

O USO DOS JOGOS PATRIMONIAIS NA CONSTRUÇÃO DE NOVOS CONHECIMENTOS: uma experiência a partir do Centro de Memória da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana

The use of heritage games in the construction of knowledge: an experience from the Memory Center of the Escola Técnica Estadual Ferreira Viana

MARCELO LÍCIO DE JESUS¹
PRISCILA RIBEIRO GOMES²

Resumo

Este artigo é parte de um estudo realizado no Programa de Pós-Graduação em Gestão de Documentos e Arquivos. Apresenta como campo de investigação o Centro de Memória da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana, que conta com uma variedade riquíssima de documentos escolares. Pensando no uso dos jogos dentro da realidade dos arquivos, procuramos entender como jogos baseados em arquivos escolares, construídos com recursos da gameficação podem servir de subsídios para aprendizagem da educação patrimonial, colocando em destaque a valorização do patrimônio cultural, ao mesmo tempo em que conta a história de uma instituição.

Palavras-chave

Educação Patrimonial. Arquivos. Memória. Jogos.

Abstract

This article is part of a study conducted in the Postgraduate Program in Document and Archive Management. It presents as a field of investigation the Memory Center of the Ferreira Viana State Technical School, which has a rich variety of school documents. Thinking about the use of games within the reality of archives, we seek to understand how games based on school archives, built with

¹ Mestre em Gestão de Documentos e Arquivos pelo PPGARQ/UNIRIO. E-mail: liciojesus@gmail.com.

² Doutora em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Professora do Departamento de Arquivologia e do Programa de Pós-Graduação em Gestão de Documentos e Arquivos (PPGARQ) da UNIRIO. E-mail: priscila.gomes@unirio.br.

gamification resources, can serve as subsidies for learning about heritage education, highlighting the appreciation of cultural heritage, while telling the story of an institution.

Keywords

Heritage Education. Archives. Memory. Games.

1 INTRODUÇÃO

Os Arquivos são menos conhecidos pelas pessoas do que as bibliotecas e museus, instituições significativamente mais visitadas. Nos últimos anos observamos que isso vem mudando, através da implementação da difusão cultural e educacional em instituições arquivísticas. Buscando tomar parte nesse esforço, foi desenvolvida uma ferramenta em forma de jogo para computador, que possibilita um olhar de reflexão sobre o universo dos documentos arquivísticos, seus propósitos e utilidades, e que também se propõe a divulgar acervos. Valendo-se da ludicidade, acreditamos que esse jogo, trabalhado com elementos da educação patrimonial, e projetado com técnicas da gamificação, pode ser disponibilizado em escolas, instituições arquivísticas e afins, para trazer luz à sobre a atuação dos Arquivos e seus acervos ao mesmo tempo em que diverte seus visitantes.

O jogo foi desenvolvido usando como campo de trabalho o Centro de Memória da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana (CEMETEFV), criado em 2005. Um acervo com um conjunto de importantes documentos históricos, pertencentes a uma instituição centenária que começou sua história em 1888, e que tem uma trajetória com passagens por diferentes períodos da História da cidade do Rio de Janeiro. O acervo faz referência a vários personagens conhecidos, como Antônio Ferreira Viana, Dom Pedro II, Princesa Isabel, entre outros. Em 1988, devido a um armazenamento inadequado, grande parte desses documentos foi destruído em consequência de uma forte chuva. Outra parte da documentação que ficava guardada num cofre permanece preservada, catalogada e higienizada, o que salvaguardou parte de mais de um século de história da escola. Em 2006, quando foi disponibilizada para o Centro de Memória uma sala ao lado do "arquivo morto" da escola, um outro conjunto documental foi encontrado. A documentação encontrada estava em estado de conservação e acondicionamento muito ruins. Um grupo de pesquisa da Faculdade de Educação da UFRJ (FE/UFRJ) prestou grande ajuda nos esforços de conservação, organizando e inventariando este acervo que estava oculto, sem verba ou ajuda de especialistas. Posteriormente, o acervo e as histórias que ele conta foram divulgados através da



