



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**

Centro de Ciências Humanas e Sociais – CCH Programa de Pós-Graduação em  
Gestão de Documentos e Arquivos – PPGARQ Mestrado Profissional em Gestão de  
Documentos e Arquivos – MPGA

MARCELO LÍCIO DE JESUS

**O USO DOS JOGOS PATRIMONIAIS NA CONSTRUÇÃO DE NOVOS  
CONHECIMENTOS: UMA EXPERIÊNCIA A PARTIR DO ARQUIVO DO CENTRO  
DE MEMÓRIA DA ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL FERRIERA VIANA**

**RIO DE JANEIRO**

**2023**

MARCELO LÍCIO DE JESUS

**O USO DOS JOGOS PATRIMONIAIS NA CONSTRUÇÃO DE NOVOS  
CONHECIMENTOS: UMA EXPERIÊNCIA A PARTIR DO ARQUIVO DO CENTRO  
DE MEMÓRIA DA ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL FERREIRA VIANA**

Dissertação de Mestrado, modalidade Produto Técnico-Científico, apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Gestão de Documentos e Arquivos da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (PPGARQ-UNIRIO), como requisito para a obtenção do grau de Mestre no curso de Mestrado Profissional em Gestão de Documentos e Arquivos.

Orientadora: Profa. Dra. Priscila Ribeiro Gomes.

**RIO DE JANEIRO**

**2023**

J58

JESUS, Marcelo Lício de

O USO DOS JOGOS PATRIMONIAIS NA CONSTRUÇÃO DE NOVOS CONHECIMENTO: UMA EXPERIÊNCIA A PARTIR DO ARQUIVO DO CENTRO DE MEMÓRIA DA ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL FERREIRA VIANA / Marcelo Lício de Jesus. — Rio de Janeiro, 2023.

82 f.: il. Color.

Orientadora: Profa. Dra. PRISCILA RIBEIRO GOMES. Dissertação (Mestrado) Produto Técnico-Científico – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, PPGARQ, 2023.

1. Educação Patrimonial. 2. Memória. 3. Ludicidade. 4. Jogos I. GOMES, Priscila Ribeiro. II. Título.

MARCELO LÍCIO DE JESUS

**O USO DOS JOGOS PATRIMONIAIS NA CONSTRUÇÃO DE NOVOS  
CONHECIMENTOS: UMA EXPERIÊNCIA A PARTIR DO ARQUIVO DO CENTRO  
DE MEMÓRIA DA ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL FERREIRA VIANA**

Dissertação de Mestrado, modalidade Produto Técnico-Científico, apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Gestão de Documentos e Arquivos da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (PPGARQ-UNIRIO), como requisito para a obtenção do grau de Mestre no curso de Mestrado Profissional em Gestão de Documentos e Arquivos.

Aprovado em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Priscila Ribeiro Gomes – Orientadora  
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

---

Profa. Dra. Jussara Cassiano Nascimento  
Colégio Brigadeiro Newton Braga

---

Prof. Dr. Eliezer Pires da Silva  
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

## **AGRADECIMENTOS**

Muitas pessoas foram corresponsáveis por esse trabalho. Meu agradecimento a todos: minha esposa Rita, minha orientadora professora doutora Priscila Gomes, professor doutor Eliezer Pires, professora doutora Jussara Nascimento e a toda a turma do PPGARQ, à direção e professores da Escola 3D de Nova Iguaçu, à professora Karina, bolsistas da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana, meu sobrinho Guilherme e demais amigos que ajudaram nos testes do jogo.

## RESUMO

A origem deste trabalho surge com minha participação no projeto de extensão “ensinar e aprender nos/com arquivos: (re)viendo as práticas pedagógicas”, onde as atividades desenvolvidas me fizeram interagir com o tema da educação patrimonial. Este tema frequentemente aparecia ilustrado por trabalhos ligados a jogos, o que me despertou a atenção para o uso deste recurso como ferramenta para aprendizagem. De fato, os jogos são usados largamente como ferramenta auxiliar na aprendizagem em muitas áreas do conhecimento. Neste trabalho pretendemos analisar as possibilidades do uso dos jogos patrimoniais na construção de novos conhecimentos. Para esta pesquisa utilizamos alguns documentos do Centro de Memória da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana, com intuito de reforçarmos os diálogos entre memória, arquivos escolares, identidade e pertencimento a partir do lúdico. Ao final, buscou-se apresentar como produto técnico-científico, um jogo de temática patrimonial, que ficará à disposição da escola para uso pedagógico e para fins de divulgação do acervo do Centro de Memória.

**Palavras-chave: Educação Patrimonial; Memória; Ludicidade; Jogos.**

## **ABSTRACT**

The origin of this work comes from my participation in the extension project “teaching and learning in/with archives: (re)seeing pedagogical practices”, where the development activities made me interact with the theme of heritage education. This theme was frequently illustrated by works linked to games, which called my attention to the use of this resource as a learning tool. In fact, games are widely used as an auxiliary tool in learning in many areas of knowledge. In this work we intend to analyze the possibilities of using heritage games in the construction of new knowledge. For this research, we will use some documents from the Memory Center of the Ferreira Viana State Technical School, in order to strengthen the dialogues between memory, school archives, identity and belonging from the playful point of view. In the end, it is intended to present a heritage-themed game as a technical-scientific product, which will be available to the school for pedagogical use and for the purpose of disseminating the Memory Center's collection.

**Keywords: Heritage Education; Memory; Playfulness; Games.**

## LISTA DE SIGLAS

APESP	Arquivo Público do Estado de São Paulo
CEMETFV	Centro de Memória da ETEFV
CEDUC	Coordenação de educação patrimonial do Iphan
CNRC	Centro Nacional de Referência Cultural
ENEQ	Encontro Nacional de Ensino de Química
ETEFV	Escola Técnica Estadual Ferreira Viana
FAETEC	Fundação de Apoio a Escola Técnica
FGV CPDOC	Escola de Ciências Sociais da Fundação Getúlio Vargas
IPHAN	Instituto de Preservação Histórico Nacional
MinC	Ministério da Educação e Cultura
NUMEN	Núcleo de Documentação, História e Memória da Unirio
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
PROEDES	Programa de Estudos e Documentação, Educação e Sociedade

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Escola no Acervo – FGV CPDOC .....	53
Figura 2 – Elementos da Gameficação .....	56
Figura 3 – Menu Principal.....	61
Figura 4 – Entrada no Centro de Memória.....	62
Figura 5 – Primeira Sala – Retrato de Ferreira Viana .....	62
Figura 6 - Descrição da Figura e instruções para o jogador .....	63
Figura 7 – Lei Áurea, que teve Ferreira Viana como redator.....	64
Figura 8 – Lei Áurea .....	64
Figura 9 – Livro de visitas com assinatura de Dom Pedro II.....	65
Figura 10 – Assinatura de Dom Pedro II no livro de visitas .....	65
Figura 11 – Fachada da Casa de São José, no início do século XX.....	66
Figura 12 – Sala de aula do Instituto Ferreira Viana, de 1920.....	66
Figura 13 – Sala de aula em 1920 .....	67
Figura 14 – Aluno ajudando outro interno uniformizado com dor de dente.....	68
Figura 15 – monitor atuando como dentista.....	68
Figura 16 – Jogador vestido com luvas e máscara e livro com fungos.....	69
Figura 17 – Figura da fachada atual da ETEFV.....	69
Figura 18 – Fachada da ETEFV.....	70
Figura 19 – Risco de Inundação do acervo.....	70
Figura 20 – Laboratórios da ETEFV.....	71
Figura 21 – Risco de Incêndio no acervo.....	72
Figura 22 – Porta final com senha.....	72

Figura 23 – Tela final com medalha e acesso a todas as figuras com suas descrições.....	72
Figura 24 – Primeiro personagem.....	73
Figura 25 – Segundo Personagem .....	73
Figura 26 –Terceiro Personagem.....	74
Figura 27 – Quarto Personagem.....	74
Figura 28 – Resposta errada escolhida pelo jogador.....	75
Figura 29 – Resposta certa escolhida pelo jogador .....	75
Figura 30 – Inventário .....	76
Figura 31 – Primeiro personagem .....	76
Figura 32 – Primeira página do livro de visitas da Casa de São José.....	84

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	12
1.1	O Contexto e a problemática.....	14
1.2	Objetivo Geral e objetivos específicos.....	18
1.3	O percurso metodológico.....	19
<b>2</b>	<b>O PROCESSO DE PRODUÇÃO DO JOGO</b> .....	21
<b>3</b>	<b>MARCO EMPÍRICO</b> .....	25
3.1	Por que estudar as Instituições Escolares.....	25
3.2	Um breve histórico sobre a escola.....	27
3.3	Contribuição dos Documentos no entendimento da cidade no fim do século XIX e início do século XX.....	31
<b>4</b>	<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	36
<b>5</b>	<b>O ARQUIVO COMO PATRIMÔNIO CULTURAL</b> .....	38
<b>6</b>	<b>O ARQUIVO COMO INSTRUMENTO EDUCATIVO</b> .....	42
6.1	Os Arquivos Escolares .....	43
6.2	Os documentos, a sua natureza e as potencialidades para a investigação em educação .....	45
<b>7</b>	<b>O LÚDICO ATRAVÉS DOS ARQUIVOS</b> .....	49
7.1	Atividades Educativas e lúdicas nos Arquivos.....	51
<b>8</b>	<b>ALGUMAS NOÇÕES SOBRE GAMIFICAÇÃO</b> .....	54
<b>9</b>	<b>VAMOS JOGAR “OS GUARDIÕES DO CONHECIMENTO?”</b> .....	59
<b>10</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	78
	REFERÊNCIAS .....	81
	<b>ANEXO A – Primeira página do Livro de visitas da Casa de São José...</b>	84

## 1 INTRODUÇÃO

O interesse pelo tema da pesquisa surgiu com o meu ingresso como colaborador no projeto de extensão “Ensinar e aprender nos/com Arquivos: (re)viendo as práticas pedagógicas”, coordenado pela professora doutora Priscila Gomes, que tem por objetivo estudar os entrecruzamentos entre Arquivologia e Educação, com ênfase no documento enquanto ferramenta de ensino e aprendizagem. Dentro deste contexto, me chamou a atenção o trabalho de profissionais da educação em diversas partes do país, desenvolvendo atividades lúdicas com objetivo de despertar o senso de pertencimento em seus alunos através da educação patrimonial. Tais atividades envolviam jogos que faziam referência a patrimônios culturais de suas cidades. A partir do contato com os bens patrimoniais se estabelece uma relação de conhecimento e consequente entendimento do quão essencial é a sua preservação.

É comum ouvirmos relatos recorrentes sobre como as pessoas em geral percebem a Arquivologia. Muitas se surpreendem com o fato de que para se trabalhar com arquivos seja necessário um curso superior. Outras têm dificuldade até de saber do que se trata, chegando a confundir com outras áreas do conhecimento. O mesmo não ocorre se perguntarmos sobre o que faz um médico, um advogado, pois esses profissionais fazem parte do cotidiano das pessoas. Não causa estranheza o desconhecimento das pessoas do fato de que trabalhar com arquivos não se trata apenas de ordenar pastas alfabética ou numericamente. Ou de que é necessário uma série de conhecimentos para fazer uma gestão documental eficiente (XAVIER; ARLENE, 2022). Discutir o que é Arquivologia não é o objetivo deste estudo, porém é necessário um mínimo de conhecimento para entendermos a relevância do campo. Observamos que os Arquivos atraem menos a atenção das pessoas do que bibliotecas e museus, que são instituições significativamente mais visitadas. Pensando em contribuir com algumas mudanças que já vêm acontecendo nesse quadro, pretendemos construir um jogo que venha a se transformar numa ferramenta que possibilite um olhar de reflexão sobre o universo dos documentos arquivísticos, seus propósitos e utilidades, e sirva para divulgar acervos. Valendo-se da ludicidade, acreditamos que um jogo que trabalhe elementos da educação patrimonial, incluindo, neste caso os arquivos, e projetado com técnicas da

gamificação, pode ser disponibilizado em escolas, instituições arquivísticas e afins, para trazer mais conhecimento sobre a atuação dos Arquivos e seus acervos.

Esta pesquisa tem como campo de trabalho o acervo do Centro de Memória da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana (CEMETEFV), criado em 2005. Um conjunto de documentos históricos preciosos, pertencente a uma instituição centenária de 1888, que tem uma trajetória com passagens por diferentes períodos da História da cidade do Rio de Janeiro e do Brasil. O acervo faz referência a vários personagens conhecidos, como Antônio Ferreira Viana, Dom Pedro II, Princesa Isabel, entre outros. Em 1988, uma grande parte desses documentos que se encontrava no terceiro andar abaixo do telhado e no auditório, se perdeu devido a intempéries climáticas e ao armazenamento inadequado. Felizmente, em 2006, quando foi disponibilizada para o Centro de Memória uma sala ao lado do “arquivo morto” da escola, outro conjunto documental foi encontrado. A documentação encontrada estava em estado de conservação e acondicionamento muito ruins.

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. Um grupo de pesquisa da Faculdade de Educação da UFRJ (FE/UFRJ) prestou grande ajuda nos esforços de conservação dos documentos que foram descobertos em 2006, ao fazer uma primeira organização e inventariar o acervo, sem verba ou ajuda de especialistas. Posteriormente, o acervo e as histórias que ele abriga 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 PROEDS (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 pesquisar essa fonte de pesquisa para trabalhos acadêmicos em cursos de pós-graduação. A escola luta para conseguir um espaço maior e mais digno para abrigar com mais segurança e qualidade os documentos. A coordenação da escola utiliza diversas ações de divulgação em conjunto com o CEMETFV, entre elas a organização de visitas, palestras e as citadas exposições. Junto aos alunos em sala de aula, seleciona cópias de documentos que mostram a trajetória de crianças desde cedo se preparando para o mundo profissional, usando os vínculos passados da escola como um estímulo para o futuro de cada um deles.

Nossa proposta de produto científico, que será apresentado na forma de um 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, e que precisa de um lugar maior para abrigar com mais segurança e qualidade todos seus documentos.

Em seguida, abordaremos a problemática da pesquisa, objetivos gerais, objetivos específicos e o percurso metodológico.

### **1.1 O Contexto e a problemática**

O patrimônio cultural contribui para formar identidades e reconhecer os valores de uma sociedade. Uma vez estabelecido o elo entre patrimônio e comunidade a qual pertencem, fica clara a importância dos espaços de memória como Arquivos, museus e bibliotecas no papel de guardiões da história contada através dos documentos, bem como na preservação e difusão dos acervos que contam a trajetória de cada povo. É grande o número de pessoas para as quais não está clara a relevância em preservar o patrimônio cultural. É possível que falte motivação ou meios de alcançar esse conhecimento. Torna-se fundamental desenvolver formas diferentes e criativas de alcançar as pessoas, dando a elas a possibilidade de refletir e entender como o patrimônio cultural mantém viva a cultura de uma comunidade.

Autores como Kishimoto (1994) sustentam que alguns processos de aquisição de conhecimento são facilitados quando tomam a forma de jogos. Os jogos e as atividades lúdicas se apresentam como uma opção para diminuir uma deficiência de conhecimento a respeito do valor patrimonial, e estimular uma

mudança no ponto de vista das pessoas comuns, ou mesmo de alunos, aumentando sua percepção acerca do patrimônio que as cerca e da importância dos Arquivos para esta finalidade. Desse modo, este trabalho visa problematizar: pensando num acervo de numa instituição educacional, os jogos patrimoniais, tendo como foco o documento, podem ser uma possibilidade para construir novos conhecimentos e reforçar os vínculos de pertencimento de uma comunidade? Com base nesse questionamento pretendemos realizar um estudo a partir de pressupostos teóricos, visando a contribuição das atividades lúdicas como estratégia catalisadora nos processos de ensino e aprendizagem da educação patrimonial.

A proposta apresentada neste estudo tem estreita relação com a área tecnológica, que é minha formação de origem. Estando familiarizado há pelo menos duas décadas com desenvolvimento de sistemas na prefeitura do Rio de Janeiro, pude testemunhar quantas vezes o uso da tecnologia tornou o trabalho das pessoas mais produtivo. Em contrapartida, é bem verdade que houve casos não tão bem-sucedidos. A causa para os insucessos invariavelmente é a mesma: imprecisão no levantamento do objetivo de quem demandou o sistema. A extração incorreta da informação, o não entendimento do que o cliente realmente deseja, impossibilita o desenvolvimento de um sistema eficiente e funcional. A construção de um jogo como ferramenta de aprendizagem envolve muitos elementos similares ao desenvolvimento de sistemas. É preciso pensar no jogador e em quem mais irá se beneficiar do projeto como clientes. Pensando em trazer essa experiência para a área da educação e arquivos, acredito que a tecnologia pode contribuir em alguns casos específicos para otimizar a troca de informação entre educador e aluno, entre os próprios alunos e visitantes do arquivo. A tecnologia pode incentivar o protagonismo, promover autonomia, tangenciando a forma de aprendizagem tradicional, atraindo o interesse das pessoas de uma forma diferente para a formação de novos conhecimentos.

