

MUSEU ARQUEOLÓGICO DO FUNDÃO

JOGO EDUCATIVO



Universidade da Beira Interior
(UBI)

e

Museu Municipal de Arqueologia
do Fundão

Criado por:

Cláudia Beato,

André Mota Veiga,

Luís Pinto



Museu Arqueológico do Fundão

Jogo educativo

Desenvolvido no projecto

**Edugame: Ferramentas Educativas Inovadoras para a Gestão da
Proteção Patrimonial – gamificação no processo educativo**

**Co-financiado pelo Programa Erasmus + da União Europeia
Projects Ação-Chave 2: Projetos de Parceria Estratégica**



Índice

Introdução	4
1. Museu	4
2. O Jogo.....	6
3. Objetivos e regras gerais	7
4. Cenário	7
5. Fases da aplicação do Jogo	8
6. Considerações finais sobre o processo de aprendizagem	17
7. A Implementação do Jogo na UBI	17

Introdução

O jogo foi articulado e desenvolvido entre o Museu e a Universidade da Beira Interior, atendendo às especificidades da legislação portuguesa, que obriga à presença de arqueólogos em diversos projetos de recuperação e preservação do património.

Os museus em Portugal têm visto oficialmente o seu papel na área da educação assumir cada vez mais preponderância, sendo atualmente uma presença importante nos projetos escolares e na promoção de parcerias educativas com os vários níveis de ensino nos Municípios a que pertencem e nos seus áreas de influência, como é o caso do Museu Arqueológico do Fundão.

1. Museu

Origens

O Museu Arqueológico Municipal José Monteiro é uma unidade museológica que promove a salvaguarda e a valorização do Património Cultural Material e Imaterial, histórico, arqueológico, do concelho do Fundão. Esse trabalho é efetuado através da incorporação, inventário, documentação, conservação, interpretação, estudo, exposição, divulgação científica e educativa, promovendo a democratização da cultura e o desenvolvimento social regional.

Através dos seus serviços educativos o Museu disponibilizada e desenvolve programas direcionados à comunidade escolar e ao público em geral, contribuindo para o conhecimento da arqueologia, da história e do património cultural do concelho, promovendo à sua preservação e salvaguarda, assumindo assim um importante papel como reforço temático, disciplinar e científico.

São com frequência desenvolvidas atividades (exposições temporárias, workshops, ateliers, conferências, programa de voluntariado, trabalhos arqueológicos, etc.) que envolvem a comunidade, promovendo a valorização, proteção e divulgação do seu património cultural e identidade.

O Museu é também responsável pela edição dos Cadernos do Museu, da Revista *Ebvrobriça*, colabora e editar outras edições associadas a temas da Museologia, da História, da Património Cultural e da Arqueologia.

O Museu é um serviço público, sem personalidade jurídica nem autonomia financeira e administrativa, tutelado pelo Município do Fundão.

Assume-se como um Museu polinucleado, integrando os seguintes núcleos museológicos: Centro Interpretativo da Arte Rupestre do Poço do Caldeirão (CIAR);

Centro Interpretativo do Castelo de Castelo Novo, e o conjunto de Casas e Lugares do Sentir – a Casa do Barro; a Casa do Bombo, a Casa da Poesia Eugénio de Andrade; a Casa da Romaria de Santa Luzia, a Casa das Memórias António Guterres, as Casas dos Ofícios, a Casa do Folclore Ilda Valentim, a Casa da Pastorícia, e a Casa da Cereja, numa conjugação entre o Património Cultural Material e Imaterial.

Missão

O Museu assume como vocação a proteção, a identificação, o estudo, a conservação, a interpretação, a exposição, a divulgação e a valorização do Património Cultural, Arqueológico, Histórico, Material e Imaterial do Concelho do Fundão.

O Museu tem os seguintes objetivos gerais:

- Proteger o Património Histórico e Arqueológico, Material e Imaterial, Móvel e Imóvel do Município do Fundão através da inventariação sistemática;
- Promover a salvaguarda de bens patrimoniais através da coordenação e fiscalização dos trabalhos arqueológicos necessários em obras da autarquia;
- Salvar e preservar monumentos, conjuntos ou sítios de interesse patrimonial relevante, através da instrução de processos de classificação.