produção de vários trabalhos acadêmicos desse grupo apresentados em congressos e seminários (Oliveira, 2015). O CEMETEFV vem se estruturando ao longo dos anos, com esforço e dedicação de servidores docentes e administrativos, para manter a guarda desses documentos de alto valor histórico através de tratamento técnico arquivístico para que possam ser disponibilizados para acesso. Desde 2010, o Centro de Memória conta com a cooperação técnica de pesquisadores do PROEDES (Programa de Estudos e Documentação, Educação e Sociedade) da Faculdade de Educação da UFRJ, “ajudando a preservar, recuperar, organizar e inventariar os diversos gêneros documentais do Centro de Memória” (Ferreira; Silva, 2010). São documentos que revelam capítulos da História da Educação, a partir da criação da Casa de São José no final do século XIX, um abrigo para menores desvalidos.

O CEMETEFV realiza exposições anuais na semana do dia 9 de agosto, dia da fundação da Casa de São José, oportunidade em que parte do acervo é exibido, e que vem facilitando o contato de interessados em conhecer e pesquisar essa fonte de conhecimento para trabalhos acadêmicos em cursos de pós-graduação. A escola tenta conseguir um espaço maior e mais adequado para abrigar com mais segurança os documentos. A coordenação da escola utiliza diversas ações de divulgação em conjunto com o CEMETEFV, entre elas a organização de visitas, palestras e as citadas exposições.

Nosso jogo para computador pretende ser mais um elemento de divulgação de um acervo que não pode deixar de ser dado a conhecimento de alunos, professores, historiadores, pesquisadores, e de toda a comunidade. O jogo busca uma forma divertida de fazer o jogador se envolver com as informações patrimoniais que dizem respeito à história da escola, destacando o trabalho essencial do arquivo e dos documentos para tornar as informações disponíveis ao longo dos anos. As informações aparecem através de perguntas ou enigmas, onde as respostas têm sempre relação com os documentos do acervo do centro de memória da escola escolhidos para fazer parte do jogo. O jogador vai passando por etapas ou salas até chegar ao final, numa dinâmica inspirada em uma sala de escape³. Todas as etapas têm alusões ao trabalho em arquivo ou ao patrimônio, com o objetivo de trazer ao jogador uma imersão na história da escola, valorizando sua trajetória ao longo do tempo, revelando relações com o Rio de Janeiro do passado, uma vez que se trata de uma escola centenária.

O objetivo é disponibilizar essa ferramenta para a comunidade da escola e para os visitantes externos através do site da instituição. Pretendemos estabelecer as bases para que uma pesquisa posterior possa desenvolver um método de coleta de dados,

³ Jogo em que pessoas são trancadas em uma sala por determinado tempo. Antes do tempo acabar, elas precisam resolver enigmas usando pistas para solucionar o mistério e conseguir sair da sala.

para inferir se essa ferramenta serve ao propósito de ser usada para divulgar o acervo da referida instituição arquivística, e assim poder ser usado por outras instituições com o mesmo fim.

O ciclo de pesquisa até chegar ao produto do jogo envolveu uma primeira etapa, onde definimos que tipo de escola teria as condições necessárias para a criação do jogo. As determinadas foram: alunos com idade por volta de 16 e 17 anos, com maturidade suficiente para entender o objetivo, e que a instituição tivesse um acervo representativo de material histórico. Seria desejável que fizesse de alguma forma sua história se misturasse com a história do bairro ou da cidade em que a escola estivesse localizada. Tais condições foram atendidas com a escolha da ETEFV. Em seguida veio o trabalho de campo, onde foi feito o reconhecimento do acervo do Centro de Memória, e da disponibilidade dos alunos bolsistas de iniciação científica da FAPERJ, e iniciação científica e extensão da UNIRIO participarem do desenvolvimento do jogo. Foi feita em conjunto uma seleção do material que consideramos mais relevante no acervo para trabalharmos no jogo. Tivemos nessa etapa a participação de todos os bolsistas e da coordenação do CEMETEFV. Decido quais figuras fariam parte do jogo, foram feitas outras reuniões para discutir como seriam desenvolvidas em detalhes a dinâmica do jogo. Uma das considerações foi em relação ao tipo de personagem usado no jogo. A princípio, o personagem que usamos tinha uma aparência similar a um desenho animado. Com a evolução dos conhecimentos, vimos que era possível usar um personagem com aparência mais próxima da humana. E surgiu a ideia de fazermos não apenas um, mas algumas possibilidades de personagens que tornassem o jogo mais inclusivo. E assim fizemos quatro personagens, diversos na questão de raça e gênero, para servirem de opção de escolha para o jogador.