Todo meu trabalho profissional sempre envolveu informação. Em determinado momento, senti necessidade de um aprofundamento e de ter contato com outras áreas do conhecimento que envolvessem maior imersão no contexto informacional. Primeiramente me formei em biblioteconomia, e logo em seguida em arquivologia. As duas formações me apresentaram a informação em estado mais puro, assim como formas mais complexas de organização e gestão informacional. Tendo me identificado mais com a Arquivologia, mais precisamente com a educação

patrimonial, decidi trazer uma proposta de contribuição agregando conhecimentos oriundos de minhas formações, no sentido de construir uma ferramenta aproveitando elementos da ludicidade e da tecnologia. Acredito que seja possível trazer um maior alcance e engajamento para determinadas atividades realizadas em arquivo, inicialmente desenvolvendo uma experiência em forma de jogo com alunos, num arquivo escolar. Posteriormente, consideramos que há potencial para ser adaptado para outras situações, podendo ser usado por pessoas de fora da área em visita a arquivos, ou em sites de instituições que de alguma proveem pesquisa em arquivo. Esperamos assim estar contribuindo para um maior conhecimento do papel das instituições arquivísticas como fonte de informação e guardiãs do patrimônio cultural e documental.

A Escola Técnica Estadual Ferreira Viana é uma das escolas técnicas mais antigas em funcionamento do Rio de Janeiro, com valioso acervo documental e iconográfico. O Centro de Memória e o Laboratório de Humanidades da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana/FAETEC realizam projetos para impulsionar a divulgação do seu acervo. Como exemplo, em 2013 houve uma parceria com o Núcleo de Documentação, História e Memória da Unirio (NUMEN) através de um projeto denominado “Histórias de Escola: Ferreira Viana”. Seu objetivo foi contribuir para a constituição de uma memória digital sobre a experiência escolar de estudantes, professores, técnicos e gestores da Escola (HISTÓRIAS DE ESCOLA, 2022). Existe um outro projeto em andamento chamado “Projeto FAPERJ – Jovens Talentos 2023”, em que um dos objetivos é dar prosseguimento às atividades iniciadas com o NUMEN, visando a formação de um acervo documental digital a partir de entrevistas com membros da comunidade escolar, investigando a cultura escolar em que está inserida, utilizando métodos da história oral, da memória de professores, funcionários e estudantes da instituição ao longo do tempo. O outro objetivo diz respeito à organização e catalogação do acervo permanente da ETEFV sob a guarda do Centro de Memória da instituição, atualizando e aprimorando os bancos de dados e instrumentos de consulta para uso dos pesquisadores. O Centro de memória conta também com atividades realizadas através do projeto de pesquisa “Arquivo e Escola: reflexões sobre as contribuições da educação patrimonial na tessitura do conhecimento” e do projeto de extensão “Ensinar e aprender nos/com arquivos: (re) vendo as práticas pedagógicas, projetos de pesquisa vinculados a UNIRIO com ações voltadas para a organização do acervo e oficinas com alunos.

Pretendemos que o jogo seja uma plataforma de interação com parte da história da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana. Para trabalhar essa história, iremos trazer para a tela do computador de forma lúdica alguns dos seus acontecimento e mudanças, fazendo uso de documentos iconográficos do acervo do CEMETEFV. O Centro de Memória guarda ainda documentação administrativa e histórica da escola. A pesquisa se restringiu à parte do acervo que permite retratar alguns aspectos que mostrem como era o dia a dia na instituição, e de acontecimentos que tenham relação com figuras ou fatos históricos ao longo do final dos séculos XIX e começo do século XX. Por ser uma escola centenária, e nosso produto técnico-científico se tratar de um jogo, e não de um trabalho bibliográfico, tivemos que selecionar os documentos do acervo que consideramos mais representativos para contextualizarmos algumas perguntas e respostas, que será o artifício que usaremos, além da ludicidade, para tentar fazer o jogador guardar com mais facilidade em sua memória a experiência dessa viagem virtual por dentro do acervo do CEMETEFV. Os bolsistas da UNIRIO e da própria ETEFV tiveram relevante participação no desenvolvimento do jogo, conforme explicitado mais adiante.

A tecnologia da informação é um dos campos da ciência em que a evolução se dá de forma muito rápida. A todo momento uma nova tecnologia surge, fazendo com que o domínio em uma ferramenta precise ser reciclado ou seja necessário evoluir para o aprendizado em alguma outra que seja mais poderosa. Minha experiência como profissional no campo do desenvolvimento de sistemas foi de grande ajuda devido às características similares do desenvolvimento de jogos. Porém, como teremos oportunidade de descrever no decorrer deste trabalho, as diferenças e particularidades na construção de jogos não tornam essa tarefa simples.

Este foi o processo decorrido para que chegássemos a nossa proposta final de jogo trabalhando elementos de arquivo e da gameficação, características que acreditamos que tenham potencial para atrair atenção para o acervo da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana, e conseqüentemente apontar uma seta para a arquivologia, através de aspectos que envolvem essa área do conhecimento que colocamos no jogo.

Definido o campo de pesquisa, as ações metodológicas contaram com uma revisão bibliográfica voltada para: descrição de experiências educativas já realizadas

com jogos; compreensão dos referenciais teóricos sobre educação patrimonial, o uso do lúdico na educação e o conceito de gamificação; além de pesquisa documental no arquivo do Centro de Memória da ETEFV, com a finalidade de identificar os documentos a serem utilizados no jogo; desenvolver o jogo com os documentos selecionados; interagir com os alunos e bolsistas da escola durante o desenvolvimento do jogo para saber como percebem sua evolução; e inserir elementos da gamificação no jogo.

## **1.2 Objetivo Geral e Objetivos específicos**

O objetivo geral foi desenvolver um jogo educativo instrumentalizando recursos do arquivo do Centro de Memória da Escola Técnica Estadual Ferreira Vianna. Como objetivos específicos, refletimos sobre a importância do arquivo enquanto patrimônio, por meio de uma revisão de literatura; buscamos entender como jogos baseados em arquivos escolares, utilizando o recurso da gamificação podem ajudar a compreender melhor a importância da educação patrimonial no que tange à valorização do patrimônio cultural e da história da escola; e apresentamos um produto técnico-científico na forma de um jogo educativo para computador, desenvolvido no motor de jogos *Unreal*, baseado nos documentos do arquivo escolar que representam o patrimônio cultural da instituição ao longo dos anos. O produto 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. Vamos trabalhar as informações através de perguntas ou enigmas, onde as respostas têm sempre relação com os documentos do acervo do centro de memória da escola. O jogador vai passando por etapas ou salas até chegar ao final, num jogo inspirado em uma sala de escape. 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 texto conta com um capítulo específico onde será apresentado o caminho percorrido para o desenvolvimento do jogo, com todas as suas evoluções.

### 1.3 O percurso metodológico

Para toda escolha que fazemos, seja um produto de uma loja ou um destino de viagem, utilizamos de forma automática e inconsciente elementos que irão nos levar a um caminho ou ao menos apontar uma direção que devemos continuar a seguir para chegarmos a um objetivo. Não é muito diferente quando realizamos uma pesquisa, onde escolhemos “elementos” que nos possibilitarão tecer uma consideração final, ou ampliar o nosso leque de reflexões. No entanto, para a construção de um conhecimento que ultrapasse o senso comum, a pesquisa deve seguir uma linha metódica, utilizando elementos quantitativos e/ou qualitativos. Segundo GATTI (2002), ao produzirmos pesquisa, estamos “tentando elaborar um conjunto estruturado de conhecimentos que nos permita compreender com profundidade aquilo que à primeira vista [...], nos revela nebulosamente ou sobre uma aparência caótica”. Haverá sempre uma margem de incerteza, visto que nas pesquisas, o conhecimento é construído através da interpretação de dados, podendo estar sujeito a falhas. Existem formas de pesquisar que podem ser caminhos mais confiáveis de investigação, mas não há um critério certo de pesquisa. O pesquisador deve ter a sensibilidade de adequar os métodos conhecidos à sua realidade. Neste trabalho pretendemos fazer uma pesquisa educacional. Assim, temos que considerar o trabalho de interação com material humano, o que traz uma incerteza maior dos resultados, pois diferente de uma pesquisa dentro das ciências exatas ou biológicas, esse cenário traz uma gama de incertezas por ter de se interagir com múltiplas personalidades, com formas de aprendizado e visão de mundo diversas, sendo portanto, mais difícil de controlar todos esses fatores. Por conta disso, o pesquisador que se aventura na área da educação deve escolher a abordagem que seja mais adequada ao grupo envolvido. De forma geral, utilizamos o método qualitativo, que leva em consideração os processos de construção dos sujeitos, de suas crenças e valores, formas de organização e estruturas sociais. A princípio, uma pesquisa pode ter dados quantitativos e qualitativos, e não deveriam ser objeto de oposição para se chegar a uma conclusão, e sim serem complementares.

O ciclo de pesquisa até chegar ao produto do jogo envolveu primeiramente uma etapa 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. Seria desejável 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 do que consideramos mais relevante no acervo para trabalharmos no jogo. Tivemos nessa etapa a participação de todos os bolsistas e da diretora do CEMETEFV, professora Karina. Depois que deixei minha impressão sobre quais documentos poderíamos escolher, 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 pelos 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. Esses personagens serão mostrados em capítulo à parte.

## 2 O PROCESSO DE PRODUÇÃO DO JOGO

O propósito inicial do trabalho foi estabelecer um estudo voltado para o município de Nova Iguaçu, usando como laboratório uma escola particular. Acreditamos que nessa instituição de ensino fosse possível desenvolver alguma forma de aferir a efetividade da aquisição de conhecimento através do jogo. Para isso pensamos contar com a colaboração de alunos na faixa dos 16, 17 anos, que consideramos ser a ideal, pelo fato de serem normalmente conhecedores e entusiastas de jogos, e de já possuírem relativa maturidade para entender os objetivos do projeto. Conhecendo alguns professores dessa escola, que já realizavam trabalhos usando jogos voltados para potencializar os conhecimentos de suas matérias, e sendo possível encontrar os atores desejados, esse parecia ser o local ideal para desenvolver o trabalho. Precisávamos agora nos basear num acervo de alguma instituição arquivística que reunisse material ligado ao patrimônio local, com os quais os alunos da escola pudessem se identificar.

Procuramos um arquivo municipal em Nova Iguaçu. Porém, o que apuramos é que já existiu um prédio que fazia o papel de centro de memória, mas que deixou de ser mantido pelo poder público municipal e foi descontinuado em 2015. Existem documentos que contam histórias sobre o município, mas se encontram em locais físicos diversos, como salas de universidades e na sede administrativa da prefeitura. Encontramos algum acervo em repositórios on-line, mantidos por professores ou pesquisadores independentes, porém o conjunto documental pesquisados até então não conseguiu reunir as características que precisávamos, ou seja, fotos com descrições de acontecimentos históricos relevantes ligados ao município de Nova Iguaçu, mais precisamente ao bairro Valverde, onde fica a referida escola.

As buscas por material se estenderam ainda pelo município do Rio de Janeiro, passando pela biblioteca do IBGE, no Maracanã, onde encontramos fotos de diferentes épocas de Nova Iguaçu, mas ainda não nos atendia por não se tratar de instituição arquivística. Realizamos consultas ao acervo do Arquivo Estadual da cidade do Rio de Janeiro, onde constatamos que também não havia material dentro da nossa proposta. Foi feita ainda, uma pesquisa on-line no acervo do Arquivo Nacional também sem sucesso.

Diante da dificuldade de encontrar uma instituição arquivística adequada para a pesquisa, durante uma reunião de orientação com a professora Priscila

Gomes, pelo fato de ela já realizar um trabalho na Escola Técnica Estadual Ferreira Viana, foi considerada a possibilidade de o trabalho ser realizado nessa instituição, haja vista que dispõe de um Centro de Memória que reúne um acervo que faz referência a toda a sua história centenária. É uma escola de ensino médio técnico, subordinada à FAETEC (Fundação de Apoio à Escola Técnica) localizada nas proximidades do Maracanã, com um manancial rico de informações a serem exploradas. Em conjunto com a UNIRIO, é realizado projeto de extensão e pesquisa que conta com a presença de bolsistas, além de bolsistas de iniciação científica júnior, que são alunos da própria escola na faixa de idade ideal para a experiência que buscamos realizar. Por essas razões, esse foi o local escolhido para o projeto. Foi feito então contato com a coordenadora do Centro de Memória, e marcamos uma reunião no local para expor a ideia. Identificamos os elementos facilitadores do diálogo necessário na construção do jogo, visto que seria preciso interagir com atores com experiência na organização dos documentos no ambiente onde o jogo vai se basear, para conhecer os elementos do mundo real que poderíamos levar para o ambiente virtual. Levantamos ainda que a escola dispõe de laboratório de informática com computadores onde o jogo a princípio poderia ser instalado. Após um teste verificamos que a placa de vídeo dos computadores não consegue executar o jogo. Dessa forma os testes eram feitos quando eu ia presencialmente a escola para apresentar a eles, rodando o jogo no meu próprio computador. Com a presença dos já citados bolsistas na faixa etária ideal, reunimos todas as condições para levar o trabalho adiante.

Como já tive oportunidade de explicitar, minha formação profissional envolve a prática em desenvolvimento de sistemas. Porém, o desenvolvimento de jogos apresenta-se como um desafio. São muitas as similaridades em termos de programação, onde minha experiência nessa área ajudou bastante. Porém, o desenvolvimento de jogos é uma realidade nova, e como tal precisa de um período de adaptação, uma vez que envolvem elementos com os quais não tenho experiência, como design, os já citados elementos de gamificação, e uma série de novos conhecimentos que normalmente levam vários meses para serem adquiridos plenamente. Foi preciso escolher em qual ferramenta o jogo seria desenvolvido. A primeira experiência foi com um motor de desenvolvimento de jogos chamado Blender. Para um jogo básico seria o suficiente, mas nossa proposta envolve um nível de qualidade visual mais apurado para poder exibir elementos do acervo da

escola. Felizmente, todas as ferramentas de desenvolvimento de jogos partem de conceitos comuns para a construção de ambientes virtuais, de como conduzir o jogador durante o jogo sem que ele perceba, entre outros. É verdade que estudando a ferramenta sozinho, demoraria muito tempo, então empreguei o recurso de adquirir um treinamento online que me servisse de apoio. Meu conhecimento foi então fundamentado dessa forma, complementado com vídeos do Youtube, e contatos com comunidades de desenvolvedores de jogos. Assim, as facilidades da internet foram fundamentais para que eu adquirisse esses conhecimentos a tempo de construir o produto. Finalmente, no curso em questão, em um capítulo do treinamento sobre Blender foi apresentada uma outra ferramenta de desenvolvimento de jogos chamada Unreal. Um motor de jogos que se mostrou mais poderoso, podendo ser usado com relativa facilidade também para projetos de arquitetura, para design de automóveis, jogos para celular, e até mesmo filmes. No Unreal, muitos objetos e atores do jogo, que precisavam ser modelados no Blender, já vinham prontos ou poderiam ser importados de sites especializados, necessitando apenas fazer a programação para que eles interagissem entre si e com o cenário. Apesar da tarefa ainda assim ser trabalhosa no curto espaço de tempo que temos para integralizar a pesquisa, minha experiência profissional como programador fez com que me adaptasse mais rapidamente. Apesar de todo o ganho de aprendizagem com o Unreal, os ajustes dos detalhes se fazem necessários até o último momento, pois pequenos erros estarão sempre presentes em qualquer sistema ou jogo, e caso apareçam no lugar errado, podem acarretar um efeito cascata inesperado. Todo desenvolvedor trabalha no sentido de minimizar esses erros, ou fazer com que nunca apareçam. Já havia decorrido mais de um ano do mestrado, quando tivemos que recomeçar em nova ferramenta, mas com a certeza de que tínhamos encontrado os meios de realizar nossa proposta. Tentamos ser o mais completo dentro de uma objetividade necessária para disponibilizar uma parte teórica objetiva e consistente, e terminar o produto científico a tempo, considerando a curva de aprendizagem da ferramenta Unreal, o tempo de visitas a campo no Centro de Memória da ETEFV e os exaustivos testes com o jogo.

Depois de pronto, haverá espaço para outras versões mais evoluídas do jogo. Por ora, acreditamos que entregamos um produto que contempla nossas aspirações. Pretendemos definir uma forma de divulgação do jogo, disponibilizando-o a princípio para ser baixado do site da própria Escola Técnica Estadual Ferreira

Viana, usando também um vídeo curto como divulgação no mesmo lugar. Foi realizada uma reunião com a coordenação pedagógica da escola, em que foi autorizada a execução dessa estratégia, cabendo apenas a apresentação da versão final do jogo.

### **3 - MARCO EMPÍRICO**

Para alcançarmos o objetivo desta pesquisa, a produção de um jogo patrimonial voltado para o universo dos arquivos escolares, é necessário conhecermos o campo empírico em que ele será realizado. Desta forma, buscamos contextualizar a importância do estudo das instituições escolares, notadamente as seculares, e o espaço escolhido para a investigação: a Escola Técnica Estadual Ferreira Viana.

#### **3.1 Por que estudar as Instituições Escolares?**

No Brasil, o estudo das Instituições escolares se desenvolve com mais destaque a partir dos anos 1990. Na década de 1950 e 1960, esse estudo tinha caráter político, sociológico e histórico. O segundo momento vem nas décadas de 1970 e 1980, período em que temos como característica positiva a escolarização da pós-graduação, onde a produção do conhecimento associou-se às atividades de ensino. Outra característica a destacar deste período é a valorização do pensamento crítico, cujo ponto negativo é o excessivo idealismo decorrente da situação política da época, tendo como consequência um maior estudo da sociedade do que da escola. Finalmente na década de 1990, o estudo das instituições é marcado por um pluralismo epistemológico e temático. Nesse terceiro momento são privilegiados a cultura escolar, formação de professores, livros didáticos, disciplinas escolares, currículo, práticas educativas, e o que será o alvo de nossa pesquisa: as instituições escolares, um tema de pesquisa atualmente bastante significativo entre os pesquisadores, particularmente no âmbito da história da educação (BUFFA; NOSELLA, 2008). Tais estudos podem ter diversos aspectos como linha de pesquisa. Enumerando alguns deles, que inclusive são contemplados pelo acervo do Centro de Memória da ETEFV, podemos citar o edifício escolar: a organização do espaço, estilo, acabamento; os alunos: origem social, destino profissional e suas organizações; os professores e administradores: origem, formação, atuação e organização; os saberes: currículo, disciplinas, livros didáticos, métodos de ensino; as normas disciplinares: regimentos, organização do poder, burocracia, prêmios e castigos; os eventos: festas, exposições, desfiles. O alvo de nosso interesse será a instituição escolar considerada na sua materialidade e nos seus vários aspectos, que trata do contexto histórico e as circunstâncias específicas da criação e da

instalação da escola; e o seu processo evolutivo que fala das origens, apogeu e situação atual.