Regula-se pelas normas e procedimentos de conservação preventiva, de acordo com as orientações das entidades competentes nesta matéria e a legislação em vigor.

Localização

O Museu Arqueológico Municipal localiza na Rua do Serrão, 13-15, artéria transversal à Rua da Cale, um dos eixos mais importantes da designada “Zona Antiga do Fundão”.

O Fundão, aproximadamente a 20 Km a sul da Covilhã, situa-se na vertente setentrional da Serra da Gardunha e desenvolve-se ao longo do sopé da vertente Norte do Monte de São Brás, em altitudes que variam entre os 550 e 400 metros, na região que tradicionalmente se designa por Cova da Beira.

O Edifício

O Museu Arqueológico Municipal do Fundão ocupa um edifício reabilitado que procede de uma construção do século XVI, rodeado por outras edificações. No século XVIII foi adicionado um novo corpo ao edificado, do qual resulta a atual fachada principal.

O edificado original foi construído por pedras de granito aparelhado. No interior os pavimentos, caixilharias e vigas de sustentação da cobertura eram constituídos por madeiras de castanheiro.

A sua criação resultou da ação do fundanense José Alves Monteiro, que promoveu a fundação do Museu Municipal, instituída a 08 de outubro de 1942.

O Museu abriu ao público em 15 de junho de 1947, provisoriamente, no rés-do-chão do edifício dos Paços do Concelho, com a secção de Arqueologia. Em 1965 mudou para as instalações da Rua Agostinho Ferevereiro, no rés-do chão do Casino Fundanense.

A 11 de setembro de 2003 passou a designar-se Museu Arqueológico Municipal José Monteiro e reabriria ao público no dia 25 de fevereiro de 2007 em novas instalações, resultantes das obras de reabilitação no antigo Solar Taborda Falcão d'Elvas.

Atualmente é designado por Museu Municipal de arqueologia do Fundão.

2. O Jogo

O jogo baseia-se no trabalho desenvolvido pelos parceiros do projeto EduGame, explicitado no documento IO4 - *EduKIT* - Um Guia de Role Play Educativo "Gestão de sítios patrimoniais".

O jogo, enquanto ferramenta, permite aos alunos desenvolver um conjunto de competências práticas utilizando a Perceção e os Estudos de Caso como metodologia para comparar e encontrar uma solução.

Gestão do património e exploração do valor imaterial do património arquitetónico, preservação e reconstrução: o património, num curso de arquitetura, deve ser contextualizado (tempo, espaço) e pode ser entendido como um veículo de persuasão que influencia o gosto individual, ligando-o à cultura local em um tempo específico.

Ao utilizar o jogo como ferramenta de ensino e aprendizagem, espera-se que os futuros arquitetos: descrevam a situação do seu caso de estudo e sejam capazes de tirar conclusões com base na experiência, ensinada, sobre os diferentes passos que terão de percorrer para chegar a uma solução equilibrada e "correta".

Dada a introdução teórica ao processo de aprendizagem lúdica, e tendo em conta a legislação em vigor em Portugal, decidimos criar um jogo em que equipas de alunos fazem o papel dos diferentes intervenientes no processo de restauro de um edifício ou de um espaço em uma área de interesse histórico, tratando assim de conceitos e utilizando linguagens totalmente novas para alunos do curso de arquitetura da Universidade da Beira Interior.

3. Objetivos e regras gerais

A partir das orientações do 04 *EduKit* apresentadas, vemos que os objetivos gerais de um “Role Player” Game (RPG) são:

- envolver os alunos, aumentando o interesse deles pela disciplina;
- colocá-los na posição de terem de fazer escolhas concretas, aplicando os conhecimentos científicos e as competências técnicas adquiridas durante os seus estudos, mas também pondo em jogo competências transversais;
- oferecer aos alunos uma situação para usar habilidades analíticas, mas também para tomar decisões compartilhadas dentro da equipe de trabalho;
- deixá-los vivenciar a complexidade de uma situação usual, na qual também é importante levar em consideração os pontos de vista, valores, percepções e verdadeiros interesses dos interlocutores.

