

Aluna: Fernanda Vasconcelos Amaral
Disciplina: Games, simulações e mundos virtuais em educação
Semestre: 1º semestre/2014
Curso: Inovação em tecnologias educacionais
Universidade Anhembi Morumbi

Projeto “Trilhas da Cultura”

O projeto surgiu com o objetivo de dinamizar os serviços oferecidos por instituições culturais da cidade de Belo Horizonte, tornando esses lugares mais presentes na vida da população. A parceria entre várias instituições também cria uma sinergia, com trocas de ideias e experiências e onde o público cativo de cada local passa a conhecer outro espaço devido ao projeto desenvolvido. Um dos problemas das instituições públicas de cultura da cidade é justamente o isolamento em que elas vivem e esse projeto pode ajudar a formar uma rede integrada espaços culturais públicos.

Belo Horizonte conta com inúmeras bibliotecas públicas e comunitárias, museus e centros culturais, sendo uma pequena parte dessas unidades localizadas no Circuito Cultural da Praça da Liberdade. Entretanto, mesmo as instituições com sede da Praça da Liberdade, promovem apenas atividades em seus próprios prédios, sem manter contado com as instituições pares. Por isso, o projeto “Trilhas da Cultura” busca integrar essas instituições e incentivar o público a aproveitar todos os espaços culturais oferecidos na cidade. Esse projeto envolve vários eventos, que podem fazer uso de QRcode para pistas de outras instituições parceiras, finais de semana com jogos RPG, computadores com a acesso a visitas virtuais a museus, entre outras ações a serem planejadas.

Público alvo

População de Belo Horizonte e área metropolitana.

Tipo de projeto

Situação gamificada.

Fases do projeto

1ª fase

No primeiro momento, cada instituição cultural criará um sistema de pontos e badges para premiar o público atendido nesses locais. Esses sistemas dependerão das características de cada local, que incluirá museus, teatros, parques ecológicos e centros culturais. Por exemplo, nas bibliotecas participantes do projeto, os usuários poderão ganhar pontos pelo número de empréstimos realizados, frequência na biblioteca, criação de posts no site da biblioteca recomendando livros, entre outras situações. Pode haver também a perda de pontos quando, por exemplo, o livro é devolvido em atraso ou danificado. Nos museus e centros culturais, os pontos podem ser obtidos pela frequência em exposições, palestras e outros eventos, por convidar um amigo para visitar o local ou por levar os filhos, sobrinhos e outras crianças para participar de alguma atividade na instituição.

Pontos também podem ser obtidos em todas as instituições pelos indivíduos que publicarem em redes sociais (como Facebook, Instagram, Flickr, etc.) fotos tiradas nesses locais. Por exemplo, uma selfie em frente ao edifício da unidade, uma foto de um quadro em exposição, as estantes de livros de uma biblioteca. Lembrando que é necessário colocar um link que redirecione para a página oficial ou rede social da instituição visitada.

2ª fase

Numa segunda fase, haverá a parceria entre as instituições participantes do projeto através do desenvolvimento de atividades em conjunto. Não é necessário que todas participem ao mesmo tempo de todas as atividades, podem ser iniciativas realizadas entre três ou cinco instituições de cada vez.

Por exemplo, durante o período de um mês, uma biblioteca pode ofertar palestras sobre o escritor Fernando Sabino, um teatro dramatizar um dos seus livros, um museu realizar uma exposição sobre o escritor. A divulgação seria feita de forma diferenciada através de pistas em redes sociais ou nas páginas oficiais de cada instituição. QRcodes também serão colocados em cada unidade participantes e locais públicos de grande circulação, como pontos de ônibus e metrô. Esses códigos também

darão pistas sobre como descobrir locais que estejam fazendo uma atividade em conjunto e sobre quais serão as próximas novidades a serem realizadas.

No final do ano, cada instituição dará um prêmio para o seu vencedor. A biblioteca pode entregar um livro, o teatro oferecer um convite gratuito para uma peça teatral, o museu oferecer cartões postais de obras da coleção ou material sobre artes.

Tecnologias utilizadas

- Para criação de pistas para os eventos das instituições: QRCode, Aurasma.
- Para atividades disponíveis na parte infantil das bibliotecas: jogos de tabuleiro sobre literatura, computadores com acesso ao Scratch para criar histórias e jogos baseados nos livros lidos.
- Para visitas virtuais em museus: softwares para criação de um MDV3D. Pode ser utilizados também programas como o Photo Tourism que transforma fotos em mundos virtuais em 3D, como o caso da visita virtual no Museu Nacional de História Natural nos Estados Unidos (<http://www.mnh.si.edu/vtp/1-desktop/>).