Enfim, respondendo à pergunta que dá nome a este tópico, Buffa e Nosella (2008, p. 21) ressaltam que “não se trata apenas de desenterrar histórias e vultos significativos do passado da instituição escolar que se quer estudar”. O que se quer dizer com isso é que essa não pode ser a única motivação para pesquisar instituições. O resultado pretendido é que os educadores que vão ter contato com a pesquisa sejam impactados de tal forma que modifique sua forma de ver a escola e suas práticas profissionais. As reações que se procuram, segundo os autores, são as seguintes: emocional-efetivo, onde o profissional da educação passa a ter orgulho de pertencer à escola e passa a tratá-la com mais zelo; responsabilidade e comprometimento: consequência direta do aspecto anterior; conhecimento: a leitura da pesquisa confirma e complementa o saber sobre a instituição de ensino; prática pedagógica: a leitura da pesquisa sobre a instituição passa a envolver não apenas o emocional e o cognitivo mas também a prática dos professores ao criarem atividades com um grupo de alunos interessados na história da escola, levando a esses alunos trechos interessantes da pesquisa; preservação da memória: a leitura da história da instituição incentiva a organização de arquivos e museus escolares e, portanto, a preservação da memória da escola; relacionamento da escola com o público externo: a pesquisa sobre a escola torna-se um instrumento de sensibilização do público. Cada escola tem sua identidade própria. Conforme os anos passam, as histórias características de uma estrutura complexa do sistema educativo, com muitas de suas contradições se acumulam. A investigação documental nos arquivos escolares permite a reconstrução do itinerário de vida da instituição e das pessoas que passaram por ela. Constituem fonte primária sobre o funcionamento das instituições educativas, tendo por essa razão posição primordial na investigação do debate e compreensão dos fenômenos educativos e processos de socialização, (MOGARRO, 2010).

Pretendemos que todos esses aspectos, em maior ou menor intensidade estejam presentes no jogo que iremos desenvolver. Pretendemos usar tais elementos para que o jogo alcance dois objetivos: aumentar o conhecimento e orgulho dos alunos e professores em pertencer à escola; e atrair o olhar de fora, do visitante que passeia pelas redes sociais, ao ser atraído pelo site da instituição,

possa ter contato com o acervo através do jogo, que estará disponível para ser baixado e jogado.

### **3.2 Um breve histórico sobre a Escola**

Em 1888, pouco depois do fim da escravatura, o que hoje conhecemos como a escola técnica estadual Ferreira Viana (ETEFV), que desde 1997 faz parte da FAETEC (Fundação de Apoio à Escola Técnica), foi inaugurada com o nome de Casa de São José, um abrigo-escola criado através de doações angariadas entre comerciantes, donos de escritório e família do Rio de Janeiro, pelo então ministro da justiça, Antônio Ferreira Viana. Ferreira Viana, homem público que além de destaque na política, também se dedicava ao jornalismo e advocacia. Pensou nessa instituição como parte de uma solução para as precárias condições de ociosidade e mendicância em que se encontravam muitas crianças no Rio de Janeiro no final do século XIX, cenário não muito diferente de hoje em dia. Na Casa de São José, essas crianças recebiam abrigo, vestimenta e alimentação, e a possibilidade de aprender uma profissão (MACHADO, 2004).

Sua inauguração ocorreu mais precisamente em 9 de agosto de 1888, na rua Barão de Itapagipe, 33. O evento contou na ocasião, com a ilustre presença da então princesa regente D. Isabel, e seu marido, o conde D'Eu. Outras figuras de destaque também compareceram, como o abolicionista José do Patrocínio. A princesa Isabel voltaria ainda para uma nova visita no Natal daquele ano. No ano seguinte o próprio imperador, D. Pedro II, visitou a instituição por duas vezes, sendo que na primeira delas inaugurou o livro de visitas da instituição, que até hoje faz parte do acervo. Alguns visitantes escreviam nesse livro suas impressões, tendo este documento se transformado em fonte de informações.

Um aspecto do Rio de Janeiro desta época com que nos deparamos ao estudar a história da ETEFV são as condições da saúde pública. O Rio de Janeiro no final do século XIX apresentava uma preocupante situação sanitária. Não havia água encanada e esgoto, era época dos cortiços, ocupados pela população mais carente, e a consequência disso foi a ocorrência de epidemias de varíola, cólera, dengue, que ceifavam muitas vidas. O Centro de Memória tem registros de óbitos de internos por conta dessa situação. Isso mostra a importância do acervo para retratar em parte a realidade da saúde pública da época. A medicina desempenhou papel

importante nesse período, lembrando que estamos falando da mesma época em que ocorreu o episódio da revolta da Vacina (1904). A Casa de São José funcionava dentro do escopo de preocupação higienista, e foi constante nessa instituição a referência ao atendimento destes preceitos. No livro de registro dos alunos consta que os abrigados foram vacinados contra a varíola. Segundo Pereira (1988), a admissão dos menores era feita mediante requerimento ao diretor da instituição, assinado pelo chefe de polícia ou pelo juiz de órfãos no caso de crianças abandonadas, ou pelos pais ou tutores responsáveis. Era necessário provar carência dos responsáveis e falta de condições de criá-las. Era proibido matricular crianças portadoras de moléstias contagiosas ou com defeitos físicos que incapacitasse o estudo e o trabalho na instituição. Apesar dos esforços da administração, as condições do prédio que abrigava a Casa de São José na rua Barão de Itapagipe favorecia a contaminação dos internos, uma vez que era um terreno alagadiço e o prédio ficava ao lado de um estábulo. A construção era considerada baixa e mal ventilada para o número de alunos. Isso favorecia muitas doenças como laringites, bronquites, e até casos de broncopneumonia, de coqueluche e doenças hepáticas. Somente em 1891 foi destacada uma parte do prédio para funcionar como enfermaria. Até então os internos sadios tinham que ficar alojados junto dos doentes. Por isso, a instituição carecia de instalações que proovessem melhores condições técnicas e higiênicas exigidas pelos protocolos da época. Em 1896, a instituição finalmente foi transferida para um novo prédio na rua Duque de Saxe (atual General Canabarro), número 50. Tal mudança só foi possível pela vontade política de dois homens públicos, entusiastas da instituição: Torres Cotrim e Furquim Werneck, juntamente com membros do Conselho Municipal. Muitas mudanças em sua estrutura se seguiram, com a compra de terrenos vizinhos que possibilitaram uma considerável expansão da área construída da instituição, cujo terreno agora se estendia da rua General Canabarro, 412 (antigo 50) até o rio Maracanã. Agora a instituição dispunha de espaço para oficina e posto médico, entre outras melhorias (MACHADO, 2004, p. 66-70).

O currículo escolar, as atividades e o comportamento disciplinar exigidos dos alunos mudaram muito no decorrer da história da instituição. Para abordar os detalhes deste período, seria necessária uma pesquisa mais específica, uma vez que não é escopo do trabalho. Podemos dizer que durante muito tempo vigorou um rígido esquema quanto ao comportamento, semelhante ao militar, inclusive com o

uso de uniformes, onde cada um tinha sua tarefa e as saídas e visitas eram restritas, quando permitidas. A figura abaixo ilustra a organização dos alunos da instituição no início do século XX. Os monitores eram conhecidos como “a guarda civil”. Segundo legenda encontrada na foto a seguir, “os transgressores são julgados pelos próprios colegas”.



Figura 1 – Foto disponibilizada pelo CEMETEFV. Guarda-civil – no centro chefe e subchefe. Ao redor inspetores e guardas

Todas as mudanças no nome da escola que vamos retratar a seguir foram feitas por meio de decreto. Em 1916, por ação do prefeito Rivadávia Correa, a Casa de São José passa a ser denominada Instituto Ferreira Viana, homenageando o fundador da instituição. Tornou-se uma escola primária mista, em regime de internato, com idades entre 5 e 10 anos. Esse decreto ainda não previa o ensino de artes e ofícios. Tal aprendizagem acontecia em um dos estabelecimentos profissionalizantes da prefeitura, para os quais eram encaminhados os alunos quando completavam 10 ou 11 anos. Diferente do início difícil, nessa época o Instituto Ferreira Viana já tinha suas dependências consideradas em excelentes condições administrativas para o funcionamento de uma escola-internato (PEREIRA, 1988).

Em 1928, o prefeito Antônio Prado Júnior regulamentou o ensino municipal, mantendo o Instituto Ferreira Viana seu caráter de Assistência Social e de internato para menores desvalidos. O Instituto foi classificado como de ensino primário, subdividido em elementar e médio, com duração de cinco anos. Depois da conclusão, os alunos poderiam continuar seus estudos com a transferência para o Instituto João Alfredo ou para a Escola Visconde de Mauá.

Em 1933, o prefeito Pedro Ernesto transformou o Instituto Ferreira Viana em Escola pré-vocacional de ensino primário. Onze anos depois, em 1944, outro decreto mudava a denominação para Escola Artesanal Ferreira Viana. Na administração de Ângelo Mendes de Moraes, em 1947, foi determinado que a escola introduzisse o ensino ginasial secundário a partir de 1948, mantendo as aulas de oficinas. Em 1954, é estabelecido o ensino industrial em regime de semi-internato, e o nome da escola passa a ser Escola Industrial Ferreira Viana. Nessa época existiam cursos de pintura, marcenaria, fundição, serralheria, mecânica, de máquinas e de instalações elétricas. A abolição do internato causou problemas para alunos carentes que não tinham como pagar passagem e custear despesas. Apesar de um decreto do então prefeito Negrão de Lima, determinando que a instituição voltasse ao regime de internato, isso não se realizou.

Com a procura cada vez maior por vagas em escolas do estado, houve a necessidade de novas escolas em que fosse oferecido o segundo grau. Visto que as instalações e a localização da Escola Industrial Ferreira Viana possuíam os requisitos e instalações necessários, a escola foi mais uma vez renomeada para Colégio Estadual Ferreira Viana, passando agora a ter sua organização e atividades determinadas pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e do Sistema Educacional de Educação. Em 1972 a denominação passou a ser Centro Interescolar Ferreira Viana. Nessa fase, passou a funcionar em uma espécie de convênio com outras instituições públicas e particulares. O Centro ministrava a parte profissionalizante dos cursos, ficando as matérias de formação geral a cargo de outro colégio. Os principais cursos profissionalizantes eram os de Edificações, Eletricidade, Mecânica e Desenho Mecânico. Em 1976 foram extintos os centros interescolares, e a instituição conhecida como Colégio Estadual Ferreira Viana. Finalmente em 1988, um decreto transformou o Colégio em Escola Técnica Estadual Ferreira Viana, instituição destinada a ministrar o ensino técnico industrial, em nível do segundo grau da época. Em alguns anos dessa década de 1980, a escola

enfrentou certo declínio por falta de verbas. Houve dificuldade para manter instalações e equipamentos, não havendo declínio acentuado no nível de ensino por conta do esforço do corpo docente (PEREIRA, 1988).

Em 1996, a instituição foi integrada à Fundação de Apoio à Escola Técnica (FAETEC). Ao longo de seus mais de cem anos de história, esteve ligada à educação para o trabalho e às diversas concepções de ensino técnico profissionalizante que existiram no país. Em 1998 passou a oferecer também os cursos de eletromecânica e telecomunicações. Em 2003 o curso de eletromecânica é substituído pelo de eletrônica. Atualmente a ETEFV oferece cursos técnicos profissionalizantes de nível médio nas áreas de Edificações, Eletrônica, Eletrotécnica, Mecânica e Telecomunicações. Fica localizada na Rua General Canabarro, 291, no bairro do Maracanã, no Rio de Janeiro<sup>1</sup>.

### **3.3 A Contribuição dos Documentos no entendimento da cidade no fim do século XIX e início do século XX.**

Até 2006, pensava-se que os documentos do acervo da escola Ferreira Viana eram apenas aqueles documentos que estavam guardados na biblioteca, entre eles livros de matrícula, livros de visitantes ilustres à instituição, recortes de jornal, bandeira, livros antigos e fotos. Nesse mesmo ano, um conjunto volumoso de documentos foi achado numa sala de difícil acesso. Entre os materiais estavam atestados de pobreza e óbito, certidões de batismo e registro civil, relatórios diversos, ofícios e inventários, livros de registros de frequência e folhas de pagamentos, dados estatísticos e prestações de contas, relatórios dos serviços clínicos e dentários, artigos de jornais, livros didáticos e científicos, desenhos produzidos pelos alunos, peças produzidas nas oficinas e material didático. Por iniciativa de alguns professores, formou-se o Centro de Memória da escola. Porém, a organização e higienização desses documentos teve que ser interrompida por falta de verba. Até que em 2010 duas professoras da escola, em parceria com um grupo de pesquisadores da UFRJ, retomam o projeto de preservação desses registros documentais, ao mesmo tempo em que envolve o público da própria escola e pesquisadores com o intento de usar desse acervo para realizar trabalhos na área

---

<sup>1</sup> <http://numen.org/historiasdeescola/a-escola/>

da história da educação, promovendo assim, ao mesmo tempo um inventário para o centro de memória e a descoberta de informações que ajudem na reconstrução de histórias ainda desconhecidas da instituição. No decorrer dos anos, os documentos custodiados no acervo serviram como fontes de trabalhos acadêmicos compartilhados em eventos internos da rede FAETEC e em encontros nacionais de História e História da Educação. Um dos estudos realizados com esses documentos foi a dissertação de Mestrado da professora Vilma Alves Machado (2004), onde a autora vincula a história do início da instituição às difíceis condições sociais da infância na transição entre os séculos XIX e XX na então capital da república (OLIVEIRA, 2013). Embora não tenham sido escolhidos para fazerem parte do jogo, nossa pesquisa proporcionou contato com muitos documentos do acervo do Centro de Memória da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana, com destaque especial para àqueles do período de 1888, ano da fundação da Casa de São José, até os primeiros anos do século XX, em que a cidade era acometida por várias epidemias e outros problemas de saúde pública. Documentos como os prontuários dos alunos, dão testemunho das carências da época, sendo uma potencial fonte de estudo de pesquisas na linha de saúde pública referente ao final do século XIX e início do século XX. Outros documentos fazem referência às carências sociais, à realidade das famílias dos internos, que não tendo condições mínimas para a criação de seus filhos, tentavam uma vaga como internos nessa Instituição. Toda essa riqueza de fotos e documentos administrativos, demonstra que ao estudarmos o surgimento da Casa de São José, estamos fazendo uma viagem no tempo, capaz de costurar os fios da história, por meio de pistas e vestígios de como era a cidade do Rio de Janeiro no fim e nos primórdios da República.

Na tabela 1, listamos uma relação de trabalhos que foram feitos usando documentos do acervo da ETEFV como fonte.