A questão principal para o “role-playing” conjunto, da Universidade e do Museu, foi a necessidade que os alunos terão de compreender a multiplicidade de atores envolvidos no processo de projeto: concepção do projeto arquitetónico, as necessidades, a complexidade e, acima de tudo a noção dos agentes envolvidos, suas atribuições específicas e o momento da sua intervenção no processo de recuperação e aprovação, de um projeto de recuperação de um edifício, em zona histórica classificada.

Outra questão que assume um papel central em todo o processo, que surgiu do diálogo entre Museu e Universidade, é a necessidade de os alunos melhorarem, até mesmo adquirirem competências para aprenderem a dialogar, argumentar e negociar com os diferentes intervenientes que participam neste tipo de operação, garantindo soluções de compromisso e argumentação com eles, com criatividade e conhecimento.

4. Cenário

O jogo localiza-se na “Zona Antiga do Fundão”, em área abrangida pelo perímetro de proteção da Casa nobre Vaz de Carvalho/ Colégio de Santo António, Monumento de Interesse Municipal.

Foi selecionado um imóvel para ser alvo de um projeto de arquitetura para ser requalificado em 3 apartamentos, um dos quais com capacidade de acolhimento de pessoas com mobilidade reduzida.

O imóvel selecionado corresponde a um edificado devoluto, localizado na Rua da Cale, nos 59/63. De fundação do século XVI, de 2 pisos, é construído em cantaria de granito aparelhado. Da memória do edifício, ressalva-se a antiga existência de uma padaria no rés-do-chão, e, nas imediações estarem a casa onde nasceu José Alves Monteiro, figura proeminente da história do Fundão e fundador do Museu e a Casa nobre Vaz de Carvalho/ Colégio de Santo António, Imóvel de Interesse Municipal.

Com o jogo pretende-se que seja apresentado um projeto arquitetónico de reabilitação do edifício, processo esse que tem de ser analisado e instruído por várias entidades.

5. Fases da aplicação do Jogo

O jogo está dividido em 6 fases, onde os grupos de alunos, e os alunos, liderados pelo professor, deverão seguir estas fases como um esquema genérico para o desenvolvimento do jogo.

Estas são:

// FASE 1: Explicação do que é o jogo: distribuição dos papéis, aleatoriamente; assimilar as personagens; criação de grupos, com cada membro a assumir uma das personagens; distribuição de tarefas, coleta de material do prédio; análise de materiais; Conclusões da fase de análise;

// FASE 2: Coleta de informações para cada personagem - aprender fazendo; função da instituição/profissão/cargo que representam - necessidades e obrigações; viabilidade do projeto;

// FASE 3: Discussão entre os intervenientes/jogadores - constrangimentos e situações que podem alterar o projeto arquitetónico - fase intermédia do projeto arquitetónico;

//FASE 4: Recolha de informação e formulação de estratégia; recolha/informação complementar; preparar o projeto a ser apresentado a um conjunto de especialistas; conceção da intervenção arquitetónica;

// FASE 5: Apresentação do projeto - Primeira avaliação por uma comissão de especialistas e revisão dos projetos; revisão e preparação para a apresentação final; preparação para como se comunicar para esclarecer dúvidas de outras pessoas; alterações podem ser propostas de acordo com a legislação vigente;

// FASE 6: Apresentação final do projeto, na presença do júri, e anúncio do vencedor.

De notar que:

// FASE 1

Durante esta fase, os alunos por orientação dos professores vão pesquisar tudo o que precisam sobre o edifício, o processo de aprovação de projeto como esse e, por indicação dos professores, vão ver toda a legislação portuguesa que é aplicada na área antiga.

Vão ver como é conduzido todo o processo e como podem gerir, comunicar e ver a dinâmica entre os diferentes stakeholders.

Depois disso, eles são mergulhados por grupos.

Então chega o momento de dividir os papéis e “jogar”.

Conforme proposto nas sessões de projeto, é entregue a cada elemento do grupo um cartão (digital ou em papel), com a descrição da personagem que devem desempenhar, com a descrição do perfil profissional, da área específica de atuação e da lugar no processo de decisão de aprovação do projeto, e com, de acordo com o Manual do jogo, todas as informações necessárias para o jogador tomar decisões condizentes com sua função.