2 EDUCAÇÃO PATRIMONIAL, ARQUIVOS ESCOLARES E O LÚDICO

É possível que grande parte das pessoas tenha a ideia de patrimônio relacionada a tudo aquilo com que temos contato visual, como os monumentos pelos quais passamos na rua. Um pensamento minimalista que precisa aos poucos ser mudado. Os documentos de arquivos também se apresentam como representantes do passado, e por isso, precisam ser valorizados como patrimônios. Embora tenhamos legislações que considerem os documentos de arquivo bens patrimoniais dos povos, na verdade só isso não garante sua valorização e o reconhecimento social. Assim, são necessárias ações voltadas para difundir essa mudança de pensamento de modo que atinja grande parte da população. Os gestores de Arquivos devem pensar em estratégias de aproximação com as pessoas, pensar em meios de promover difusão



cultural em forma de ações de reconhecimento e valorização dos bens históricos e culturais. Ao enfatizarmos essa relação Arquivo e sociedade, que pode começar desde cedo na escola, os benefícios podem ser sentidos e usufruídos com o tempo, com mais pessoas frequentando Arquivos como conhecedores de sua finalidade. É importante que tais atividades não sejam esporádicas, mas que constem no planejamento como atividade contínua tanto por parte da instituição arquivística quanto das escolas (Duarte, 2017).

A Educação Patrimonial é um instrumento através do qual o indivíduo faz a leitura do mundo que o rodeia, fazendo-o compreender o universo sociocultural e a trajetória histórico-temporal em que está inserido, fortalecendo a autoestima dos indivíduos e comunidades, junto com a cultura nacional. Compreendida como múltipla e plural, tem o patrimônio cultural de natureza material e imaterial como fonte primária de conhecimento individual e coletivo (Marchette, 2016). O investimento em educação patrimonial ajuda a construir um conjunto de significados para o aluno ou para quem porventura entrar em contato com esses documentos, passando a ter um entendimento ampliado do local onde vive (Gomes; Monteiro, 2016).

A escola é um desses locais, em que memórias são produzidas e (deveriam) ser arquivadas. Os documentos de arquivo refletem a vida da instituição que os produziu ao longo do tempo, não sendo diferente nas escolas. De acordo com Mogarro (2010), os arquivos garantem que haja coerência e consistência entre as memórias, seja a respeito da própria instituição da qual fazem parte, ou de uma comunidade a qual pertencem. Deste modo, os arquivos são ferramentas potenciais para a prática da educação patrimonial, conforme destaca Bellotto (2004) ao atribuir aos documentos uma função educativa. É no bojo desta reflexão que pretendemos enfatizar a relevância dos arquivos escolares como patrimônio cultural, onde são feitos os registros não somente burocráticos, mas também do cotidiano das práticas educativas. Neles encontramos fotos, periódicos escolares e notícias sobre a instituição. São documentos únicos em cada escola e refletem sua produção cultural e histórica, além da relação com as pessoas que a frequentam, e em alguns casos com o bairro e a cidade onde se situam (Gomes; Monteiro, 2016).

Os arquivos escolares são fundamentais para a salvaguarda e preservação dos documentos que contam a história da escola e constituem alicerces para a construção da memória educativa. São fontes primárias para pesquisadores da história da educação, fornecendo uma visão detalhada do funcionamento das instituições escolares, de suas práticas pedagógicas, políticas educacionais e suas consequências para a sociedade ao longo do tempo.

Estabelece-se assim o diálogo entre as diversas fontes de informação, numa perspectiva de articulação e complementaridade voltada para a difusão do arquivo escolar, destacando como possibilidade o lúdico como forma de aproximação dessas memórias.

