



ARQUEOLOGIA: UMA CIÊNCIA EM NOSSO COTIDIANO

Palavras-Chave: ARQUEOLOGIA PÚBLICA, PATRIMÔNIO, JOGOS DIDÁTICOS

Autores(as):

Davy Henrique Pereira Da Silva, Maria Eduarda Grassi Lopes, Vitoria Gabriela Cicero Da Silva,

Tiffany Lai Yi Tzu LAP – NEPAM

Prof^(a). Dr^(a). Aline Vieira de Carvalho, orientadora, Patrícia Cristina Bertozzo LAP- NEPAM

INTRODUÇÃO:

A Iniciação Científica “Arqueologia uma ciência em nosso cotidiano” iniciada em 14 de Setembro de 2022 possui como proposta central a apresentação das temáticas, atividades e discussões desenvolvidas no Laboratório de Arqueologia Pública Paulo Duarte e a forma como estes fazem parte do dia-a-dia das pessoas, mesmo que não seja percebido pelas mesmas.

Por meio de filmes, documentários e leitura de textos, foram conduzidas discussões que possibilitaram o aprofundamento nos assuntos de Arqueologia, Arqueologia Pública e Patrimônio. Com os dados obtidos, decidimos trabalhar com os patrimônios brasileiros dentro da arqueologia pública, com o objetivo de proporcionar conhecimento a outros jovens por meio do desenvolvimento de dois jogos.

A partir dessa ideia foram criados dois jogos educativos, fáceis de serem jogados, a fim de prender a atenção do jogador e despertar o seu interesse pelos assuntos. As temáticas foram divididas entre Patrimônio Cultural e Arqueologia, porém, em diferentes jogabilidades, tabuleiro e carta.

METODOLOGIA:

Temas como Arqueologia e Patrimônio, por mais presentes que sejam na vida das pessoas, aparentam ser distantes e restritos. Frequentemente ligada a grandes filmes como Indiana Jones, a Arqueologia é associada à exploração de povos misteriosos, antiguidades e riquezas, enquanto o Patrimônio Cultural é tido como algo pertencente a um grupo social, restrito e que é imutável.

Após extensas pesquisas e debates sobre as temáticas entendemos que o conceito de Arqueologia se regulou quando foi compreendido que nela se “estuda, diretamente, a totalidade material apropriada pelas sociedades humanas”¹, sempre reafirmando que o arqueólogo analisa a história das pessoas enquanto corpo social e não somente artefatos, ou seja, a Arqueologia estuda vestígios materiais dos homens, ligados a diversos períodos e grupos visando entender a cultura, política, religião, sociedade e práticas de grupos em determinados períodos da história.

De modo similar, o Patrimônio também está ligado a sociedade, mas como a origem da palavra expõe, trata-se de uma “herança” cultural. Algo passado de geração em geração, podendo ser um conjunto de bens ou costumes. No que diz a respeito do Patrimônio Cultural,

¹ FUNARI, Pedro. Arqueologia. 3rd ed., editoracontexto, 2003, p. 15.

pode-se entender com bens materiais ou práticas imateriais que representam importantes aspectos da cultura nacional.

Dessa forma, decidiu-se que o desenvolvimento da nossa iniciação científica seria voltado a aproximação dessas temáticas ao público não acadêmico, uma vez que esse é objetivo da arqueologia pública. Desde o seu surgimento ela procura tornar a arqueologia mais acessível e significativa para a sociedade em geral. Com esse direcionamento e se apoiando ainda na visão tradicional como uma disciplina, o público alvo escolhido foram os estudantes de ensino médio de escolas públicas e privadas e jovens de todo o país.

Pensamos no desenvolvimento de jogos, já que projetados para educação patrimonial, “podem favorecer o entendimento sobre pertencimento, estranhamento, valorização, manutenção, salvaguarda, reforço da autoestima dos indivíduos e das comunidades, bem como da valorização das culturas locais e regionais”², através de uma linguagem acessível e lúdica.

