em seus cursos de graduação;
- Implantação do jogo inicialmente nos espaços de um Museu;
- Promoção de testes com jogadores nos espaços expositivos do Museu com a finalidade de buscar melhorias e correção de problemas e possíveis defeitos encontrados no jogo;
- Implantação do jogo posteriormente em instituições de ensino;
- Realizar pesquisas de público para avaliar a abrangência, a qualidade e a receptividade do conteúdo por parte de uma amostra de jogadores ao longo de um período específico de tempo e submeter os resultados à análise estatística.

RESULTADOS OBTIDOS

O primeiro protótipo do jogo já foi apresentado em um Festival de Artes Integradas à Semana Cultural Escolar do calendário municipal e estadual de uma cidade litorânea e obteve uma excelente recepção de público. Assim, a primeira etapa de testes já está concluída e uma nova versão será apresentada em um importante evento de Extensão Universitária. Além disso, de acordo com os relatórios de participação do projeto de extensão que envolve a realização do ArqueoGame, a experiência de produção do jogo foi bastante enriquecedora para todos os alunos de graduação envolvidos, que hoje carregam em seus portfólios um produto cultural de qualidade estética e conceitual.

BIBLIOGRAFIA

RAUTH, J.W. Nota prévia sobre a escavação do sambaqui do Porto Maurício. *Publicações Avulsas* (Museu Paraense Emílio Goeldi) 6: 47-54, 1967.

RAUTH, J.W. Nota prévia sobre a escavação do sambaqui do Ramal. *Publicações Avulsas* (Museu Paraense Emílio Goeldi) 15: 115-132, 1971.

GASPAR, M. *Sambaqui: Arqueologia do litoral brasileiro*. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

DEBLASIS, P.; KNEIP, Andreas; et al. Sambaquis e Paisagem - Dinâmica natural e arqueologia regional no litoral do sul do Brasil. *Arqueologia Sul-americana*, 3(1)29-61, 2007.

DE MASI, M. A. N. Pescadores coletores da costa sul do Brasil. *Pesquisas* (sér. Antropologia), 57: 1-136, 2001.

PROUS, A. *Arqueologia Brasileira*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1992.

FERREIRA, T. PONTES E SILVA, T. B, et al. Gameduca: Design de Jogos Digitais para o Ensino da História da Arte. Curitiba: SBC – *Proceedings of SBGames*, 2011.

MENDONÇA, V. G. de; LEITE, P. da S. Diretrizes para Game Design de Jogos Educacionais. Curitiba: SBC – *Proceedings of SBGames*, 2013.