O lúdico pode ser usado como agente facilitador e estímulo na produção do conhecimento. Usar essa estratégia não só torna mais prazeroso o aprendizado, como facilita a absorção dos conteúdos informacionais. Friedman ensina que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo (1996, p. 41).

Barreto (2008), considera o jogo uma ferramenta de grande ajuda na criação de conceitos, como incentivo ao raciocínio, levando a uma maior autoestima. O autor ressalta que educar através do lúdico desenvolve as funções cognitivas e sociais, absorve conhecimentos e permite a interação com seus semelhantes, além de contribuir para a melhoria do ensino, qualificação e formação crítica do educando.

Segundo Santos (2006), a utilização dos jogos encontra suporte na pedagogia, uma vez que possuem características que desenvolvem o indivíduo. Segundo o autor, os jogos se assentam em bases pedagógicas, envolvendo critérios como a função de literalidade e não-literalidade, os novos signos linguísticos que se fazem nas regras, a flexibilidade a partir de novas combinações de ideias e comportamentos.

Garcez (2014) analisa que o jogo possui um caráter de fascinação que envolve o jogador durante a atividade. Essa capacidade de envolvimento pode ser expressa de forma mais precisa pela palavra divertimento. O divertimento deixa a pessoa mais feliz, mais satisfeita e disposta à aprendizagem. Como complemento, Tezani (2006, p.1) considera que "Por meio do jogo a criança" testa hipóteses, explora o ambiente, manifesta sua criatividade, utiliza suas potencialidades de forma integral, descobre seu próprio eu, desenvolve-se socialmente e culturalmente". Tais conceitos valem para qualquer faixa etária. A brincadeira é uma forma de aproximar e criar vínculos com novos cenários que se apresentam. Goleman (1999) explica que a brincadeira envolve inteligência emocional, pois a preparação da criança para a escola passa pelo desenvolvimento de competências emocionais, que reúnem características como confiança, curiosidade, intencionalidade, autocontrole, capacidades de relacionamento, de comunicação e cooperação.



A tecnologia está cada vez mais presente em todas as áreas. Temos que usar os mais diversos recursos que nos são oferecidos para difundir conhecimento. A informação em forma de jogos digitais tem a sua propagação bastante facilitada através da grande rede, sendo um recurso que não deve ser ignorado. Jaccoud (2018) observa que pesquisas mais recentes têm demonstrado o quanto os jogos digitais podem ser ferramentas de aprendizado úteis para as novas gerações, ao proporcionar aquisição de competências e habilidades em conjunto com a diversão.

Um dos aspectos que se busca no jogo é a possibilidade de aprender por prazer, através de uma aparente brincadeira. Longe de ser algo irrelevante, o ato de jogar ou brincar reúne características interessantes que favorecem as atividades ligadas à aprendizagem, pois também provocam desejo de continuidade.

3 O PERCURSO METODOLÓGICO

O ciclo de pesquisa até chegar ao produto do jogo envolveu as etapas de fase exploratória, onde definimos que tipo de escola teria as condições necessárias para a criação do jogo. As condições envolviam a participação de alunos com uma certa maturidade, com idade por volta de 16, 17 anos, e que a instituição tivesse um acervo representativo de material histórico, e ainda que fizesse de alguma forma parte do bairro ou da cidade em que a escola estivesse localizada. Tais condições foram atendidas com a escolha da ETEFV. Em seguida veio o trabalho de campo, onde foi feito o reconhecimento do acervo do Centro de Memória, e da disponibilidade dos alunos bolsistas de iniciação científica da FAPERJ, e iniciação científica e extensão da UNIRIO participarem do desenvolvimento do jogo. Tendo uma visão geral do material que poderíamos utilizar, fizemos uma seleção inicial dos materiais do acervo que consideramos mais relevantes para trabalharmos no jogo. Tivemos nessa etapa a participação de todos os bolsistas e das professoras coordenadoras do CEMETEFV. Depois que deixei minha impressão sobre quais documentos poderíamos escolher para a pesquisa, pedi para que os atores supracitados se manifestassem se concordavam, e que dessem a palavra final sobre o material que seria aproveitado no jogo, uma vez que o produto ficaria inicialmente com a escola, com potencial para ser expandido para outros lugares. Em reunião interna, eles decidiram os 8 (oito) documentos do acervo que seriam selecionados, que serão descritos em capítulo posterior. Depois dessa decisão, foram feitas outras reuniões, dessa vez com a minha presença, para discutir como seriam feitas melhorias na proposta inicial da dinâmica do jogo. Uma das considerações foi em relação ao tipo de personagem usado no jogo. A princípio, o personagem que usamos tinha uma aparência similar a um desenho

