



PREFEITURA DE

CAMPOS

SECRETARIA MUNICIPAL
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA
E TECNOLOGIA

 **Mais
Ciência**

Patrimônio Goitacá: Ferramentas digitais na educação patrimonial

Orientador(a): Maria Catharina Reis Queiroz Prata

Bolsista: Isabelle Erthal Farias

INSTITUTO FEDERAL FLUMINENSE CAMPOS CENTRO

2024



SUMÁRIO

RESUMO	3
ABSTRACT	4
INTRODUÇÃO	5
MATERIAIS E MÉTODOS.....	6
RESULTADOS	9
CONSIDERAÇÕES FINAIS	9
REFERÊNCIAS.....	10

RESUMO

O projeto "Ferramentas Digitais na Educação Patrimonial" busca integrar tecnologias digitais às práticas pedagógicas para promover maior engajamento e compreensão do patrimônio cultural. Desenvolvido na cidade de Campos dos Goytacazes, reconhecida por seu rico acervo arquitetônico e importância histórica, o projeto visa atender às demandas por uma educação mais inclusiva e acessível. Por meio de ferramentas como aplicativos e realidade aumentada, espera-se modernizar o ensino da educação patrimonial, tornando-o mais interativo e significativo, e alcançando um público mais amplo, incluindo aqueles com limitações físicas ou geográficas.

ABSTRACT

The "Digital Tools in Heritage Education" project seeks to integrate digital technologies into pedagogical practices to promote greater engagement and understanding of cultural heritage. Developed in the city of Campos dos Goytacazes, recognized for its rich architectural collection and historical importance, the project aims to meet the demands for a more inclusive and accessible education. Through tools such as applications and augmented reality, it is hoped to modernize the teaching of heritage education, making it more interactive and meaningful, and reaching a wider audience, including those with physical or geographic limitations.

INTRODUÇÃO

A educação patrimonial desempenha um papel essencial na preservação da memória histórica e cultural de uma sociedade. Em um mundo cada vez mais digitalizado, o uso de ferramentas tecnológicas tem se mostrado um recurso valioso para ampliar o alcance e a eficácia das iniciativas educacionais nessa área. O presente projeto, buscou explorar como tecnologias digitais podem ser integradas às práticas pedagógicas, promovendo maior engajamento e compreensão dos alunos em relação ao patrimônio cultural.

O projeto visa atender às demandas por uma educação mais inclusiva e acessível, possibilitando que um público mais amplo tenha contato com o patrimônio cultural de forma interativa e significativa. Desenvolvido na cidade de Campos dos Goytacazes, conhecida por seu rico acervo arquitetônico e sua importância histórica desde os primórdios do país, o projeto em questão tem a cidade como objeto norteador.

Objetiva-se então contribuir para a preservação do patrimônio material e imaterial de Campos dos Goytacazes, divulgando seu acervo histórico e artístico através do "Patrimônio Goitacá", canal multiplataforma (Site, Instagram, Youtube e Tiktok) do núcleo de pesquisa dos projetos relacionados ao patrimônio dentro do curso de arquitetura do Instituto Federal Fluminense (IFF).

(Figura 1 - Logo do projeto)



Fonte: www.patrimoniogoitaca.org

Este projeto é de continuação e está vinculado ao tema “O ARQUIVO VAI A ESCOLA” junto à Fundação Cultural Jornalista Oswaldo Lima, por entendermos que a divulgação desse patrimônio equivale levar o “conhecimento” da cidade de Campos dos Goytacazes à toda a sociedade, viabilizando o contato com a história e cultura do município, numa iniciativa de integralizar a Educação Patrimonial para a população em geral.

Passear e conhecer patrimônios ainda é uma realidade distante de grande parte da população. A educação patrimonial deve estimular a redução desse distanciamento e promover ações que agreguem pertencimento e responsabilidade da população para com seus bens culturais. Aliar a tecnologia e o patrimônio cultural significa caminhar paralelamente às novas condutas de acesso à informação e de comunicação. Com isso, é possível atingir um quantitativo de pessoas que, normalmente, as usuais cartilhas e folders não conseguem englobar.

Este trabalho parte de uma bolsa de continuidade do projeto anterior, responsável por manter as redes, assim como alimentar o banco de dados disponibilizado, nas plataformas do “Patrimônio Goitacá”. Garantindo a preservação do máximo de informações relacionadas ao patrimônio material e imaterial campista.