Além de que, como descrito, nenhum dos assuntos abordados se limita a um povo ou valor, isto é, estão mais próximos do cotidiano das pessoas do que o presumido pelo insciente popular. Portanto, foi determinado que ao associar o ensino da Arqueologia e Patrimônio a um jogo que possibilitasse uma dinâmica estratégica e informativa, poderia promover a aproximação necessária exigida.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Segundo Bourdieu e Darbel “... amor pela arte nasce de um convívio bem prolongado e não de golpe repentino”³, já para aqueles em que esse contato prolongado não foi possível, eles afirmam que a convivência, familiaridade e valorização dos patrimônios, seriam possibilitadas a partir de diferentes formas de apropriações que aconteceriam com mecanismos presentes em experiências cotidianas, em nosso projeto isso foi adaptado para o uso de jogos. Com isso em mente, para cumprir o objetivo do produto final, foi desenvolvido os designs de dois jogos educativos:

² CARVALHO, Aline, et al. EDUCAÇÃO PATRIMONIAL, HISTÓRIA PÚBLICA E ENSINO: ANÁLISES E POSSIBILIDADES PARA a HISTÓRIA. 18 Dec. 2019

³ BOURDIEU, Pierre; DARBEL, Alain. O amor pela arte: os museus de arte na Europa e seu público. São Paulo / Porto Alegre: Edusp / Zouk, 2007, p. 79

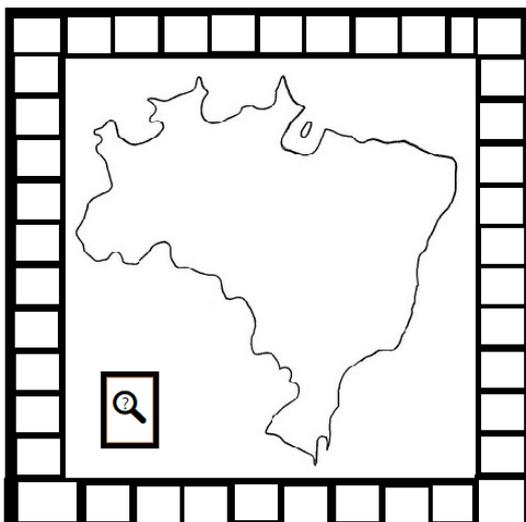


Imagem A (primeiro protótipo do jogo Missão Patrimônio que ainda está em andamento)