animado. Com a evolução dos conhecimentos, vimos que era possível usar um personagem com aparência mais próxima da humana. E surgiu a ideia de fazermos não apenas um, mas algumas possibilidades de personagens que tornassem o jogo mais inclusivo. E assim fizemos quatro personagens para servirem de opção de escolha para o jogador. Houve uma consulta entre os alunos sobre qual seria o nome do jogo, e foi decidido por eles que se chamaria "os guardiões do conhecimento".

Para usar um jogo com esse intuito, é preciso saber que tipo de perfil de jogador está diante de nós. Ao promover um treinamento baseado em gameficação, temos que ter em mente o perfil e o objetivo do grupo que participará do processo de aprendizagem. Gameficação não é um jogo, é a utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas. (Alves, 2015).

4 GAMEFICAÇÃO

A estratégia de empregar gameficação só tem sucesso se implementada para alcançar objetivos específicos. Por exemplo, games instrucionais são mais efetivos em programas que incluem *debriefing* (reunião onde se reporta a execução de uma tarefa qualquer) dessa atividade, para que as pessoas saibam exatamente o que se espera delas. Não se constrói um jogo usando gameficação simplesmente pela diversão, que é um fator essencial, mas os jogadores têm que enxergar em que as atividades do jogo vão ajudá-los a melhorar o seu trabalho. Enfim, a solução gameficada deve estar alinhada com os objetivos de quem promove o treinamento e de quem aprende, para que a chance de sucesso seja boa. Porém, não é uma solução simples, exige constante checagem para saber se os objetivos serão alcançados.

O que pode ser ensinado com a gameficação? Pode ser empregado, por exemplo, em resolução de problemas, como num jogo feito na Universidade de Washington, em Seattle, que permite que não cientistas contribuam para a descoberta de estrutura de proteínas; desenvolvimento de habilidades de tomada de decisão, de liderança, de inovação; atualização de conhecimentos ou colocar em prática algum conhecimento adquirido em teoria (Alves, 2015). Um programa de milhagem, um game de perguntas e respostas num programa de TV com premiação são exemplos de gameficação. O que essas duas atividades têm em comum basicamente é que engajam o participante e atende também aos interesses de quem criou o jogo. Empresas como Microsoft, Nike, SAP, entre outras estão utilizando esse recurso para treinamento de seus funcionários. Em muitos casos essa estratégia representa ganho de tempo para complementar a aprendizagem. Assim como no campo empresarial, essa solução



também pode ser empregada nas escolas e nos arquivos. Por que algumas pessoas se dispõem a gastar horas do seu tempo jogando? A gameficação busca compreender que elementos dos jogos podem ser usados para engajamento no ambiente de aprendizagem.

O conceito de gameficação tem origem em áreas como design e tecnologia, o que traz uma perspectiva para a possibilidade de ajudar as pessoas a aprenderem através de um ambiente que prenda a atenção dos participantes durante o processo de aprendizagem. Não se trata de uma solução mágica que vai resolver todos os problemas, ainda há a necessidade de um diagnóstico de necessidades, vinculado a um conjunto de indicadores que permitam medir o resultado de um programa de treinamento. Porém, ele ajuda a alcançar o resultado de forma participativa, segura e divertida (Alves, 2015).

Um dos aspectos que torna o jogo atraente é a sensação de evolução. O jogador sabe, através da pontuação, mudança de fase, entre outros aspectos, que está evoluindo e quão próximo está ficando do seu objetivo.