MATERIAIS E MÉTODOS

O desenvolvimento do projeto contou com a utilização de diversas ferramentas digitais e estratégias de comunicação para disseminar informações e engajar os públicos-alvo. Foram desenvolvidos materiais, jogos, apresentações e eventos. As plataformas digitais do núcleo de pesquisa seguiram exercendo a missão de divulgar quaisquer notícias, informações e declarações pertinentes à propagação da cultura campista. Além disso, foi realizada uma reformulação no design do site oficial do projeto, com o objetivo de torná-lo mais acessível e adaptável aos diversos formatos de dispositivos utilizados atualmente, como smartphones, tablets e computadores. Essa mudança visou aprimorar a experiência do usuário e facilitar o acesso ao conteúdo.

(Figura 2 - Página inicial antiga do site)



Fonte: www.patrimoniogoitaca.org

(Figura 3 - Página inicial atual do site)



A participação do projeto em diversos eventos esse ano foi fundamental para a ampliação da sua visibilidade e para a divulgação da rica cultura de Campos dos Goytacazes. Por meio dessas iniciativas, foi possível compartilhar experiências, fortalecer parcerias e engajar diferentes públicos na valorização do patrimônio cultural local. Além disso, os eventos contribuíram para consolidar a imagem da cidade como um polo de relevância histórica e cultural, fomentando o interesse de visitantes e pesquisadores.

O mosaico de imagens a seguir mostra diferentes eventos que aconteceram ao longo do ano de participação do projeto no programa Mais Ciência.

(Figura 4 - Mosaico de imagens de eventos)



Fonte: Arquivo pessoal

Foram desenvolvidos também dois jogos digitais com o objetivo de engajar o público na valorização do patrimônio cultural local. O primeiro, um quiz interativo, testa os conhecimentos dos jogadores sobre a cultura e a história de Campos dos Goytacazes. O segundo jogo, que se passa no Rio Paraíba e foi todo desenhado a mão, apresenta um pescador que precisa desviar de lixos jogados no rio enquanto coleta peixes, promovendo reflexões sobre a preservação ambiental e a importância do rio para a região.

Ambos os jogos foram bem recebidos e demonstraram grande potencial educativo e de conscientização. Estão publicados em versão beta na plataforma Itch.io, que é um site hospedeiro de jogos gratuitos.

(Figura 5 - Tela inicial dos jogos desenvolvidos)



Fonte: Arquivo pessoal

RESULTADOS

Os objetivos propostos pelo projeto foram amplamente alcançados, demonstrando o impacto positivo da integração de ferramentas digitais na educação patrimonial. As redes sociais do projeto se destacaram como um canal importante para engajamento, registrando um aumento significativo no número de seguidores e interações. Os jogos apresentados em eventos despertaram o interesse do público alvo assim como a vontade de aprender mais sobre a cidade e a cultura local.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto "Ferramentas Digitais na Educação Patrimonial" demonstrou como a tecnologia pode ser uma aliada poderosa na promoção e preservação do patrimônio cultural. Ao longo de sua execução, foi possível implementar ações inovadoras que alcançaram tanto os objetivos pedagógicos quanto os de engajamento comunitário. A reformulação do site e o desenvolvimento de jogos digitais contribuíram para tornar o conteúdo mais acessível e atrativo, especialmente para o público jovem. A participação em eventos e o uso estratégico das redes sociais ampliaram significativamente o alcance do projeto, fortalecendo a conexão entre a comunidade e o patrimônio local.

A experiência adquirida ao longo do projeto destaca a importância de integrar tecnologia e cultura como forma de preservar a história e fortalecer a identidade local. Além disso, os resultados obtidos reforçam o potencial das ferramentas digitais para transformar a educação patrimonial em uma experiência mais interativa e inclusiva. Assim, o projeto deixa um legado de boas práticas e resultados concretos, que podem servir de inspiração para futuras iniciativas na área.

REFERÊNCIAS

Patrimônio Goitacá. Patrimônio Goitacá. Disponível em:
<<https://www.patrimoniogoitaca.org/>>. Acesso em: 7 jan. 2025.

Patrimônio Goitacá - itch.io. itch.io. Disponível em:
<<https://patrimoniogoitaca.itch.io/>>. Acesso em: 7 jan. 2025.