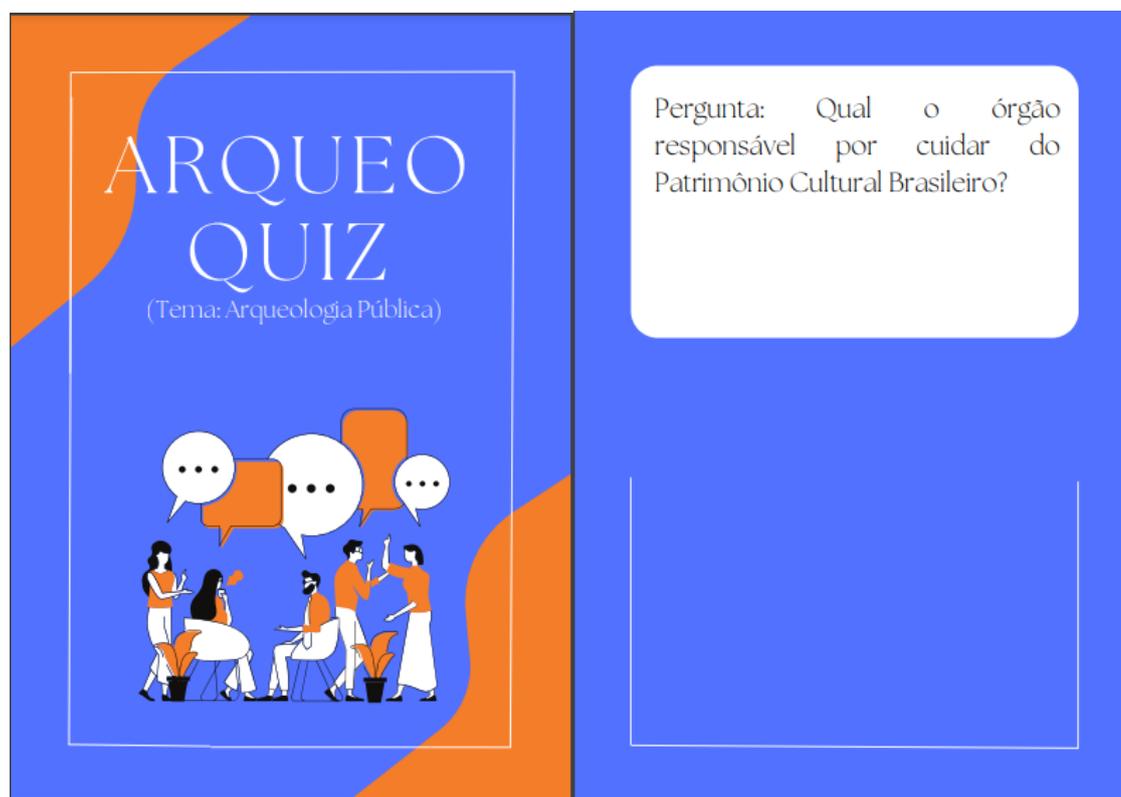


Imagem B (versão final do jogo Arqueo Quiz com exemplo de pergunta)

Pensados para o público jovem, utilizando de um design atrativo, o jogo deve ser divertido, mas ainda sim ter seu objetivo alcançado com o teor educativo.

O primeiro produto desenvolvido (imagem B) o jogo Arqueo Quiz tem como tema central a ciência arqueológica. Ele traz conhecimento em um formato de cartas com perguntas e respostas sobre arqueologia, como mostrado na imagem. O objetivo é acertar mais perguntas que seu oponente e conforme o jogador erra e tem a possibilidade de conhecer a resposta correta, aprende para que na próxima rodada não cometa os mesmos erros. A partir da competição saudável instaurada pelo jogo, os jovens aprendem mais fácil, já que de acordo com a teoria da autodeterminação “quando as pessoas se envolvem em uma competição de forma voluntária e percebem que têm controle sobre seu envolvimento e desempenho, isso pode aumentar a motivação e o aprendizado”. Dessa forma, pretende-se que os estudantes despertem a curiosidade pela Arqueologia e percebam que, essa ciência está presente em seu país, estado, cidade e inclusive em sala de aula.

O segundo produto desenvolvido (imagem A) intitulado como Missão patrimônio é um jogo de tabuleiro, onde para ganhar e receber o título de explorador, ou seja, vencedor do jogo, o jogador deve visitar dois patrimônios, um material e um imaterial de cada macrorregião brasileira, enfrentando alguns desafios na jornada com as casas especiais denominadas “carta mistério” as quais atrasam o jogador ou o favorecem visto que há cartas que retiram um patrimônio visitado do jogador enquanto outras o permite visitar patrimônios de uma região de sua escolha sem precisar contar com a sorte do dado, e as casas onde o jogador fica preso no aeroporto e conseqüentemente perde de uma à duas rodadas.

Após pesquisa e discussão entre os elaboradores, chegou-se a conclusão da escolha de 30 Patrimônios brasileiros, levando em consideração critérios de diversidade regional, cultural e étnica. Os patrimônios materiais, que de acordo com o Art. 216 da constituição brasileira (IV e V): “Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira. nos materiais se incluem:

IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;

V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico. “⁴

Que no jogo foram escolhidos: Mercado Ver-o-Peso, Teatro Amazonas, Encontro das Águas dos Rio Negro e Solimões, Arquipélago de Fernando de Noronha, Serra da Barriga - Região do Quilombo dos Palmares, Gruta do Lago Azul, Brasília, Fazenda Babilônia, Forte Coimbra, Catedral de Campinas, Estádio Mário Filho (Maracanã), Cais do Valongo, Sambaquis (Sambaqui da Tarioba), Bará do Mercado, São Miguel das Missões e Museu casa Érico Veríssimo, já os patrimônios imateriais, que correspondem a práticas, ritos e tradições são Maniçoba, Carimbó, Arte Kusiwa, Literatura de Cordel, Frevo, Roda de Capoeira, Procissão do Fogaréu, Cavalhada, O ofício de sineiro, Carnaval, Modo de fazer pão de queijo, Tradição Doceira de Pelotas e Fandango.