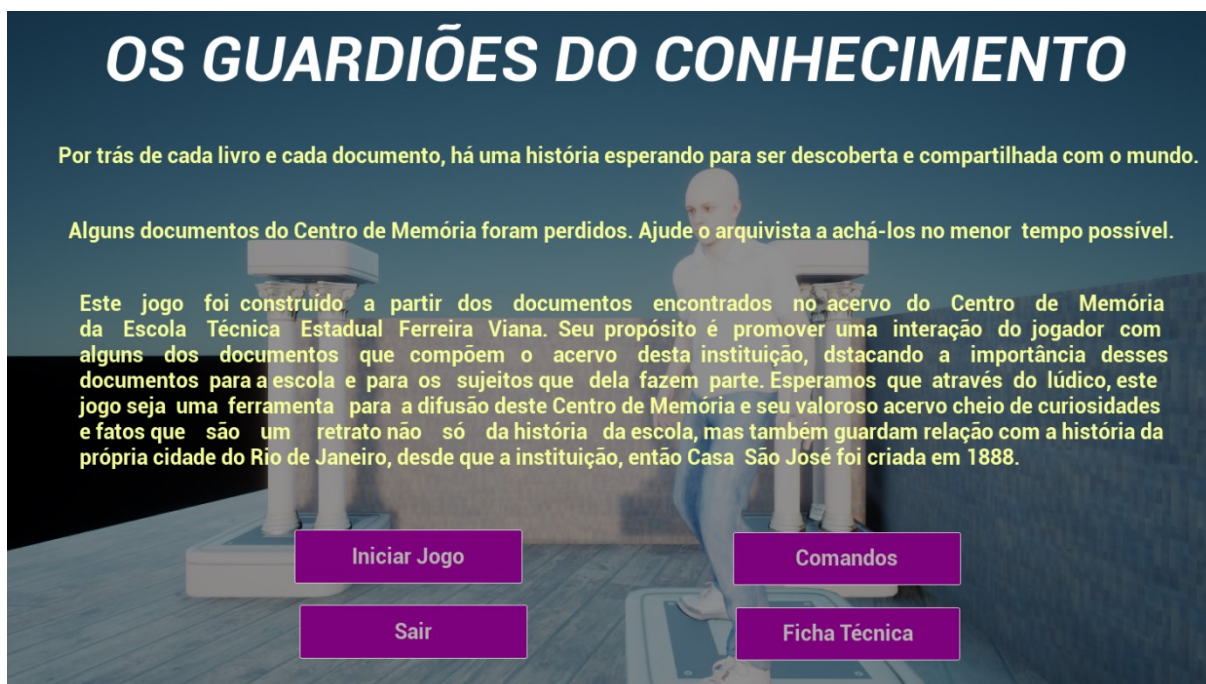
Um jogo pode fazer aprender, mas nem sempre ele se enquadrará no conceito de gameficação. Uma boa definição de gameficação é a de Kapp (apud Alves, 2015): "Gameficação é a utilização mecânica, estética de pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas". A meta ao promovermos treinamentos gameificados é criar algo interessante que faça o participante querer investir seu tempo, adquirir e compartilhar seu conhecimento, contribuindo para o alcance do resultado. (Alves, 2015).

A gameficação não é a transformação de qualquer atividade em um jogo. Gameficação é aprender a partir dos jogos, encontrar elementos dos jogos que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. Encontrar o conceito central de uma experiência e torná-la mais divertida e interessante para produzir um ambiente lúdico adequado para que a aprendizagem ocorra.

5 PRODUÇÃO DO JOGO "OS GUARDIÕES DO CONHECIMENTO"

O jogo "os guardiões do conhecimento" (Figura 1) é um jogo baseado numa sala de escape. Foi construído através de uma ferramenta de desenvolvimento gratuita de jogos chamada Unreal, versão 5.11. É composto de 8 salas com a mesma dinâmica: realizar tarefas, respondendo perguntas ou decifrando enigmas para conseguir coletar os documentos e itens que integram ou fazem referência ao acervo CMETEFV.

Figura 1 – Tela inicial do jogo.