Nº	Título	Autor/Tipo	Ano
1 *	1º Centenário de nascimento do Conselheiro Antonio Ferreira Vianna (1832 – 1932)	BRANDÃO, Paulo José Pires. (artigos de jornais e discursos que foram proferidos por ocasião do 1º centenário do nascimento de Antonio Ferreira Vianna)	1933
2 *	Pequenos estudos sobre grandes administradores do Brasil - Ferreira Viana	SILVEIRA, Alfredo Baltazar (Livro do Departamento Administrativo do Serviço	1956

		Público/DASP.	
3	Colégio Estadual Ferreira Viana – Uma Escola Centenária.	PEREIRA, José Edson.	1988
4	A Casa de São José.	Entrevista da prof <sup>a</sup> Maria Lúcia Kamache/Jornal do Brasil	2001
5	A Casa de São José – Instituição fundada por Ferreira Viana, em 1888, no Rio de Janeiro, para abrigar e educar crianças desvalidas para o trabalho.	MACHADO, Vilma Alves (Dissertação Mestrado - UFRJ)	2003
6	Centro de Memória da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana - Um Espaço de Construção de Saber.	MACHADO, Vilma Alves; FERREIRA, Jacira de França; SILVA, Vânia Maria Guimarães Felix.	2010
7	Produções dos alunos na Casa de São José (1911-1915): Símbolos da Cultura Material Escolar.	MARTINS, Jaqueline da C.; NASCIMENTO, Rafaela Rocha do. (VI Congresso Brasileiro de História da Educação, ES)	2011
8	A escola como veículo de formação patriótica: reflexões preliminares sobre fontes documentais da década de 1930.	OLIVEIRA, Mariza da Gama L. (PPGE/UFRJ. Anais do II Seminário Nacional Fontes Documentais e Pesquisa Histórica: Sociedade e Cultura.UFCG)	2011
9	Um acervo centenário – possibilidades de iniciação científica para alunos do Ensino Médio profissional.	OLIVEIRA, Mariza da Gama L. (PPGE/UFRJ. Anais do I Seminário Nacional do Ensino Médio. Mossoró, UERN)	2011
10	Um estudo preliminar acerca das expressões da cultura escolar na Casa de São José/Instituto Ferreira Vianna (1911-1931) sob o olhar da produção dos alunos.	MARTINS, Jaqueline da Conceição; NASCIMENTO, Rafaela Rocha. (IX Seminário Nacional de Estudos e Pesquisas “História, Sociedade e Educação no Brasil/UFPA)	2012
11	A educação destinada aos pequeninos da Casa de São José/Instituto Ferreira Vianna e a trajetória escolar de alunos da Instituição (1910-1920).	MARTINS, Jaqueline da Conceição. (Monografia de conclusão de curso de Pedagogia/UFRJ)	2012
12	Práticas Escolares no Instituto Ferreira Viana no início do século XX.	AIETA, Viviane de Oliveira. (Anais do IX Seminário Nacional de Estudos e Pesquisas: história, sociedade e educação no Brasil/UFPA)	2012
13 *	Os insubordinados e indisciplinados da Casa de São José (1902-1916).	MENDONÇA, Sabrina Aguiar (Monografia de conclusão de curso de Pedagogia/UFRJ)	2012
14 *	Os incorrigíveis da cidade: Um estudo sobre a distribuição e circulação das infâncias na capital federal nas décadas de 1900-1910.	RIZZINI, Irma; MARQUES, Jucinato de Sequeira (Capítulo de livro)	2012
15	Contando a história do Instituto Ferreira Vianna (1931 – 1933): o diretor José	OLIVEIRA, Mariza da Gama Leite (Anais do IX Seminário	

	Piragibe e a implantação do Projeto Escola Cidade.	Nacional de Estudos e Pesquisas: história, sociedade e educação no Brasil/UFPB)	2012
16	Era Vargas: estratégias de militarização da infância no Instituto Ferreira Vianna (1929-1933).	OLIVEIRA, Mariza da Gama L. (Anais do VII Semana de História Política/IV Seminário Nacional de História: Política, Cultura e Sociedade. PPGH/UERJ)	2012
17	A organização do ensino profissional no distrito federal (1892-1902): poderes públicos e práticas sociais	SANT'ANNA Clarissa; PINTO, Suzana Teixeira (Trabalho Jornada)	2012
18	O tratamento étnico/racial nas relações de dependência para o ingresso dos alunos em duas instituições educacionais: Instituto Profissional Masculino/ João Alfredo e Casa de São José / Instituto Ferreira Viana (não impresso)	NASCIMENTO, Rafaela Rocha do. (Monografia Graduação – Pedagogia UFRJ)	2013
19	Ecotismo e educação: o projeto civilizador republicano no interior da escola (1929 – 1939).	OLIVEIRA, Mariza da Gama Leite /PPGE/UFRJ. Anais do VII Congresso Brasileiro de História da Educação. Cuiabá, MT.	2013
20	A História da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana reconstruída por seus sujeitos e documentos (1888-1942).	Oliveira, Mariza da Gama Leite.	
21	A História da Escola Pré-Vocacional Ferreira Viana na Gestão da Diretora Joaquina Daltro: Entre Obras e Estatísticas (1936-1939).	OLIVEIRA, Mariza da Gama Leite (autora); COSTA, Luciene Maria (coautora)/UERJ. III Encontro de História de Educação no Estado do Rio de Janeiro/PUC-Rio.	2013
22	Arquivos escolares – contribuições de Foucault à crítica do documento.	OLIVEIRA, Mariza da Gama L. PPGE/UFRJ. Anais I Seminário Discente do PPGE/UFF.	2013
23	Arquivos escolares: fontes para a história da educação.	OLIVEIRA, Mariza da Gama Leite/UFRJ/UNIRIO. XI Congresso Nacional de Educação – EDUCERE.	2013
24	José Piragibe: educador atuante no Movimento em Defesa da Escola Pública no Distrito Federal (1877-1940)	OLIVEIRA, Mariza da Gama L.	2014
25	O professor primário no início do século XX: formação e atuação no Distrito Federal.	OLIVEIRA, Mariza da Gama L.	2014
26	Memória Social: diferentes aspectos de um campo em construção	OLIVEIRA, Mariza da Gama L; RODRIGUES, Denise S. (Resenha Revista Linhas)	2014
27	Basílio de Magalhães e as crianças ditas	AIETA, Viviane de Oliveira,	

	“anormais” do Instituto Ferreira Viana (1924-1925).	(Monografia de Graduação – Pedagogia – UFRJ).	2014
28	Projeto Escola Cidade: o trabalho de enquadramento da memória nas práticas de militarização da infância (1931-1933)	OLIVEIRA, Mariza da Gama L. (Artigo Revista Linhas)	2015
29	A reconstrução histórica da relação trabalho e educação na Escola Técnica Estadual Ferreira Viana de 1888 até 1933.	DIÓGENES, Douglas Eduardo da Conceição, (Dissertação de Mestrado – UERJ).	2015
30	Debates e Embates na Instituição Pública Primária e Seus Efeitos nas Práticas do Instituto Ferreira Viana.	Oliveira, Mariza da Gama Leite (Tese de Doutorado - UFRJ)	2015
31	O fio e os rastros da escolarização do Distrito Federal (1890-1906) (não impresso)	MARQUES, Jucinato de Sequeira	2015
32	Da Casa de São José à Escola Técnica Estadual Ferreira Viana: História e Memória de uma Instituição de Ensino.	MELO, Mariana Ferreira; SILVA, Vânia Maria Guimaraes Felix.	2016
33	A Educação e as Experiências Escolares de Alunos da Casa de São José (1888 - 1916) (não impresso)	Jaqueline da Conceição Martins	2016
34	A Tuberculose na Cidade do Rio de Janeiro e o Teste da Vacina BCG em Escolares de Escolas Públicas (1933-1935)	OLIVEIRA, Mariza da Gama Leite.	2017
35	A Alma da Tijuca: sob o olhar do local e do habitué	DIONÍSIO, Pamela.	2017
36	As crianças negras da Casa de São José no Rio de Janeiro (1888-1916): relações raciais no debate sobre educação. (Dissertação)	CASELE, Thaysa Segal	2018
37	A escolarização do aluno negro: a história dos meninos da Casa de São José (1888-1916)	CASTRO, Marcele Moreira de	2019
38	As crianças negras da Casa de São José no Rio de Janeiro (1888-1916): relações raciais no debate sobre a educação (ARTIGO)	CASELE, Thaysa Segal	2019
39	“Futuro da Nação ou Pequenas Sementes Do Mal?” Uma Análise sobre a Assistência, as Representações e a Gestão da Infância Desvalida, Moralmente Abandonada e Trabalhadora do Distrito Federal (1890-1920) (não impresso)	SOARES, Livia Freitas Pinto Silva	2019
40	Por uma história de práticas homoeróticas na Casa de São José/Instituto Ferreira Viana (1888-1923)	SEPÚLVEDA, Denize e José Antônio	2020

Tabela 1 – trabalhos que usaram o acervo da ETEFV como fonte

A quantidade de trabalhos atesta a riqueza da história da instituição e do acervo. É relevante fazer esse acervo ser conhecido por um número cada vez maior de pessoas.

#### 4 - MARCO TEÓRICO

Com a finalidade de fundamentar a discussão, elegemos alguns autores como Thaís Tezani, Tatiana Marchette, Ivana Parrela, Maria João Mogarro, Fernanda Rodrigues, Priscila Gomes, Flora Alves, Ester Buffa e Paolo Nosella. Tais autores nos ajudaram a compor um campo teórico capaz de refletir sobre educação patrimonial, sobre instituições escolares, os Arquivos e a Educação, gameficação e o uso da ludicidade nos processos de aprendizagem.

Para refletir sobre instituições escolares, optamos por Buffa e Nosella (2013), uma vez que evidenciam a importância de estudar a escola através do contexto social em que está inserida. Sustentam que o conhecimento da instituição por parte dos profissionais que a integram aumenta o engajamento, fazendo o professor se sentir como parte integrante daquele ambiente, tornando-se assim um educador cada vez mais comprometido. Uma motivação que não vem de um simples saudosismo de um possível passado glorioso, mas incentiva a visão crítica. É esse o sentimento que nosso experimento lúdico gostaria de ajudar a proporcionar.

Sobre as contribuições da gameficação na aprendizagem, destacamos Alves (2015), por evidenciar que a aprendizagem está sempre em evolução, e por suas considerações sobre desenvolver contextos em que a aprendizagem funcione melhor. A autora tem foco na área da educação, o que dialoga com nossa proposta de desenvolver um jogo que seja atrativo e educativo ao mesmo tempo, usando técnicas da gameficação, assunto em que a autora é uma das maiores especialistas do Brasil.

Com relação a Educação Patrimonial, nos baseamos nas autoras Parrela (2013), e Marchette (2016), que trabalham em suas obras sensações de pertencimento e que acolhem a diversidade cultural do nosso país, fortalecendo a identidade e o espírito de cidadania da população. Esses são sentimentos que gostaríamos de ajudar a despertar, um sentimento de pertencimento por parte dos alunos da escola, e de valorização do patrimônio material e imaterial da ETEFV por parte dos cidadãos e pesquisadores que vierem a ter contato com o jogo.

Sobre Arquivos e Educação, venho acompanhando o trabalho de Rodrigues e Gomes (2021) no esforço de valorizar os arquivos escolares. Nos últimos anos têm sido autoras de dissertações e artigos que fazem parte do universo em que estamos pesquisando. Complementando essa parte com Mogarro (2010), trazendo uma

análise sobre que tipo de informação extrair de cada tipo de documentos no arquivo escolar.

Para falar sobre os processos de aprendizagem com jogos, achamos relevante trazer a abordagem de Tezani (2006), que aborda a colaboração dos jogos nos processos de aprendizagem e desenvolvimento. A autora ressalta os aspectos cognitivos e afetivos desencadeados na hora de jogar. Propõe uma reflexão sobre as atuais práticas pedagógicas, evidenciando a relevância do jogo na escola. Por conta dessas características, esta pesquisa tem estreita relação com suas ideias.

## 5 - O ARQUIVO COMO PATRIMÔNIO CULTURAL

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).

Os benefícios do uso da educação patrimonial na educação são consideráveis, previstos inclusive, nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) para o Ensino Fundamental. Sua contribuição pode se dar através de uma maior utilização dos arquivos escolares e públicos, que pouco são utilizados para fins didáticos em sala de aula. As dimensões continentais do nosso país trazem uma diversificada riqueza patrimonial, verificadas em construções, museus, bibliotecas e arquivos. O investimento em educação patrimonial ajuda a construir um conjunto de significados para o aluno ou quem porventura entrar em contato com esses

documentos, que passa a ter um entendimento em outro nível do local onde vive (GOMES; MONTEIRO, 2016).

Algumas experiências utilizando a educação patrimonial já foram feitas no Brasil, como no museu Imperial de Petrópolis, onde se defendia a ideia de que a metodologia poderia ser aplicada em qualquer evidência material ou manifestação de cultura (HORTA, 1999, p. 6). Porém, trata-se de uma experiência isolada. Segundo PARRELA (2015), os arquivos demoraram a encontrar seu espaço no debate sobre patrimônio cultural, e isso explica também o reduzido debate conceitual sobre os usos da metodologia de Educação Patrimonial nos arquivos.

Há que se destacar que aulas expositivas, leituras, enfim, uma linha de educação patrimonial mais formal não entra em conflito com atividades como visitas guiadas a instituições arquivísticas, ou atividades lúdicas como quadrinhos e jogos. O fato de nossa linha de pesquisa dar destaque para a opção utilizando meios diferentes da tradicional leitura não significa que deva prescindir em hipótese alguma dos conceitos aprendidos numa revisão bibliográfica. Na verdade, são formas de conhecimento que se complementam.

Garcia Belsunce (1980 apud BELLOTTO, 2002, p. 171) sustenta que o público desejado aos arquivos públicos é mais amplo do que o encontrado atualmente, composto em grande parte de pesquisadores especializados. Uma explicação para a falta de proximidade do cidadão comum com os Arquivos está relacionada com a própria natureza da instituição. Apesar de ser detentora da informação, muitas vezes, essa informação arquivística é apresentada incompleta, como parte de um contexto maior. Entendemos que ações de aproximação entre cidadão e arquivos devem partir das instituições por meios de suas ações de difusão, incluindo, as ações educativas. Pode-se agregar valor à essas ações com a participação do arquivista, um profissional multidisciplinar, que trabalha na organização e planejamento das ações das instituições, cujo conhecimento o torna apto a assumir uma missão pedagógica de aproximação com o público. De acordo com Bellotto (2004, p. 243-244),

É o arquivista quem deve procurar os meios de comunicação de massa, como vias de penetração de sua mensagem, nos dois sentidos: em primeiro lugar, o arquivo realiza sua ação educativa em direção ao grande público; em segundo, mostra o que é que se faz, atraindo, na direção contrária, possíveis pesquisadores.

Algumas das formas conhecidas de difusão das informações dos arquivos para a sociedade como exposições, palestras e seminários devem ser pensadas com elementos adequados para o público que se pretende atrair para dentro dos Arquivos. De fato, ainda que sejam necessárias mais ações desse tipo, ultimamente as instituições vêm fazendo um esforço no sentido de promover tais atividades. Entre elas, oficinas e visitas guiadas com escolas, entrando neste contexto as atividades lúdicas. É interessante que mais instituições adotem essas práticas, pois a forma como o arquivo e o acervo são apresentados podem criar percepções nos visitantes, criando vínculos e sendo um incentivo para que eles desejem voltar e conhecer mais.

Os arquivos públicos são elementos constituintes do patrimônio histórico por guardarem informações e provas do passado. O processo de se estabelecer a educação patrimonial nos arquivos públicos em conjunto com as escolas, criará a possibilidade dos alunos desde cedo terem contato com informações de fontes primárias, o que, se trabalhado da forma correta, pode exigir dos alunos, segundo Duarte (2017) “a análise, a crítica e o exercício intelectual que, geralmente, não é exigido dentro dos sistemas de ensino popular”.

Uma das formas de se trabalhar a educação patrimonial é através do lúdico. Alguns documentos de arquivos apresentam aspectos muito interessantes de serem explorados dessa forma. Como exemplo, existem documentos que são escritos com uma linguagem específica, por vezes de difícil compreensão. Por essa razão, criam condições propícias de se fazer um jogo explorando essa característica, uma vez que o contato com esses documentos já serve de exercício intelectual e crítico.

A tecnologia da informação é uma área que pode fornecer boas soluções em parceria com a educação patrimonial, oferecendo acesso digital a documentos e registros históricos, e garantindo um acesso longo e íntegro através de práticas de preservação digital. Com relação à divulgação fazendo uso de meio digital multimídia, é verdade que a princípio existe uma facilidade maior para o público mais jovem, pois são aqueles que lidam melhor com tecnologia. Para que se alcance um tipo de público mais abrangente, devemos pensar nas facilidades que a mesma tecnologia nos oferece. Podemos desenvolver jogos e aplicativos cada vez mais interativos com esta finalidade, que facilitem a navegação entre os registros para se encontrar documentos de interesse de quem está pesquisando com mais facilidade. As características de usabilidade e acessibilidade são de grande importância para

garantir o maior número possível de usuários beneficiados com acesso aos documentos. Dispor o conteúdo histórico dos arquivos para uso em aplicativos e torná-los disponíveis em sites ou totens nos Arquivos tem grande potencial de ser um grande atrativo para o público em geral. Acreditamos que tais informações estarem ao alcance em forma de jogos pode tornar ainda mais interessante a experiência com os documentos de arquivos, transformando-se em uma ação educativa efetiva para ajudar na mudança do olhar da sociedade em relação às instituições arquivísticas.

Percebe-se, a partir do contato com atividades culturais, o quanto os processos de aprendizagem se tornam mais atraentes e prazerosos aos alunos e indivíduos em geral. Somado a isso, a tecnologia se torna uma aliada na busca pela ludicidade. Daí a proposta deste trabalho, no sentido de ampliar as possibilidades de práticas educativas que estimulem as pessoas.

## 6 O ARQUIVO COMO INSTRUMENTO EDUCATIVO

Segundo Bellotto (2004), as funções básicas dos arquivos são: reunir, organizar, conservar e tornar acessíveis as informações contidas nos documentos que fazem parte de seu acervo. Cumprindo essas funções com eficiência, os arquivistas contribuem para que os arquivos onde atuam possam executar seu objetivo fundamental, que é o de informar, tendo como beneficiários a administração, no que tange aos documentos administrativos de entidades públicas e privadas; o direito, com os documentos na qualidade de prova; a historiografia, em relação aos documentos que testemunham os fatos mais importantes ao longo da história; e a cidadania, no tocante aos dados da comunidade em que o cidadão vive. Destacando esta última função, algumas atividades realizadas em arquivos têm potencial para promover a aproximação entre a população e sua identidade cultural através do patrimônio histórico. Tais atividades podem ser idealizadas e concretizadas através de ações como: palestras, visitas, exposições, eventos, comemorações, atividades de teatro e de turismo relacionadas com os documentos do arquivo, tanto quanto em suas ações junto aos ensinos fundamental e médio.

