

Jogos como mídia na educação patrimonial

Daniel Vasconcelos Corrêa da Silva dvasconcelos@iff.edu.br

Renato Gomes Sobral Barcellos rbarcellos@iff.edu.br

Rogério Ribeiro Fernandes rribeiro@iff.edu.br

Resumo

Embora exista uma preocupação em relação a preservação de determinados sítios históricos em Quissamã, existem poucas ações que apresentem ao jovem quissamaense a importância do patrimônio, seja histórico ou natural, de sua cidade. Considerando tal lacuna, esse projeto pretende cumprir a função de canal de acesso ao público jovem, exatamente por usar como meio recursos audiovisuais, tais como games e o uso e desenvolvimento de tecnologias interativas. Já que esse tipo de ferramenta possibilita ao jovem, a qualquer tempo e praticamente em qualquer lugar, ter acesso a informações sobre patrimônio histórico e cultural, antes somente disponível em locais restritos, e de uma forma lúdica. Esse trabalho é uma ação de extensão executada pelo Laboratório de Computação Física, e está ligada diretamente ao Centro de Memória e a várias outras ações de extensão do campus Quissamã. O projeto pretende desenvolver e disponibilizar para a população adolescente de Quissamã, jogos eletrônicos como meio de apresentar a importância de se preservar, recuperar e admirar patrimônios naturais, históricos e culturais de Quissamã. Deve ser ressaltado que tais bens patrimoniais precisam ser encarados como espaços de convívio de pessoas e construção de identidade coletiva. As narrativas dos jogos irão se passar, prioritariamente, em quatro cenários vinculados a patrimônios materiais consagrados de Quissamã: Capela de Nossa Senhora do Carmo, reconhecida como edificação mais antiga de Quissamã; Casa Mato de Pipa, considerada casa mater do município, por ter influenciado a arquitetura das demais edificações locais; Engenho Central de Quissamã, reconhecido como engenho em regime de cooperativa construído na América Latina; Casa Rosa, sede da chácara cujo terreno é atualmente ocupado pelo campus Quissamã. Considerando cada um desses bens patrimoniais, a proposta é de construir jogos cuja a experiência vivida pelo jogador contemple possíveis ameaças a esses patrimônios. A interação do jogador com o ambiente do jogo deve oferecer respostas as suas ações, de forma a desenvolver no adolescente sensibilidade quanto à importância da preservação patrimonial. Hoje o projeto encontra-se em desenvolvimento, a construção digital desses espaços já tem forma e os primeiros jogos já estão disponíveis.

Palavras-chave: Educação, Jogos Eletrônicos, Patrimônio.