Ao iniciar, são disponibilizadas 4 opções de avatares que têm o intuito de chamar atenção para representatividade e inclusão. Na tela de apresentação, o jogador passa por um portal, como se estivesse entrando no prédio do Centro de Memória da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana. A seguir chegamos na primeira fase, onde o jogador seguirá as dicas para encontrar a primeira figura, o retrato de Ferreira Viana, fundador da Casa de São José. Toda vez que o jogador captura alguma das imagens do inventário, a figura vai se expandir na tela com um texto explicativo, que são as instruções que devem ser seguidas para alcançar a próxima fase. Na segunda sala o jogador terá que recuperar a figura da Lei Áurea, que teve em Ferreira Viana seu redator. O jogador terá que encontrar uma chave que está dentro de um baú para passar para a próxima sala. Na terceira sala, a figura que se apresenta é a primeira página do Livro de Visitas da Casa de São José. A tarefa desta fase é responder entre as opções, a quem pertence a primeira assinatura deste livro, que é do imperador Dom Pedro II.

Na quarta sala, o jogador encontrará a figura de como era a fachada da Escola Ferreira Viana em 1916, e terá que resolver um pequeno enigma que vai ajudá-lo a descobrir em que ano um decreto do prefeito Rivadávia Corrêa mudou o nome da escola. Na quinta sala, o jogador vai se deparar com a figura de uma sala de aula da Instituição em 1920. A pergunta a ser respondida será qual era o nome da instituição naquele ano. A partir da sexta sala, procuramos fazer o jogador interagir com alguns riscos inerentes ao fazer arquivístico. Na sexta sala o risco em destaque são os possíveis



fungos nos acervos. O jogador só consegue avançar de fase se usar luvas e máscara para manusear um documento contaminado, além da resposta correspondente ao enigma da vez, que retrata um aluno socorrendo um outro interno uniformizado da instituição com dor de dente. Na sétima sala, o jogador terá que capturar a figura referente à fachada atual da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana, e responder, em meio a um risco de inundação, à qual fundação a escola foi integrada, a partir de 1996. Na oitava e última sala, o jogador vai capturar uma figura que representa os 5 laboratórios de matérias atualmente ministradas na escola (mecânica, eletrônica, eletrotécnica, edificações e telecomunicações). O jogador vai ter que usar um extintor do tipo correto, que é o de pó químico, para combater um incêndio que ameaça o acervo. A cada fase o jogador coleta uma parte de uma senha. Após a última fase, essa senha será pedida. Digitada corretamente, o jogo se encerra e marca o tempo decorrido. O vencedor é aquele que fizer o percurso em menos tempo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O arquivista tem como uma de suas funções difundir a informação. É preciso que um número cada vez maior de pessoas saiba que os arquivos representam uma fonte preciosa de informações sobre o passado, contada através de uma ampla variedade de documentos, como cartas, fotografias, entre outros materiais que documentam eventos, pessoas e lugares ao longo do tempo. Os arquivos guardam evidências tangíveis de documentos e objetos, fornecendo uma visão mais concreta do passado, possibilitando que as gerações presentes e futuras tenham acesso a informações relevantes sobre a sua história. Ao documentar tradições, práticas e valores dos povos, fortalecem sua identidade cultural. A preservação e acesso apropriado aos documentos de arquivos são primordiais para a compreensão e a apreciação da história e cultura de uma sociedade. Para que se possa dar importância ao significado do arquivo, é preciso que existam cada vez mais ferramentas para a divulgação dos acervos.

No intuito de que o jogo descrito neste artigo pudesse fazer parte do rol de ferramentas capazes de contribuir para a difusão dos arquivos, foi fundamental a colaboração das coordenadoras do CEMETEFV e de todos os bolsistas que ajudaram nas atividades de pesquisa no acervo e desenvolvimento do jogo propriamente dito. Foi através do consenso comum que definimos a dinâmica do jogo, entre outras melhorias originadas de suas observações. O nome do jogo, "Os Guardiões do Conhecimento" foi dado pelos bolsistas, através de uma votação entre eles. Os

documentos e figuras que estão representados no jogo também foram escolhidos por eles.