Através deste trabalho trazemos uma nova possibilidade, já utilizada por profissionais de diversas áreas do conhecimento, que é a de transmitir informações de forma lúdica, através de jogos. Todas essas opções visam tornar o arquivo um ambiente mais popular entre as pessoas, especialmente o arquivo histórico, por ser o guardião do patrimônio documental comum da sociedade na qual se insere. Sabemos que o cidadão pode aumentar sua consciência a respeito de direitos e deveres através dos arquivos, porém queremos enfatizar o papel de mediação cultural que o arquivo pode exercer em relação ao cidadão, em seu benefício próprio. A participação dos arquivos em ações culturais com conteúdo trabalhados dentro do conceito de gameificação, cria uma possibilidade de aprendizagem lúdica e prazerosa da história por parte daqueles que possuem menos conhecimento das tradições do patrimônio arquitetônico e da história local. Na medida em que o arquivo, com toda a carga histórica que carrega, se aproxima do cidadão, criará oportunidades para que ele descubra ou conheça melhor sua identidade cultural. A identidade está ligada intrinsecamente à cidadania. É com o acesso pleno do cidadão ao universo da informação, seja ela de caráter jurídico, trabalhista, econômico, tanto quanto cultural, educativo ou de entretenimento que os arquivos

devem se preocupar. Seja na esfera federal, estadual ou municipal, ou sejam privados, de organizações e entidades, eles podem e devem estar a serviço da comunidade que dá sentido à sua existência. Por tudo isso, percebemos o quanto os documentos arquivísticos estão profundamente inseridos no contexto de sociedade (BELLOTO, 2004). Se a sociedade é definida como um conjunto de indivíduos que compartilham um território e um sistema de governo que regula seus comportamentos, então os arquivos estão sempre presentes, dos pontos de vista administrativo, sociocultural e jurídico.

Temos convicção de que toda vez que os arquivos conseguirem se engajar em atividades que incluam programas de cooperação com escolas, ou com o público em geral, construirá uma ponte entre as pessoas e suas funções precípuas, contribuindo para formar um cidadão mais capaz de entender o passado e o presente do mundo em que ele vive, e poder participar na construção de um futuro mais digno.

## **6.1 Os Arquivos Escolares**

Dada a quantidade de documentos produzidos nas escolas, sem dúvida podemos considerá-las como instituições produtoras de arquivos, mesmo que não exista um arquivo propriamente dito estabelecido na estrutura administrativa. Os arquivos escolares são parte do 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 que 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 consequências para a sociedade ao longo do tempo. Analisando o desempenho dos alunos, por exemplo, é possível fazer uma projeção de como será uma provável sociedade no futuro, e o comportamento de seus indivíduos. O registro de eventos

educacionais como visitas, competições acadêmicas e atividades extracurriculares podem revelar como era a cultura e o comportamento de uma determinada época.

É necessário, dentro deste contexto, refletir sobre as instalações, a organização correta dos documentos e o acesso às informações neles contidas. Sendo repositório e fonte primária que move o funcionamento das instituições de ensino, os arquivos escolares têm grande importância sobre qualquer investigação que se pretenda fazer para a compreensão dos processos educativos. Segundo Mogarro (2010), os arquivos ao longo do tempo ganharam muita relevância no campo da história da educação, porquanto possuem informações sobre os mais diversos discursos produzidos por atores educativos (professores, alunos, funcionários, autoridades locais e nacionais), que representam instituições educativas e se expressam de diversificadas formas. O arquivo representa um conjunto de informações homogêneas sobre a escola, sendo referência, enquanto fontes primárias, para reconstruir a história de cada instituição escolar, bem como decifrar sua forma de organização. No caso dos arquivos escolares, trata-se de arquivos que, na maioria das vezes, ficam esquecidos e ali permanecem até que o investigador consiga chegar até ele. Novas vertentes de análise e produção histórico-educativa lançam olhares diferenciados sobre os documentos de arquivos escolares, valorizando as informações que disponibilizam, e conseqüentemente o trabalho dos produtores destes documentos e da própria instituição.

Uma grande questão relacionada aos arquivos escolares são as suas condições de preservação. Em muitas situações, os arquivos escolares têm seus fundos dispersos em espaços sem condições de preservação ideais, e por vezes, são acondicionados em pastas, envelopes, encadernados, caixas de papelão ou empilhados sem nenhuma proteção, misturando arquivos de origens diferentes (BONATO, 2005). Outro problema a considerar diz respeito a fontes de informação. Em um processo de descarte, como nos conta Oliveira (2013), parece haver uma preferência por cadernos de alunos, planos de aula de diários de classe. Esse procedimento acarreta a perda da possibilidade de se estudar o cotidiano da escola. Os arquivos escolares têm utilidade distinta dependendo da visão que se tenha sobre eles. Podem ser vistos como prova de direitos de pessoas ou da administração da escola. Para a administração pública oferece informações como o oferecimento de vagas, números de repetência e evasão escolar. Para historiadores da educação são manifestação ou representação da memória (BONATO, 2005).

Para Bonato (2005) e Vidal (2000), no melhor dos mundos, o problema da organização de arquivos escolares poderia ser resolvido com parcerias entre arquivistas, historiadores e profissionais da informação, para que os documentos mais importantes da história da educação não fossem eliminados e para facilitar o trabalho dos pesquisadores. Em Oliveira (2013) são citados projetos com financiamento da FAPERJ, CNPQ ou universidades públicas que produzem como produtos a elaboração de guias e inventários, catálogos e normas de consulta. Ocorre que esses contextos se distanciam da realidade da maioria dos arquivos. Por isso busca-se alternativas para se proteger os arquivos que permanecem em situação de perigo de abandono e má conservação. A autora cita a ETEFV como exemplo, que mesmo com falta de recursos e profissionais, começou a separar os documentos por décadas, iniciar sua contagem e identificação por série, dando início assim ao inventário do período de 1888 a 1942. Ao mesmo tempo em que ocorre essa organização, é feita análise do seu conteúdo, em busca de elementos que auxiliem a reconstruir a história da instituição. Em dois anos foi possível realizar descobertas compartilhadas em eventos internos e externos à escola.

## **6.2 Os documentos, a sua natureza e as potencialidades para a investigação em educação**

Os documentos de arquivo (manuscritos, datilografados ou digitalizados), refletem a vida da instituição que os produziu ao longo do tempo. Porém, é necessário cruzar as informações contidas nesses documentos com os dados que se encontram em fontes de outra natureza, apresentando-se em suportes variados. Tais fontes, muitas vezes encontram-se no exterior da escola, em outra instituição.

O quadro na figura 1 mostra, de acordo com Mogarro (2010), uma sequência de documentos e possíveis investigações a serem feitas a partir de cada um. Convém lembrar que essas investigações são sugestões que não são fechadas em si, ou seja, daí podem surgir outros tipos de investigação. Não podemos esquecer do necessário cruzamento de informações entre documentos.

<b>Documentos</b>	<b>Investigações</b>
1. Atas do Conselho Escolar; Atas diversas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tensão entre professores: debates, conflitos, estratégias de coordenação, reflexão interna sobre a instituição, tomadas de posição individuais.</li> <li>• Opções pedagógicas e curriculares.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formas de abordagem dos problemas disciplinares dos alunos.</li> <li>• Orientações internas da vida da escola.</li> <li>• Atividades extracurriculares.</li> </ul>
2. Livros de cadastro de professores; Processos de professores.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caracterização e evolução do corpo docente da instituição escolar, origem geográfica, formação acadêmica e profissional, percurso e valorização profissional, anos de ligação e instituição.</li> </ul>
3. Livros de cadastro e de matrícula de alunos; Processos de alunos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definição do perfil dos alunos que ao longo dos anos frequentaram a escola: origem geográfica, articulação com a comunidade e a região, idade de entrada e saída da instituição, relação quantitativa de gêneros, estudo da formação das elites locais, sociais e econômicas.</li> </ul>
4. Livros e Termos e coleção de pautas de aproveitamento escolar; Atas de exames	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avaliação dos resultados alcançados pelos alunos e estabelecimentos das taxas de sucesso/insucesso.</li> </ul>
5. Regulamentos internos; Ordens de serviço; Avisos e convocatórias; Atas do Conselho Escolar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apreensão da vida quotidiana, dos valores, normas e regras, das questões disciplinares, das atividades extracurriculares;</li> <li>• Conhecimento do trabalho docente (através dos registros institucionais e pessoais que o permitem) e das relações (de cumplicidade e/ou de conflito) entre professores.</li> </ul>
6. Lista de professores, alunos, turmas; Divisão de turmas e de turnos; Horários; Documentos sobre estágio, avaliação e outros elementos curriculares.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caracterização do trabalho de gestão e de organização pedagógica da instituição escolar;</li> <li>• Identificação de modalidades de governo interno dos agentes e sujeitos educativos, assim como da organização do tempo e do espaço escolares;</li> <li>• Análise da interpretação institucional relativamente aos planos de estudo, aos saberes disciplinares e às práticas escolares, na perspectiva de apreensão dos sentidos que a escola atribuía à sua atividade formativa.</li> </ul>
7. Folhetos; Brochuras; Convites; Anúncios.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificação de festas, espetáculos, exposições, manifestações e outras realizações muito diversificadas que marcaram o calendário escolar.</li> </ul>
8. Coleções de correspondência expedida e recebida; Circulares emanadas dos serviços centrais.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caracterização das relações institucionais com os organismos de tutela e avaliação do grau de autonomia das instituições escolares face ao poder central.</li> </ul>
9. Relatórios (geralmente anuais).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreensão da imagem que a escola construiu sobre a sua atividade e funcionamento, na perspectiva de direção da instituição;</li> <li>• Conhecimento e análise das categorias utilizadas nesses documentos.</li> </ul>
10. Livros de Sumários; Materiais escolares (manuais, inventários, etc.); Inventário e arquivos da biblioteca escolar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistematização dos traços da história do currículo, das disciplinas escolares e das relações pedagógica, permitindo a apreensão e identificação;</li> <li>• Apreensão dos elementos do cotidiano na sala de aula e da natureza dos processos educativos que nela se desenvolvem;</li> <li>• Identificação do sentido que marcou a evolução dos saberes e dos modelos culturais e pedagógicos presentes na escola.</li> </ul>
11. Trabalho de alunos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análise dos mecanismos em que assentam os processos de ensino-aprendizagem dos significados dos rendimentos exigidos pelas diversas disciplinas aos escolares;</li> <li>• Compreensão, do ponto de vista dos alunos (uma perspectiva só muito recentemente valorizada), das evoluções e as mudanças profundas que ocorrerem no campo da educação;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorização desse tipo de fontes de informação, que raramente tem sido conservada pelo arquivo da própria instituição escolar e que tem despertado um interesse renovado nos novos caminhos de investigação em educação.</li> </ul>
12. Documentos relativos a gestão financeira e contabilidade da escola; Documentos relativos ao pessoal auxiliar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avaliação da gestão e dos critérios de aplicação do orçamento das escolas, remetendo para questões de economia da educação.</li> </ul>
13. Jornais e revistas da instituição escolar; Livros de curso e livros de finalistas; Outras publicações de professores e alunos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificação das vozes (individuais e de grupo) de professores e alunos, a partir da análise dessas publicações, em que os autores expressam a sua visão do mundo da profissão e da escola;</li> <li>• Levantamento destas obras, que também raramente são guardadas no arquivo da instituição.</li> </ul>
14. Fotografias e imagens	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observação e análise de um variado leque de documentos iconográficos da/sobre a escola, que permite apreender a riqueza dos espaços, dos ambientes, dos objetos e das pessoas. Também essa documentação raramente se mantém no arquivo da instituição escolar a que diz respeito.</li> </ul>

Quadro 1 – Possibilidades de investigação a partir dos documentos encontrados na escola (MOGARRO, 2010).

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 pertençam. Mais uma vez, somos conduzidos a sublinhar a necessidade de articular e cruzar as informações de cada tipo de documento com as de outros documentos que se revelem pertinentes para o estudo a ser realizado. Estabelece-se assim o diálogo entre as diversas fontes de informação, entre os vários documentos, numa perspectiva de complementaridade e articulação entre eles para completar ou confirmar determinada informação. O mundo das atividades lúdicas é repleto de componentes que tem origem nas mais diversas áreas de estudo, como veremos mais adiante.

É importante considerar a importância dos modelos teóricos antes dominantes, eles não perderam sua importância. Porém, a pluralidade das novas abordagens científicas da ciência moderna torna-se fundamental para este novo tipo de abordagem, pois conduzem a aproximações e cruzamentos interdisciplinares, tendo como objetivo a necessidade de compreender os sentidos das racionalidades internas dos fenômenos educativos de forma mais flexível ante o objeto estudado. Duas correntes metodológicas complementares têm mostrado potencial para mostrar novos caminhos na educação. Os modelos etnometodológicos, que trabalham com o papel dos indivíduos na construção de redes, de relações sociais. E a nova história cultural e intelectual, cujos instrumentos teóricos e metodológicos permitem

abordagens adequadas às novas problemáticas, contribuindo para a compreensão dos discursos produzidos pelos atores educativos no interior do espaço social que ocupam (MOGARRO, 2010).

## 7 – O LÚDICO ATRAVÉS DOS ARQUIVOS

O lúdico é uma estratégia possível de ser usada em qualquer nível de aprendizado 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.

Sobre os estímulos que ocorrem durante o jogo, 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 (FRIEDMAN, 1996, p. 41).

O aspecto integrador na vida dos educandos é enfatizado por Barreto (2008), que o 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”. Da mesma forma, esses conceitos valem para outras faixas etárias. Por vezes o aluno se depara com uma matéria ou um assunto dentro de uma disciplina que a princípio pode lhe parecer desinteressante. Interagindo com auxílio do jogo ele pode se sentir motivado, mais seguro e autônomo. 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.

Vivemos na era da tecnologia, que a cada dia nos surpreende com seus avanços. Através do alcance da internet, os jogos digitais têm a sua propagação bastante facilitada. Acreditamos que o jogo é 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.

Existem vários aspectos por trás da definição de “brincar”. Como não há um valor prático nessa atividade, ou seja, não é essencial para a sobrevivência ou para ganhar dinheiro, muitos dirão que não serve para nada. Porém, um olhar mais atento perceberá que quando estamos numa brincadeira, perdemos a noção do tempo, é algo que se faz voluntariamente, promove prazer. Na verdade, experimentamos um novo eu por meio da representação de um personagem. Num jogo estamos restritos a regras, portanto muitas vezes temos que desenvolver nosso lado de improviso, para chegar a um objetivo, quando o caminho mais óbvio e fácil de o alcançar é obstruído. Longe de ser algo irrelevante, o ato do jogar ou brincar é uma verdadeira avalanche de novos comportamentos. Essas são características interessantes que favorecem as atividades ligadas à aprendizagem, pois também provocam desejo de continuidade.

Para usar um jogo numa atividade de aprendizagem, é preciso saber que tipo de perfil de jogador está diante de nós. Por exemplo, para que as pessoas correm? Somente nesse ato, temos pelo menos quatro perfis: o exercitador, que corre para adquirir uma melhor forma física ou saúde; o competidor, que o faz para melhorar o seu tempo e superar outros competidores; o entusiasta, que corre para sentir prazer; e o socializador, que busca se reunir com um grupo de pessoas, conversar e trocar ideias. Todos estão correndo, mas a motivação de cada um é diferente. 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).

### **7.1 Atividades Educativas e lúdicas nos Arquivos**

As orientações curriculares para o Ensino Médio manifestam que os jogos e brincadeiras são elementos que permitem o desenvolvimento de competências interpessoais, de liderança, comunicação e trabalho em equipe (BRASIL, 2006).

De acordo com Tezani (2006), a importância do jogo é reconhecida por profissionais da área pedagógica como catalisador do desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos. A espontaneidade desencadeada durante a ação no decorrer do jogo estimula o aluno a transcender suas capacidades. Ele é estimulado a explorar tudo o que o ambiente lúdico oferece sem nenhum tipo de receio. Dessa experiência surge o aluno mais participativo, com a confiança aumentada que lhe permite desenvolver as habilidades necessárias para interagir com o jogo. E ainda estimula a comunicação com os outros indivíduos no caso de jogos em grupo. Nesse sentido, Oliveira (1999, p. 78) complementa: “É impossível pensar o ser humano privado do contato com um grupo cultural, que lhe fornecerá os instrumentos e signos que possibilitarão o desenvolvimento das atividades humanas”. Assim, o processo de aprendizagem da criança pode ser desenvolvido tendo como intermediadores entre ela e o conteúdo da aprendizagem o professor ou algum colega através de um jogo.

Para conseguir bons resultados com jogos, é preciso ter claro o objetivo que se quer alcançar, pois a construção de um espaço de interação e criatividade proporciona o aprendizado com sentido e significado, no qual a vontade de jogar do jogador estaria sempre presente. Desse modo, Terzi (1995) considera que o jogo pode fazer parte de uma aula, onde o lúdico permite que o indivíduo crie condições mentais para sair de determinadas situações. E assim, vai assimilando e desenvolvendo gosto pelas atividades de tal forma que busque novas experiências, se aprofundando no assunto e desenvolvendo suas impressões ao longo da construção de seu organismo cognitivo. Portanto, o jogo possibilita a criação de hipóteses e se criam estratégias para a busca de soluções, conseqüentemente resultando em um processo de conhecimento. Assim, é interessante considerar os jogos como ferramenta de ensino, para tornar a aprendizagem e a busca por outros

conhecimentos mais prazerosos. Essa fundamentação teórica nos permite frisar a importância das atividades realizadas seja por iniciativa das escolas ou Arquivos para despertar o interesse das crianças pelo Arquivo, e atrair a atenção de outras faixas etárias, adaptando o tipo de jogo para cada caso.

