

Jogos como mídia na educação patrimonial

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

Luiz Cesar Ali Novaes Faria- luiz.faria@iff.edu.br

Marcia dos Santos Rezende - marcia.rezende@iff.edu.br

Rogério Ribeiro Fernandes - rribeiro@iff.edu.br

Resumo

O projeto “Jogos como mídia na educação patrimonial” desenvolve e disponibiliza 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 se passam, 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 o primeiro 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 às suas ações, de forma a desenvolver no adolescente sensibilidade quanto à importância da preservação patrimonial. Uma vez que esse jogos criem nos jovens a importante noção de pertencimento, o projeto espera transformar a relação da população com os patrimônios locais de forma a garantir sua salvaguarda, e este é, sem dúvida, o impacto social mais relevante deste trabalho. Este projeto dá continuidade à ação de educação patrimonial que é fruto da parceria entre o IFFluminense e o IPHAN/MINC. O projeto é executado por alunos dos cursos técnicos integrados ao ensino médio, no Laboratório de Computação Física, desenvolvendo técnicas e habilidades fundamentalmente relacionada às artes visuais e sonoras, programação, história e biologia.

Palavras-chave: Educação patrimonial; Jogos eletrônicos; Gamificação