Assim há novamente a competição saudável e o conhecimento diferentes patrimônios materiais e imateriais nacionais, não só os aproximando os jovens da história do país mas também passando o conhecimento da grande diversidade de patrimônios já que tivemos o cuidado de escolher não só obras de arte ou construções que representassem apenas um grupo.

Com o desenvolvimento dos jogos se espera aproximar os jovens dos patrimônios brasileiros e a Arqueologia, buscando atuar na problemática do distanciamento dos jovens da ciência e

⁴ BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/upload/698aa_Constituicao_Federal.pdf. Acesso em: 25 de julho de 2023.

práticas científicas, bem como, na sensibilização para a diversidade patrimonial e necessidade de respeito e proteção às diferentes manifestações culturais e arquitetônicas presentes no país.

CONCLUSÕES:

A partir de nossa experiência pessoal e dos estudos no Laboratório de Arqueologia Pública Paulo Duarte concluímos a Arqueologia e o Patrimônio Cultural, apesar de importantes e presentes ativamente na sociedade, não são percebidos e valorizados por grande parcela da população. Grande parte desse descaso com os bens públicos, com a história e com a ciência tem origem no desconhecimento de sua importância social e da diversidade que abrange. Sendo assim, pensamos em uma estratégia para aproximar os jovens desses assuntos. Escolhemos o público jovem, pois é o que mais se aproxima da nossa faixa etária e linguagem.

A escolha da comunicação e transmissão de conceitos a partir dos jogos, também visa mais fácil acesso a esse público, que muitas vezes, acredita que a estudar história e ciência pode ser enfadonho.

Os jogos visam possibilitar diversão e conhecimento aos jovens sobre Arqueologia e Patrimônio Cultural, mas também, abrir portas para que despertem curiosidade e interesse por assuntos que não são abordados em sala de aula e possam realizar suas pesquisas individuais sobre o tema. Além do mais, buscamos apresentar a existência de um espaço aberto na Unicamp, que se dedica aos temas de Arqueologia e Patrimônio, o Laboratório de Arqueologia Pública Paulo Duarte (LAP).

Em conclusão, o curso traz uma experiência totalmente diferente do que se está acostumado na escola, não só por conhecer um espaço diferente, mas também por ter essa aproximação com uma área de estudo que não vemos tão facilmente, por não ser algo muito popular atualmente. Justamente pelo fato de a arqueologia não ser uma área que faz tanto sucesso atualmente, através do que nos é ensinado no curso, tentamos passar o máximo de conhecimento para a população por meios que sejam acessíveis a todos e de fácil entendimento, para uma maneira de aprendizado que seja divertida, no caso, os jogos que foram confeccionados durante o período do curso.

BIBLIOGRAFIA:

BOURDIEU, Pierre; DARBEL, Alain. O amor pela arte: os museus de arte na Europa e seu público. São Paulo / Porto Alegre: Edusp / Zouk, 2007, p. 79. BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/upload/698aa_Constituicao_Federal.pdf. Acesso em: 25 de Julho de 2023.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/upload/698aa_Constituicao_Federal.pdf. Acesso em: 25 de julho de 2023.

CARVALHO, Aline, et al. EDUCAÇÃO PATRIMONIAL, HISTÓRIA PÚBLICA E ENSINO: ANÁLISES E POSSIBILIDADES PARA a HISTÓRIA. 18 Dec. 2019, p. 2, ojs.ufgd.edu.br/index.php/FRONTEIRAS/article/view/11485/5620. Acesso em 17 de Julho de 2023.

FUNARI, Pedro. Arqueologia. 3rd ed., editoracontexto, 2003, p. 15.