O Núcleo de Ação Educativo do Arquivo Público do Estado de São Paulo (APESP, 2023) têm um programa educativo que visa aproximar o Arquivo Público de instituições educacionais e da sociedade em geral. O objetivo é usar o potencial documental do acervo para demonstrar que o Arquivo pode e deve ser usado como instrumento de pesquisa. Através de oficinas e atividades diversas, a equipe procura incitar a investigação a partir de documentos, mostrar possíveis interpretações das fontes, contar a história a partir de documentos, enfim, dar a conhecer o universo documental usando uma linguagem acessíveis ao público. Especificamente para as crianças e adolescentes, o Arquivo desenvolve atividades lúdicas para estimular esse público a se apropriarem de conceitos e práticas arquivísticas como classificação, avaliação, higienização e paleografia, entre outros. Todas essas atividades permitem acrescentar ao arquivista a tarefa de auxiliar em processos educacionais, sendo um bom exemplo de como manter educação patrimonial em arquivos. Atividades que desde cedo trazem para os mais jovens o que é a profissão de arquivista, debatendo temas do seu cotidiano de trabalho, como a gestão documental, preservação, tratamento técnico de documentos de diferentes suportes, além de tratar dos desafios de assegurar o acesso e contribuir para uma administração mais transparente.

Outra experiência muito interessante é realizada pela equipe da Escola de Ciências Sociais da Fundação Getúlio Vargas (CPDOC, 2023), que demonstra o poder das atividades lúdicas, quer sejam feitas de forma virtual ou presencial. Durante o período da pandemia, as atividades presenciais ficaram inviáveis. Com isso, as alternativas de ensino e atividades culturais a distância se apresentaram como solução. A coordenação do FGV CPDOC lançou um programa chamado “Escola no Acervo”, com o objetivo de promover visitas virtuais de alunos de escolas públicas e privadas ao arquivo pessoal do ex-presidente Getúlio Vargas e ao próprio acervo do CPDOC. São visitas temáticas onde é possível escolher os roteiros: Quem foi Getúlio Vargas; Mulheres; Mulheres e Política; Estado Novo; Trabalhismo na Era Vargas; Propaganda Política na Era Vargas; e Cultura na Era Vargas. Os roteiros são apresentados de forma lúdica e interativa com o mundo dos arquivos e a figura

de Getúlio Vargas. Segundo a coordenadora Daniele Amado, “A atividade permite que os estudantes se vejam como agentes históricos e percebam a importância da preservação e da análise dos documentos presentes nos arquivos”. Após a pandemia, as escolas passaram a poder se inscrever para realizar as atividades com os alunos de forma presencial.



Figura 1 – Escola no Acervo – FGV CPDOC

Acreditamos que mais experiências como essa, com o necessário aprimoramento constante podem trazer bons resultados para as atividades voltadas para o patrimônio, tanto para conteúdos curriculares em escolas, quanto para atividades realizadas em instituições arquivísticas.

## 8 – ALGUMAS NOÇÕES SOBRE GAMEFICAÇÃO

Há uma grande quantidade de livros e artigos que investigam a efetividade de games e da gamificação. Vamos listar alguns estudos publicados em periódicos científicos, que passaram por revisões, e que por isso apresentam conclusões mais confiáveis. Segundo Alves (2015), o primeiro estudo procurou identificar quais métodos entre os tradicionais e os gameificados, eram realmente eficazes e em quais circunstâncias. As conclusões foram que níveis cognitivos mais elevados foram observados utilizando simulações interativas em comparação com métodos tradicionais; games e simulações estimularam melhores atitudes comparados a métodos de ensino tradicionais; os efeitos de games e simulações são os mesmos para pessoas de diferentes idades e gênero. Outro estudo teve o objetivo de verificar a efetividade que os games têm para a instrução. Algumas conclusões foram que alguns games são efetivos para este objetivo, mas os resultados não são generalizáveis para todos os programas instrucionais; os games não são o método instrucional preferido em todas as situações; games instrucionais são mais efetivos em programas que incluem debriefing (reunião onde se reporta a execução de uma tarefa qualquer) e feedback. Recomendações deste estudo: a decisão de usar um jogo para instrução deve ser baseada em uma análise detalhada das necessidades de aprendizagem e balanceada entre abordagens instrucionais alternativas, ou seja, games devem ser utilizados como suporte e apoio, não como uma instrução completa; jogos sem acompanhamento humano devem incluir todas as funções de um instrutor. Muitos dos profissionais envolvidos com essas pesquisas são neurocientistas que investigam o que acontece em nosso cérebro como resultado desses elementos enquanto jogamos.

A estratégia de empregar gameificação só tem sucesso se implementada para alcançar objetivos específicos, onde deve haver relevância do conhecimento para os aprendizes e ao processo de debriefing dessa atividade, para que as pessoas saibam exatamente o que se espera delas. Não se constrói um jogo usando gameificação 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 gameificada 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 aprender 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).

Mas afinal, qual a diferença da gamificação para um simples jogo? Vamos começar pelos jogos. Segundo Werbach (2012),

um jogo é uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos limites de tempo e espaço segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesmo e acompanhada de um sentimento de tensão, de alegria e da consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Já Kapp (apud ALVES, 2015) explica que

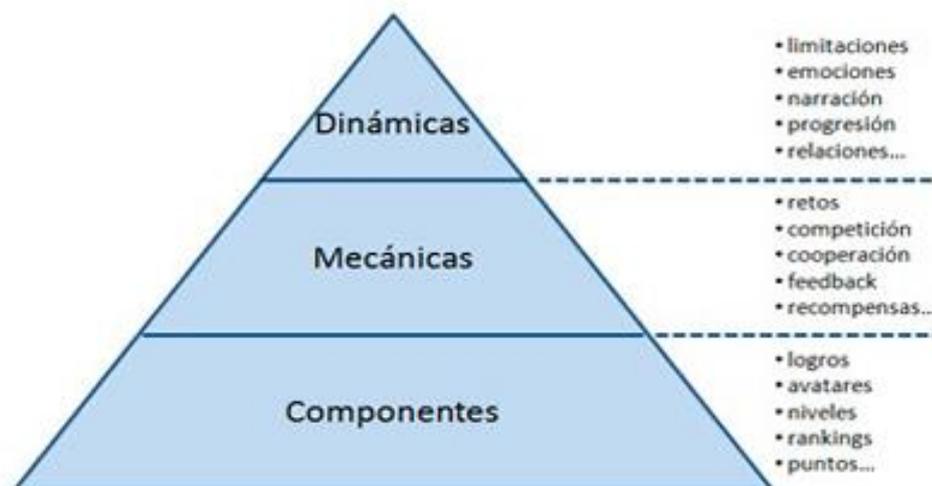
um jogo é um sistema no qual jogadores se engajam em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback; e que gera um resultado quantificável frequentemente elicitando uma reação emocional.

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 gamificação. Uma boa definição de gamificação é a de Kapp (apud ALVES, 2015): “Gamificação 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 gamificados 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).

Então, a gamificação não é a transformação de qualquer atividade em um jogo. Gamificação 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.

O modelo do professor Werbach (2012) mostra como diferentes tipos de elementos podem ser aplicados para objetivos diversos na gamificação.



**Figura 2** – Elementos da Gamificação

Explicação da figura 2:

- A dinâmica está no topo da pirâmide. É constituída por elementos que conferem coerência e padrões regulares à experiência. Não são as regras, são a estrutura implícita, e as regras podem estar em sua superfície. Exemplos de elementos: narrativa: permite aos jogadores estabelecer uma correlação com o seu contexto, criando conexão para que o sistema gameficado não se torne um amontoado de elementos abstratos; progressão: oferece mecanismos para que o jogador sinta que está progredindo em seu objetivo.
- Na mecânica estão os elementos que promovem a ação do jogo, e fazem o jogador avançar. São os desafios: objetivos que são propostos para os jogadores avançarem durante o jogo. O desafio mobiliza o jogador a buscar o estado de vitória; feedback: fundamental para que o jogador perceba que o jogador perceba que o objetivo do jogo é alcançável e consiga acompanhar seu progresso; estado de vitória: quem alcança o maior número de pontos, quem conquista um território.
- Os componentes do jogo: formas de colocar em prática o que a dinâmica e a mecânica representam. Exemplos: avatares: representação visual do jogador ou seu papel; desbloqueio de conteúdos: acesso concedido depois que o jogador consegue executar determinada tarefa; níveis: etapas para fazer o jogador desenvolver sua habilidade de um nível para outro; pontos: contagem acumulados no decorrer do sistema gameficado.

Como motivar o jogador com uma solução gameficada? John Keller (2022) desenvolveu um modelo de quatro fatores conhecido como ARCS (Atenção, Relevância, Confiança e Satisfação), uma solução de estratégia instrucional a ser aplicada à gamificação. A atenção do jogador pode ser conquistada a partir de propostas relacionadas a um problema que o jogador esteja interessado em resolver. A relevância serve para aumentar a motivação do jogador. Keller sugere estratégias que envolvem mostrar que o jogo exigirá habilidades que o jogador já tem; mostrar como o jogo pode trazer ensinamentos que podem facilitar a vida do jogador; como o jogo pode mexer com o senso de pertencimento do jogador. A confiança é um recurso que pode ser adquirido através de pequenas oportunidades de situações de sucesso no jogo, para que se convençam que estão aprendendo. E finalmente, a satisfação vem como consequência da percepção por parte do jogador

de que ele está aprendendo. Para isso ele precisa aplicar o conhecimento adquirido em algo no jogo que simule uma prática do mundo real.

Existem vários sites que usam características da gamificação para ajudar os professores a difundir os conhecimentos de suas aulas. Algumas dessas características são as mecânicas de sistema de pontos, placares, níveis de dificuldade, restrição de tempo, distintivos ou medalhas. Lógica de jogo: cooperação, competição, exploração, narração de histórias. A gamificação busca a estética e lógica dos jogos para conseguir engajamento, motivação, aprendizagem e resolver problemas. Podemos citar como exemplo o Kahoot<sup>2</sup>, uma plataforma educacional baseada em jogos, que é usada em escolas. Sua característica principal são os quizz (questionários com múltipla escolha) na área educativa. Os jogadores podem jogar sozinhos ou em equipe. Outra opção é o Flippity<sup>3</sup>, que demanda mais criatividade para customizar os jogos, que são de tipos mais diversificados. O Genially <sup>4</sup>é uma plataforma mista, que serve tanto para criar jogos interativos, como qualquer tipo de apresentação (relatórios, propostas comerciais), usando recursos de gamificação para tornar tais apresentações mais interativas e interessantes. O Kahoot tem uma versão gratuita e uma opção paga que disponibiliza mais recursos. O Flippity e o Genially são gratuitos. Esses sites se apresentam como espaços potencializadores para auxiliar o aprendizado em sala de aula através do lúdico e da gamificação.

---

<sup>2</sup> [Kahoot! | Learning games | Make learning awesome!](#)

<sup>3</sup> [Flippity.net: Flashcards and Other Resources for Educators and Learners](#)

<sup>4</sup> [Genially, a ferramenta para criar conteúdos interativos](#)

## 9 – VAMOS JOGAR “OS GUARDIÕES DO CONHECIMENTO”?

Você conhece o acervo arquivístico da sua escola ou da instituição que você trabalha? Nossa proposta de jogo patrimonial está inserida num cenário que ambienta um Centro de Memória. A mecânica básica do jogo é percorrer uma sala após outra para conseguir recuperar todos os 8 itens<sup>5</sup> que foram selecionados pelo Centro de Memória da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana. Eles são identificados por quadros girando no cenário. A cada item recuperado o jogador responde uma pergunta, executa uma tarefa ou resolve um enigma relativo ao item coletado, que se refere a diferentes momentos da história da instituição. No intuito de aproveitar o jogo para colocar em evidência alguns aspectos da Arquivologia, numa das salas desenvolvemos interações do jogador com situações que apontam alguns riscos a que todo acervo está exposto, mais precisamente inundações e incêndio. Do mesmo modo fizemos com que o jogador interaja com algumas particularidades do cotidiano do profissional arquivista, como o uso de equipamentos de proteção individuais (EPIs) para manipular um documento com fungos e o uso do tipo de extintor correto para combater incêndio em acervos documentais. No final, haverá uma porta onde o jogador deverá digitar uma senha para conseguir finalizar o jogo. O tempo será cronometrado, e não poderá passar de 60 minutos. De acordo com o tempo decorrido para percorrer todas as salas, recuperando todo o inventário, o jogador será graduado com a medalha de ouro, se terminar em até 5 minutos. De prata, se terminar entre de 5 e 10 minutos, ou bronze, caso termine acima de 10 minutos. Essa é uma referência a uma das formas que os membros da Comissão Examinadora da Casa de São José, por volta de 1890, premiavam os alunos que se destacavam por seu comprometimento e dedicação nas aulas. As medalhas eram cunhadas na Casa da Moeda (PEREIRA, 1988). O nome do jogador que fizer o menor tempo será mostrado no final. O nome do recordista não ficará gravado. Ele aparecerá enquanto o jogo estiver ligado sendo executado. Ao ser reiniciado, esse marcador será zerado. Após essas breves explicações, consideramos pertinente detalhar o funcionamento das partes do jogo:

---

<sup>5</sup> Usamos o termo “itens” em vez de “documentos” pois nem todas as figuras do jogo são documentos do acervo da ETEFV.

Menu Principal: primeira tela do jogo (Figura 3), onde fazemos uma apresentação, e explicamos como são os comandos de movimentação. As formas de movimentação são: andar para frente (tecla W), para trás (tecla S), para a esquerda (tecla A), para a direita (tecla D), e pular. O mouse é usado para girar a visão do personagem. A seta pra esquerda e direita também fazem a mesma função. Traremos ainda nessa parte a ficha técnica do jogo. Após pegar uma figura, o jogador pode revê-la, juntamente com a respectiva dica, apertando a tecla F. Apertando a tecla G, o jogador poderá trocar de personagem. A tela do menu principal (figura 3), pode ser acessada a qualquer momento através da tecla P. Ao passar o mouse por cima do botão que se quer acessar, ele mudará de cor.

Ficha Técnica: ao longo da pesquisa utilizamos um computador que parecia estar no limite da usabilidade da ferramenta que desenvolve o jogo. Foi necessária a aquisição de outro com maior capacidade de processamento gráfico para dar mais agilidade ao desenvolvimento. Pensando em alguns requisitos mínimos para utilização do jogo, de modo que se tenha êxito em sua execução, elaboramos uma ficha técnica, que segue abaixo, em formato de quadro explicativo.

<b>FICHA TÉCNICA</b>	
Nome	Os Guardiões do Conhecimento
Descrição	Este jogo foi construído a partir dos documentos encontrados no acervo do Centro de Memória no acervo da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana. Uma escola centenária cuja história se confunde com a história da própria cidade do Rio de Janeiro, desde que a instituição, então Casa de São José, foi criada em 1888.
Justificativa	Difundir o acervo do Centro de Memória da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana (ETEFV).
Objetivos	Usando elementos da gamificação,

	promover uma interação do jogador com alguns dos documentos que compõem o acervo desta instituição, destacando a sua importância para a escola e para os sujeitos que fazem parte dela.
Regras do Jogo	Coletar os documentos e itens que fazem parte do acervo e fazem referência ao Centro de Memória, realizando tarefas, respondendo perguntas e decifrando enigmas.
Requisitos mínimos	Windows 10, Procesador: Intel Core i7 – 8ª geração, com clock de 1,80 GHz ou compatível, Placa de vídeo: AMD Radeon 520 de 2 GB ou compatível e 8 GB de memória.

Quadro 2- Ficha técnica do jogo

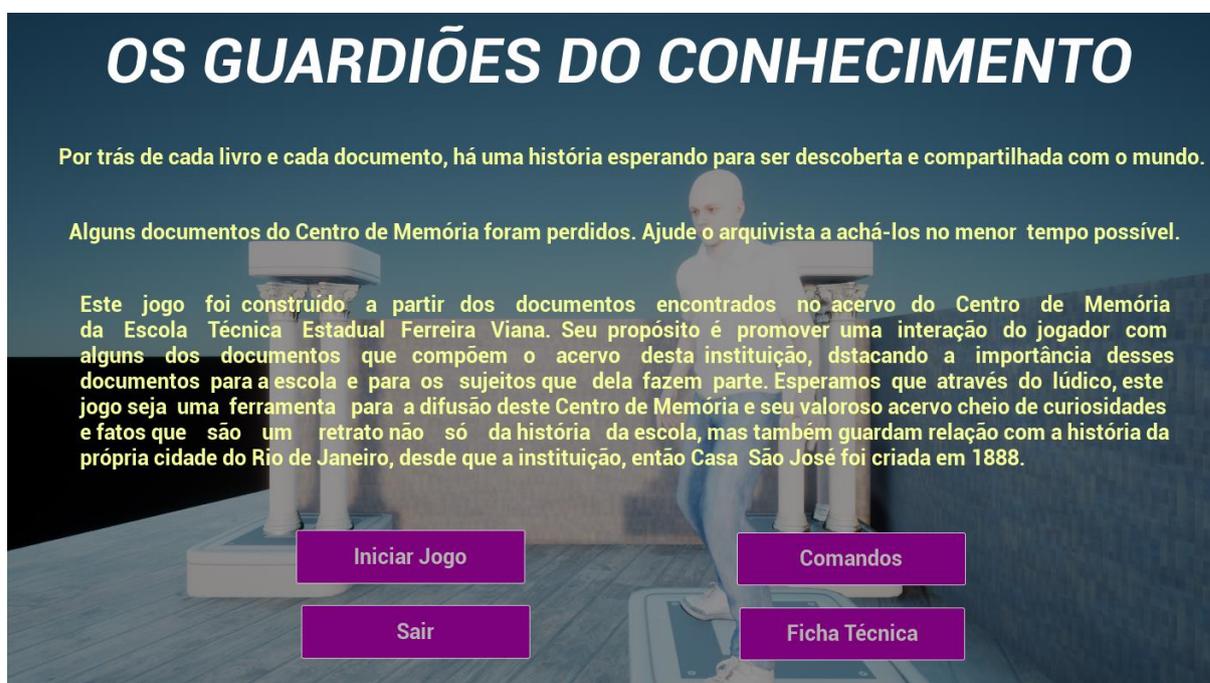


Figura 3 – Menu Principal

Após esta tela inicial, o jogador clica em “Iniciar Jogo” e é exibida a tela a seguir, onde o jogador vai passar por um portal, numa forma de representar a entrada do jogador no prédio do Centro de Memória da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana. Antes de entrar no portal, o jogador, caso queira, personaliza o jogador com o seu nome (Figura 4).