Procuramos mostrar como as experiências lúdicas proporcionam interação ativa e são envolventes, criando condições para absorção de conhecimentos sobre patrimônios materiais e imateriais de cada região. Da mesma forma, o jogo que produzimos pretende ser capaz de fortalecer o vínculo dos alunos com a história da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana, e de estabelecer novos vínculos com visitantes e pesquisadores. Esperamos ainda, que este trabalho sirva de incentivo para outros coordenadores, diretores e responsáveis por centros de memória e Arquivos, para que usem os jogos como divulgação de seus acervos como já fazem algumas instituições. Não é necessário o uso da tecnologia como fizemos, visto que um simples jogo de tabuleiro desenhado no chão já traz resultados expressivos na interação com visitantes das mais variadas idades. Porém, o uso da internet e das redes sociais são recursos que não podem ser dispensados num mundo em que tantas pessoas estão conectadas na maior parte do tempo. O lúdico pode fazer esse trabalho de divulgação, propiciando um caminho onde as pessoas possam aprender um pouco sobre arquivologia, e refletir sobre as possibilidades de pesquisa em Arquivo se divertindo.

A versão final do jogo foi disponibilizada na página da escola para os visitantes que tenham interesse em passar pela experiência de ter um primeiro contato virtual e lúdico com o acervo escolar. Como forma complementar de divulgação, os bolsistas realizaram no mês de dezembro do ano de 2023, na própria escola, uma apresentação sobre as atividades que desenvolveram durante o ano, e disponibilizaram o jogo no estande como forma de difusão da memória escolar. Acreditamos que todas essas iniciativas possam contribuir ainda mais para estreitar os laços da comunidade escolar com o Centro de Memória, abrindo a possibilidade para que mais olhares sejam somados ao produto, instigando outras pesquisas semelhantes.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamefication**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BELLOTTO, H. Difusão Editorial, Cultural e Educativa. In: BELLOTTO, H. **Arquivos Permanentes tratamento documental**. Rio de Janeiro Editora FGV, 2004, p. 227-247.

BONATO, Nailda. **Arquivos escolares como fonte para a História da Educação**. In: Revista Brasileira da História da Educação, SBHE, jul-dez/2005, p.193-220.



BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria de Educação Básica. Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias.** Brasília: MEC/SEB, 2006.

FERREIRA, Jacira de França; SILVA, Vânia Maria Guimarães Félix da. **Centro de Memória da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana – um espaço de construção do saber.** Rio de Janeiro: UERJ, 2010.

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Editora Moderna, 1996.

GARCEZ, E. S. C. **O lúdico em ensino de química: um estudo do estado da arte,** 2014. 142 f. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática), Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2014.

GOLEMAN, Daniel. **Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas.** São Paulo: Graffex, 1999.

GOMES, P. R.; MONTEIRO, M. V. S. **Arquivo e Escola: buscando ações extensionistas como possibilidade de aproximação.** In: Revista do Arquivo Geral da Cidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, n. 10, 2016, p. 61-78.

JACCOUD, Leandro de Abreu Souza. **A educação patrimonial com/nos arquivos e o uso de jogos cooperativos on-line: monitoramento e avaliação do módulo educativo do sítio Escravidão, abolição e pós-abolição.** Rio de Janeiro, 2018. Dissertação. Programa de PósGraduação em Memória e Acervos da Fundação Casa de Rui Barbosa, 2018.

MARCHETTE, Tatiana Dantas. **Educação patrimonial e políticas públicas de preservação no Brasil.** Curitiba: InterSaberes, 2016.

MOGARRO, M. J. **Arquivos e educação a construção da memória educativa.** In: Revista Brasileira De História Da Educação, São Paulo, n. 10, jul. dez. 2010, p. 75-99.

OLIVEIRA, Mariza da Gama Leite de. Rio de Janeiro, 2015. **Debates e embates na instrução pública primária e seus efeitos nas práticas do Instituto Ferreira Vianna (Rio de Janeiro, 1929 – 1940).** Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, 2015.

SANTOS, José Luiz dos. **O que é cultura.** São Paulo: Brasiliense, 2006.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. **Educação em Revista**, v. 7, n. 1-2, p. 1-16, 2006.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.** Harrisburg: Wharton Digital Press, 2012.

Recebido em 01/11/2024
Aprovado em 11/11/2024



Licença de Atribuição BY do Creative Commons
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>