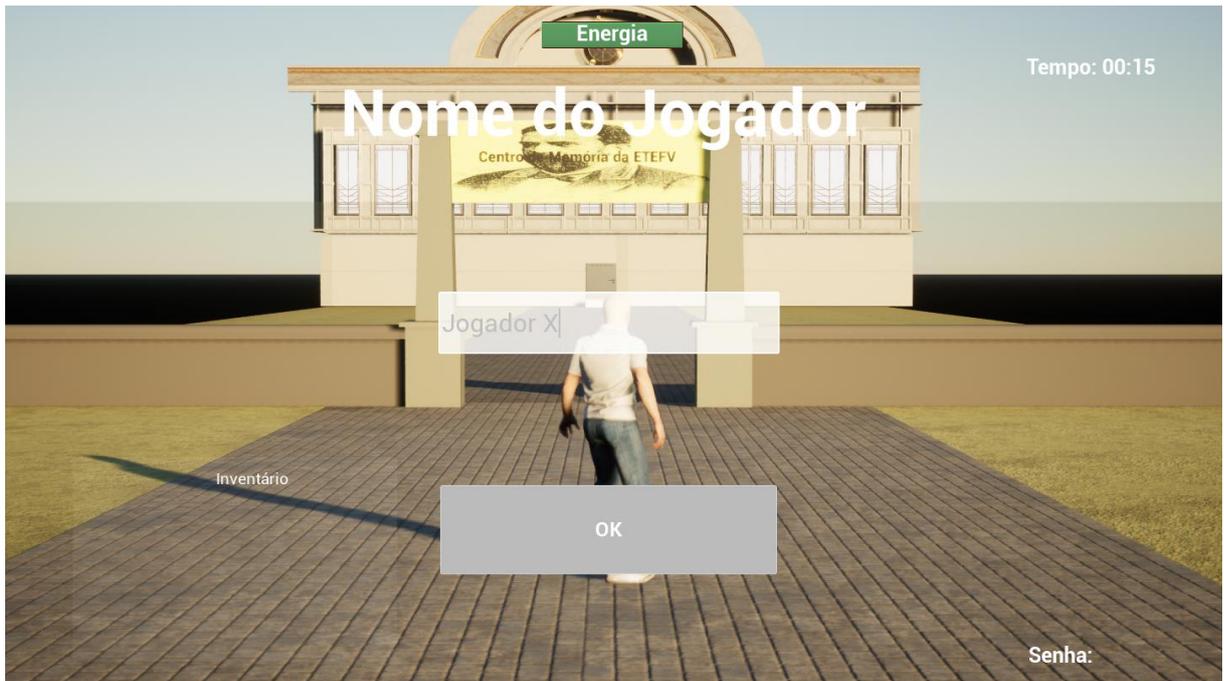


Figura 4 – Entrada no Centro de Memória

Ao passar pelo portal, o jogador é transportado para dentro do jogo, na primeira sala (Figura 5).



Figura 5 – Primeira Sala – Retrato de Ferreira Viana

Nesta sala, o jogador seguirá as dicas para encontrar a primeira figura, que é o retrato de Ferreira Viana, fundador da Casa de São José. Toda vez que o jogador capturar alguma das imagens do inventário, a figura vai se expandir na tela, mostrando-a mais claramente, com um texto explicativo, e o que o jogador deve fazer em seguida para fechar a tela e prosseguir (Figura 6). A tarefa do jogador pode ser responder alguma pergunta relacionada à figura, pegar alguma chave, ou outro objeto. Exemplificaremos no decorrer deste capítulo. Nesse caso, o jogador terá que responder qual o nome da instituição fundada por Ferreira Viana.

**Descrição da Figura:** Com uma vida dedicada a advocacia, jornalismo e política, Antônio Ferreira Viana, então ministro da justiça, fundou um abrigo em 1888 com donativos advindos de comerciantes, donos de escritórios e famílias do Rio de Janeiro, buscando uma solução para a questão dos menores desvalidos.

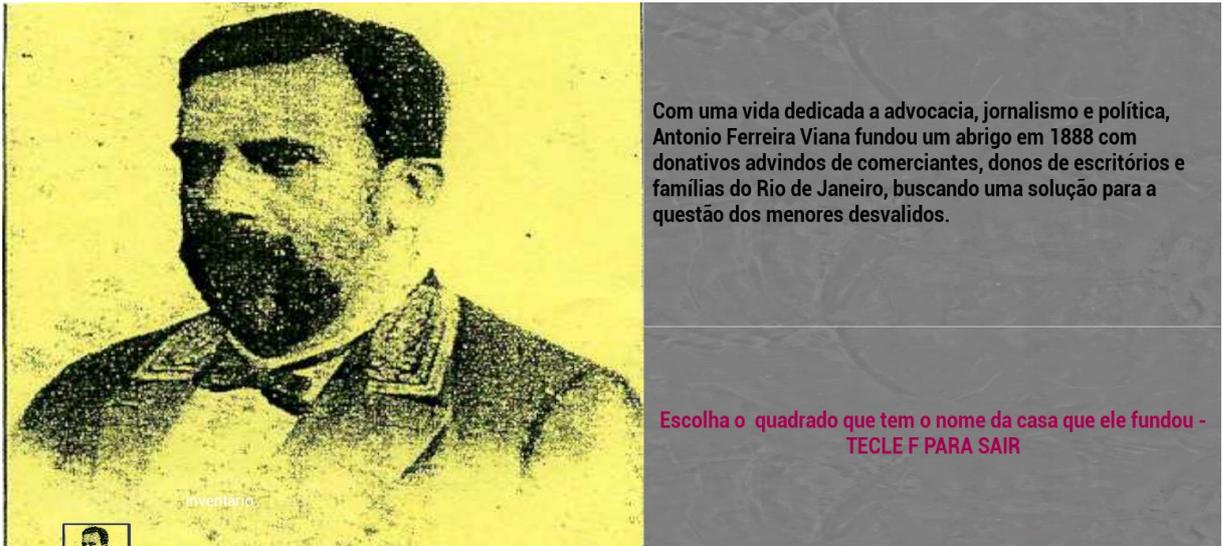


Figura 6 - Descrição da Figura e instruções para o jogador.

Após responder a pergunta, o jogador terá acesso a uma chave para sair da sala. Na segunda sala o jogador terá que recuperar a figura da Lei Áurea, da qual Ferreira Viana foi redator (Figura 7). Não haverá pergunta nesta sala. O jogador terá que encontrar uma outra chave que está dentro do baú para passar para a próxima sala.



Figura 7 – Lei Áurea, que teve Ferreira Viana como redator.

Detalhe da Figura:



Figura 8: Lei Áurea

Na terceira sala, a figura será a primeira página do Livro de Visitas (Figura 9). A pergunta que o jogador deverá responder é a quem pertence a primeira assinatura deste livro, que é do imperador Dom Pedro II (Figura 10).

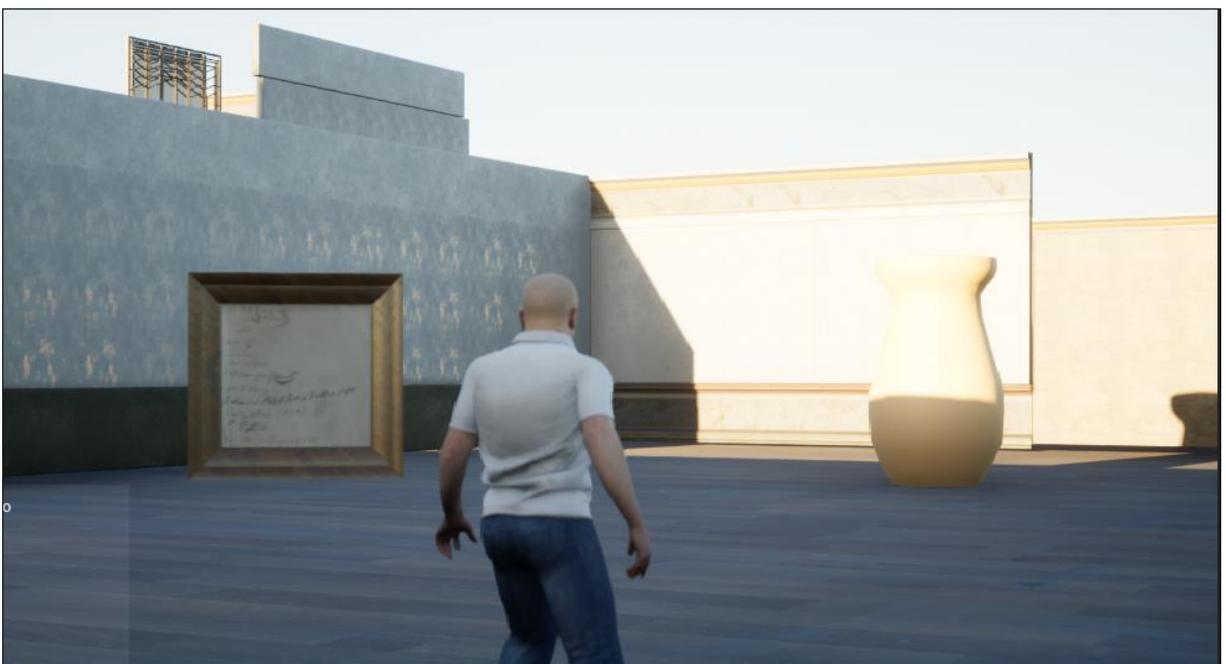


Figura 9 – Livro de visitas com assinatura de Dom Pedro II

Detalhe da Figura:

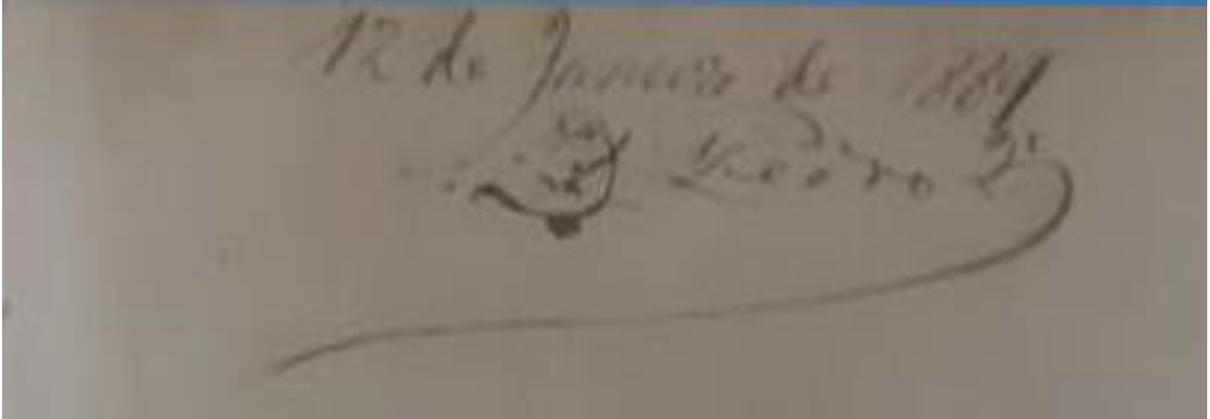


Figura 10 – Assinatura de Dom Pedro II no livro de visitas

Na quarta sala, o jogador encontrará a figura de como era a fachada da Escola Ferreira Viana em 1916 (Figura 11). O jogador vai se deparar com um pequeno enigma que vai ajudá-lo a descobrir em que ano um decreto do prefeito Rivadávia Corrêa mudou o nome da escola. Acertando, ele passa para a próxima fase.



Figura 11 – Fachada da Casa de São José, no início do século XX.

Na quinta sala, o jogador vai encontrar a figura de uma sala de aula, de 1920 (Figura 12). A pergunta a ser respondida será qual o nome da instituição neste ano. É o nome para o qual foi mudado com o decreto citado na sala anterior.



Figura 12 – Sala de aula do Instituto Ferreira Viana, de 1920.

Detalhe da Figura:

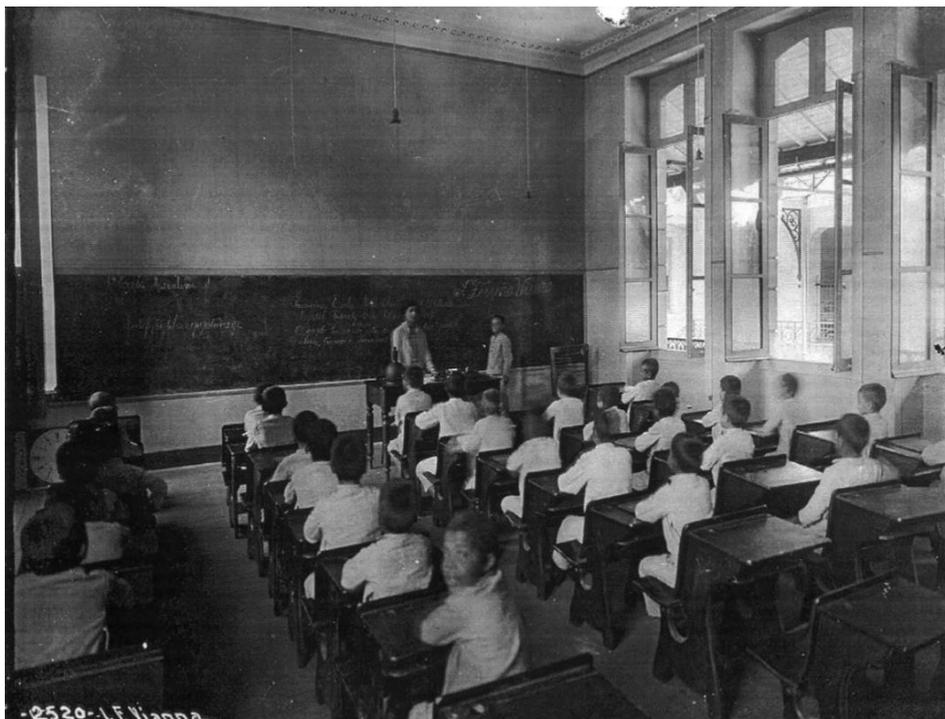


Figura 13 – Sala de aula em 1920.

Na sexta sala, o jogador vai capturar uma imagem que retrata um aluno socorrendo um outro interno uniformizado na instituição com dor de dente (Figura 14). No início do século XX, os monitores usavam uniforme, e eram conhecidos como “Guarda Civil”. O jogador deverá escolher esta resposta sobre o nome dos monitores. A partir da sexta sala, o jogador vai interagir com riscos ao acervo e medidas protetivas para manusear o acervo com fungos. Depois de dar a resposta sobre a figura, o jogador será instruído a vestir uma luva e uma máscara (Figura 16). Quando desenvolvemos essa parte do jogo, o boneco não usava máscara e luvas, pensamos em colocar apenas uma indicação literal de que ele estava com esses equipamentos. Com o tempo conseguimos evoluir e fazer com que o boneco vestisse os EPIs. Só assim ele conseguirá pegar um livro que está contaminado com fungos. Caso não o faça, o indicador de energia vai diminuindo. Se chegar a zero, vai perder alguns segundos no posto médico para recuperar a energia. Depois que o jogador conseguir completar essa missão, terá acesso à chave que abre a porta da sala.



Figura 14 – Figura de aluno ajudando outro interno uniformizado com dor de dente.

Detalhe da figura:



Figura 15 – monitor atuando como dentista.



Figura 16 – Jogador vestido com luvas e máscara e livro com fungos.

Na sétima sala, o jogador irá capturar a figura referente à fachada atual da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana (Figura 17). A pergunta a ser respondida é a qual fundação a escola foi integrada, a partir de 1996.



Figura 17 – Figura da fachada atual da ETEFV.

Detalhe da figura:



Figura 18 – Fachada da ETEFV.

Após responder à pergunta, chegamos na parte que o jogador terá que deter uma inundação ao acervo ao acionar uma bomba para fazer a água desaparecer (Figura 19). Aqui fazemos referência ao risco de inundação nos acervos. Esse foi mais um exemplo de evolução no jogo. Antes o personagem só encostava na

bomba. Posteriormente conseguimos fazer uma animação do personagem apertando um botão na bomba.



Figura 19 – Risco de Inundação do acervo.

Na oitava e última figura, o jogador vai capturar uma figura que representa os 5 laboratórios de matérias ministradas na ETEFV (figura 20). São eles: 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 (Figura 21).

Detalhe da Figura:



Figura 20 – Laboratórios da ETEFV.



Figura 21 – Risco de Incêndio no acervo.

Em seguida, o jogador conseguirá acesso à porta que termina o jogo. Para isso deverá cumprir a última missão de descobrir qual a senha que abre última porta (Figura 22).



Figura 22 – Porta final com senha.

Ao terminar o jogo, aparece uma mensagem parabenizando o jogador por ter chegado ao final, e em seguida, é mostrada a tela final com o tempo que o

jogador levou para terminar o jogo, e a medalha correspondente. Nessa tela, onde o jogador pode rever todas as figuras do jogo, e suas descrições. (Figura 23).

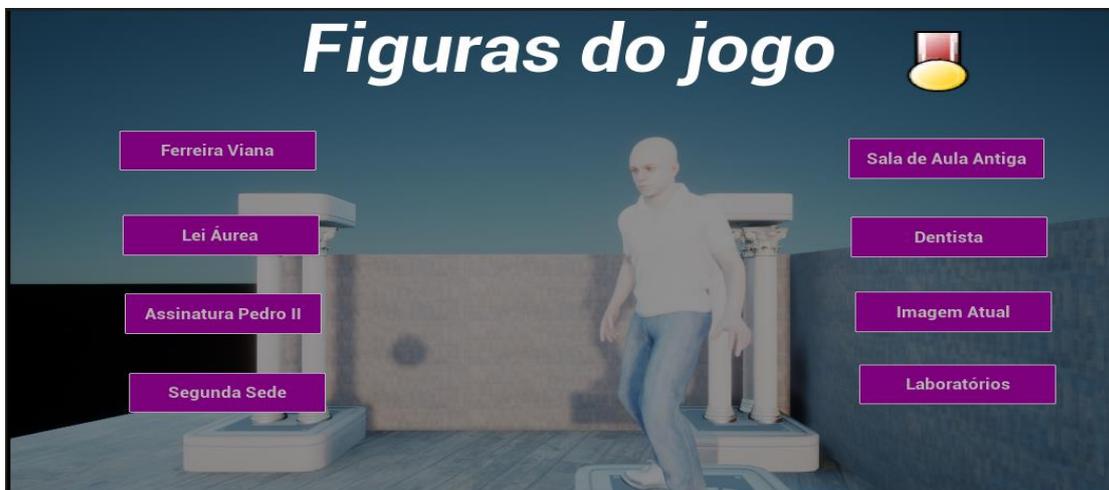


Figura 23 – Tela final com medalha e acesso a todas as figuras com suas descrições.

O jogador poderá escolher o avatar que quiser jogar, conforme as figuras 24, 25, 26 e 27. Relembrando que foi um pedido feito pela direção do Centro de Memória que fizéssemos personagens de ambos os sexos, considerando também o aspecto étnico.

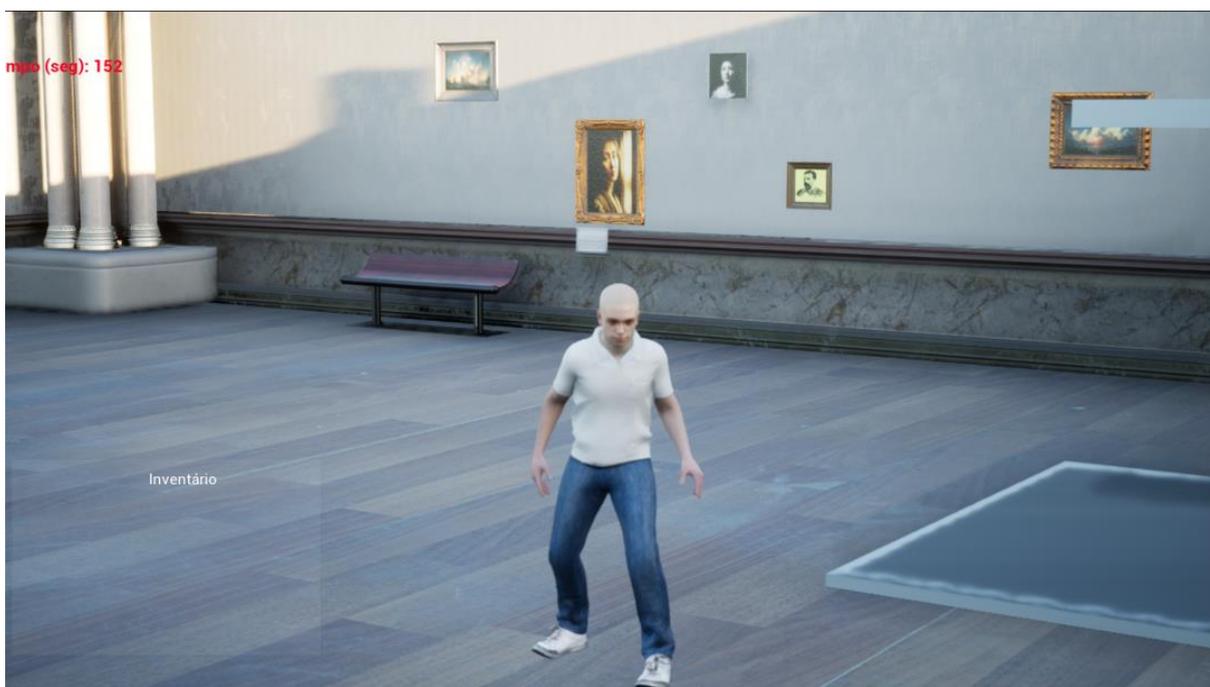


Figura 24 – Primeiro personagem



Figura 25 – Segundo Personagem

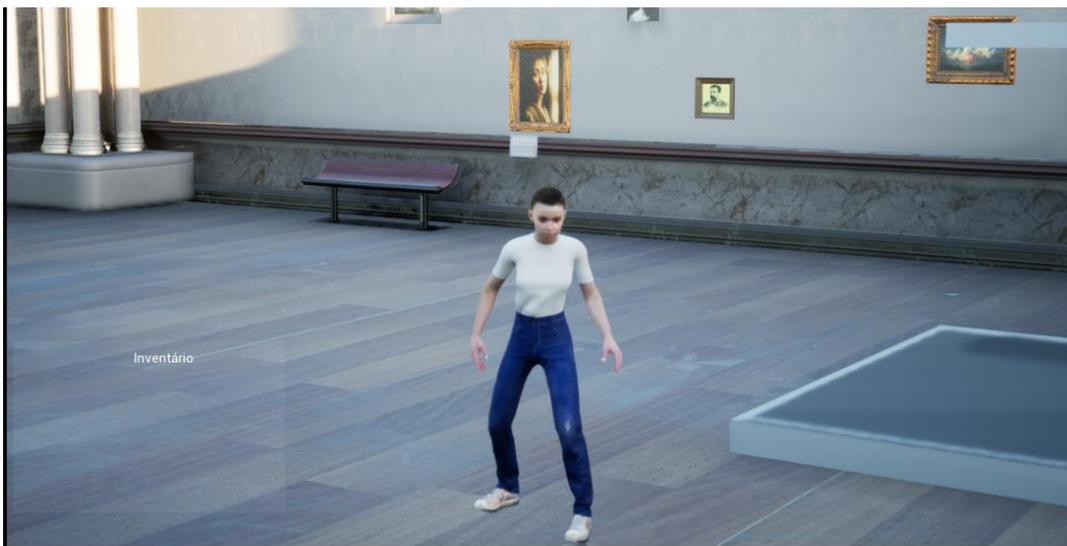


Figura 26 – Terceira personagem



Figura 27 – Quarta personagem

A forma como o jogador irá responder as questões, está retratada nas figuras 28 e 29. O jogador irá avançar de encontro à resposta certa. Uma mensagem aparecerá informando se foi escolhida a resposta errada (figura 28) certa (figura 29).



Figura 28 – Resposta errada escolhida pelo jogador.



Figura 29 – Resposta certa escolhida pelo jogador.

E por fim, o último detalhe a ser destacado é o inventário que ficará localizado na parte inferior esquerda (Figura 30).

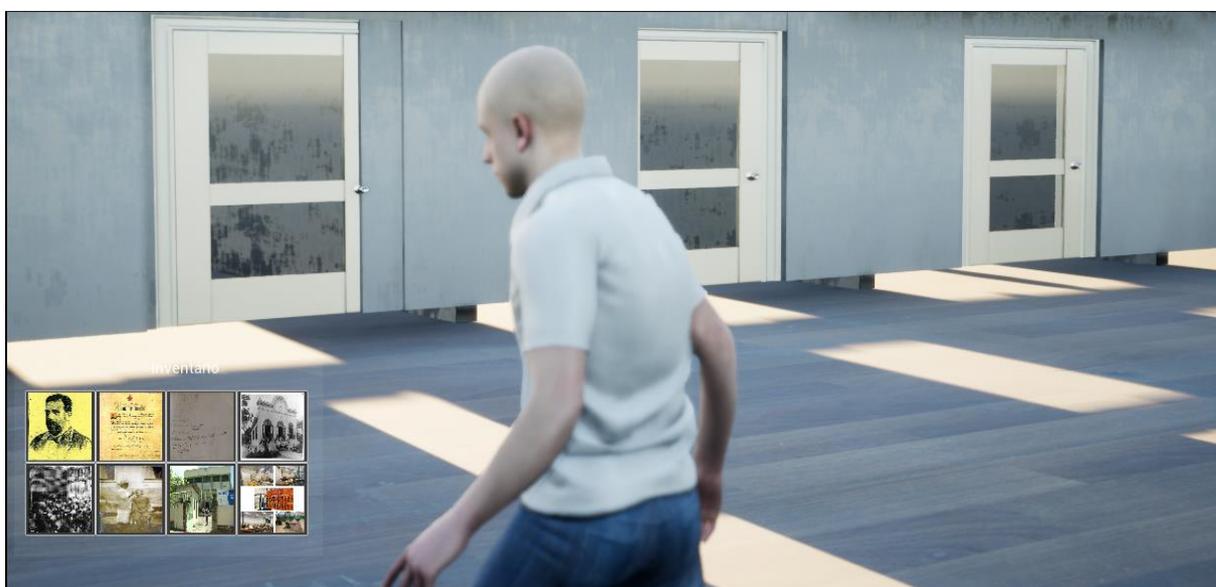


Figura 30 – Inventário

Esse controle serve para que o jogador se oriente e saiba quantas figuras ainda estão faltando para completar o inventário.



Figura 31 – Primeiro personagem

A figura 31 mostra o primeiro protótipo de jogador. Com a ideia de trazermos diversidade para o jogo, foi necessário encontrar um modelo de personagem mais humano para destacar as diferenças.

## 10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os Arquivos em geral e particularmente os que guardam documentos históricos desempenham um papel fundamental na preservação e promoção do patrimônio cultural de uma sociedade. Arquivos históricos são uma valiosa ferramenta educativa que proporciona uma experiência de aprendizado rica e autêntica. Promovem o desenvolvimento de habilidades críticas e de interpretação ao provocar questionamentos sobre autenticidade e confiabilidade das fontes, proporcionando dessa forma uma compreensão mais profunda da história e maior apreciação do patrimônio cultural de uma comunidade ou nação. O contato com arquivos e sua dinâmica de trabalho, ajuda as pessoas a desenvolverem capacidade de pesquisa, organização de dados e síntese de informações. Ressaltamos que a compreensão do passado leva a uma reflexão mais clara sobre instituições, provocando um olhar mais crítico sobre direitos e deveres dos cidadãos.

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. Assim como museus, os Arquivos também guardam evidências tangíveis de documentos e objetos, fornecendo uma visão mais concreta do passado, permitindo que as gerações presentes e futuras tenham acesso a informações relevantes sobre a sua história. Por essa razão, fortalecem a identidade cultural de uma comunidade ou nação, ao documentar tradições, práticas e valores que moldam os povos. A preservação e acesso apropriado aos documentos de arquivos são primordiais para a compreensão e a apreciação da história e cultura de uma sociedade. E para que se possa dar importância ao significado do Arquivo, é preciso que existam cada vez mais ferramentas para a divulgação dos acervos.

Uma boa prática no desenvolvimento de sistemas, que vale da mesma forma para jogos, é a de que quem desenvolve não deve ser o único que testa, pois quem construiu tende a executar as ações sempre pelo que chamamos de “caminho feliz”, ou seja, segue a lógica do jogo que já está na sua mente. O olhar diferente do jogador costuma perceber outras possibilidades, subverter a lógica do jogo, que até então passariam despercebidas pelo desenvolvedor com seu olhar já acostumado às regras que ele mesmo criou. Por isso que em fase avançada de desenvolvimento

é mais fácil um jogador achar um erro do que o criador do jogo. Um exemplo real: um jogo foi criado e disponibilizado em plataformas de jogos. Ocorre que o desenvolvedor a todo momento era notificado de que os jogadores não conseguiam derrotar o inimigo no final do jogo. Para quem fez o jogo era automático pegar uma lança no cenário para derrotar o inimigo. Mas quem jogava não tinha nenhuma informação sobre essa necessidade. Se alguma outra pessoa tivesse testado o jogo antes de ser lançado, esse problema teria sido detectado.

Para que este trabalho pudesse fazer parte desse rol de ferramentas capaz de contribuir para a difusão dos arquivos, foi fundamental o engajamento do Centro de Memória da Escola Técnica Estadual Ferreira Viana. Foi relevante a colaboração das coordenadoras do referido Centro, bem como a participação de todos os bolsistas que ajudaram nas atividades de pesquisa no acervo e desenvolvimento do jogo propriamente dito. Em todas as ocasiões em que os visitei para mostrar a evolução da ferramenta houve comprometimento de todos. Em nossas reuniões, foi através de suas opiniões 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.

Ao longo do trabalho tivemos oportunidade de conhecer algumas das várias experiências lúdicas realizadas para a promoção da educação patrimonial. Observamos como elas 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 será disponibilizada no site da escola para os visitantes que quiserem fazer a experiência de ter um primeiro contato virtual e lúdico com o acervo. Como forma de divulgação, colocaremos também um pequeno vídeo no site para chamar atenção para o jogo, a fim de que os visitantes se sintam convidados a baixar os arquivos e jogar em seus computadores. Os bolsistas realizarão no mês de dezembro uma apresentação sobre as atividades que desenvolveram durante o ano, e solicitaram colocar o jogo a disposição dos alunos no estande do evento. 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

**APESP**, 2023. Disponível em: <[arquivoestado.sp.gov.br/web/conheca\\_arquivo/](http://arquivoestado.sp.gov.br/web/conheca_arquivo/)>. Acesso em: 20 out. de 2023.

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.

BUFFA, Ester; NOSELLA, Paolo. **Instituições Escolares**: por que e como pesquisar. São Carlos: UFSCar, 2008.

**CENTRO DE MEMÓRIA**, 2022. Disponível em <https://sites.google.com/view/centrodememoriaetefv/parcerias>. Acesso em: 20 out. de 2023.

DUARTE, Renato Crivelli; BIZELLO, Maria Leandra. **Patrimônios Documentais: “Para que? e Para quem?”**. Colóquio em Organização, Acesso e Apropriação da Informação e do Conhecimento: Perspectivas para disseminação, acesso e (re) uso da informação, Londrina, p. 173-187, 25 ago. 2017. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/cinf/index.php/coaic2017/coaic2017/paper/viewFile/507/345>. Acesso em: 20 out. 2023.

**FGV CPDOC**, 2023. Disponível em: <<https://portal.fgv.br/noticias/fgv-cpdoc-lanca-programa-escola-acervo>>. Aceso em 04 de outubro de 2023.

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.

**FUNDAÇÃO CASA DE RUI BARBOSA**, 2015. Disponível em: <<https://www.gov.br/casaruibarbosa>>. Acesso em: 17 abr. 2021.

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.

**HISTÓRIAS DE ESCOLA**, 2022. Disponível em: <<http://numemunirio.org/historiasdeescola>>. Acesso em 30 de dezembro de 2022.

HORTA, M. L. P.; GRUNBERG, E.; MONTEIRO, A.Q. **Guia Básico de Educação Patrimonial**. Brasília: IPHAN, Museu Imperial, 1999.

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.

KELLER, JOHN. **Arcs Model of Motivational Design Theories**. Disponível em: <<https://learning-theories.com/kellers-arcs-model-of-motivational-design.html>>. Acesso em: 30 de dez. de 2022.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

MACHADO, Vilma Alves. **A Casa de São José**, 2004. 213 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.

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.

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

OLIVEIRA, Mariza da Gama L. de. **Arquivos escolares: fontes para a história da educação**. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 11., 2013, Curitiba. *Anais...* Paraná: PUC/Paraná.

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.

PARRELA, I. **Educação patrimonial nos arquivos brasileiros: algumas experiências e perspectivas de uso da metodologia**. Ciência da Informação, v. 42, n. 1, 2015. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1398/1576>. Acesso em: 29 dez. 2022.

PEREIRA, JOSÉ EDISON. **Colégio Estadual Ferreira Viana: uma escola centenária.** Rio de Janeiro: ETEFV, 1988.

RODRIGUES, Fernanda; GOMES, Priscila. Arquivologia e Educação: múltiplas abordagens. **P2P & INOVAÇÃO**, Rio de Janeiro, v.7 n.2, p.63-87, Mar/Ago. 2021.

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.

TERZI, C. A. **A aula operatória e a construção do conhecimento.** São Paulo: Edesplan, 1995.

VIDAL, D. G. Fim do mundo do fim: avaliação, preservação e descarte documental. In: FARIA FILHO, L. M. de (org.). Arquivos, fontes e novas tecnologias: questões para a história da educação. Campinas: Autores Associados; Bragança Paulista: EDUSF, 2000. p. 31-43 (Coleção memória da educação).

WATANABE, M.; RECENA, M. C. P. **Memória Orgânica – Um jogo didático útil no processo de ensino e aprendizagem.** In: XIV Encontro Nacional de Ensino de Química – ENEQ. Universidade Federal do Paraná, UFPR. Curitiba, PR, 2008. Disponível em: <http://www.quimica.ufpr.br/eduquim/eneq2008/resumos/R0913-1.pdf>. Acesso: 18 abr. de 2022.

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

XAVIER, ARLENE. **O arquivista, o arquivo e a sociedade.** Revista Casa D'Italia, Juiz de Fora, Ano 3, n. 21, 2022.