Cada um dos alunos deve pesquisar, analisar e discutir em grupo e com os professores o melhor que puder para realmente assumir seu caráter a fundo.

Antes do jogo, Museu e UBI, considerando o tipo de intervenção pretendida, e a legislação em vigor, determinaram os personagens.


Assim, os personagens deste jogo assumidos pelos jogadores, são os que habitualmente participam num processo de instrução e aprovação de um projeto arquitetónico em centro histórico.

A saber:

1. Diretor do Museu
2. Membro da Direção da Direção Geral do Património Cultural
3. Chefe de Divisão de Gestão Urbanística da Câmara Municipal do Fundão
4. Chefe de Divisão de Ordenamento, Planeamento e Qualidade de Vida
5. Arquiteto
6. Arqueólogo do Museu
7. Dono do edifício/obra

Assim, os cartões com as características principais das personagens fornecidos foram:

**Diretor do Museu –
Pedro Reis - 53 anos, arqueólogo**



Gere o Museu (Polinucleado) de acordo com a missão da instituição museal.

Procede à análise de projetos públicos e privados (em áreas de proteção patrimonial). Os seus pareceres não são vinculativos, mas estão de acordo com a legislação em vigor e com a sua experiência profissional.

Coordena a equipa associada ao Museu, do qual fazem parte mais 2 arqueólogos e 2 ajudantes de arqueólogo.

Procedem a intervenções arqueológicas das obras públicas do município do Fundão e são informados de todas as intervenções arqueológicas privadas a serem realizadas no município.

Podem ser convocados pelo município ou pela DGPC para acompanharem ações de fiscalização em obras privadas.

**Manuel Abecassis,
57 anos, Historiador**



A Direção-Geral do Património Cultural é um serviço central da administração direta do Estado que "tem por missão assegurar a gestão, salvaguarda, valorização, conservação e restauro dos bens que integrem o património cultural imóvel, móvel e imaterial do País, bem como desenvolver e executar a política museológica nacional." Tem uma equipa alargada, cobrindo praticamente todos os domínios técnicos e científicos.

O processo instrutório de arquitetura começa pela avaliação por parte da DGPC, tanto da parte da arquitetura, da alteração do edificado existente ou dos materiais utilizados.

As decisões emanadas têm carácter vinculativo. Poderão ser solicitadas alterações ao projeto, ou trabalhos arqueológicos, que deverão ser efetuados antes e durante a obra.

Os procedimentos arqueológicos efetuados também são alvo de fiscalização e anuimento, por parte desta instituição.

Responsável pela gestão urbanística do município, nomeadamente pela observação da conformidade com a Lei e regulamentos das atividades urbanísticas no concelho.

Tem como missão, quer a superintendência, programação, organização, coordenação e direção integrada do pessoal e das atividades dos respetivos serviços, quer ainda a coordenação de todas as funções de natureza administrativa reportadas às áreas do Ordenamento do Território e Gestão Urbanística, ou com elas relacionadas, em especial as ações de verificação e controlo de toda a documentação suporte dos processos administrativos ao abrigo do Regime Jurídico da Urbanização e da Edificação, de outra legislação especial ou complementar bem como de regulamentos específicos.

Procede à análise do projeto de arquitetura depois de ser analisado pela DGPC. A sua análise tem carácter vinculativo.



**Chefe de Divisão de Urbanismo da
Câmara Municipal do Fundão –
Carla Seródio - 50 anos, Arquiteta**

**Chefe de Divisão de Ordenamento,
Planeamento e Qualidade de Vida
Rui Mendes - 52 anos Engenheiro Civil**

Responsável pela gestão urbanística do município, nomeadamente pela observação da conformidade com a Lei, Planos e demais instrumentos de planeamento, das atividades urbanísticas no concelho.

Análise do projeto - regulamento municipal da zona antiga do Fundão - carácter vinculativo.



Arquiteto

Luís Sousa - 47 anos

O arquiteto é um profissional que realiza planos, projeta e constrói espaços para que sejam úteis para o uso humano; tais como casas, prédios, órgãos públicos ou privados, praças e entre outros mais, que melhorem a qualidade de vida dos habitantes.

A área de arquitetura expande-se para o urbanismo, paisagismo e diversas formas de design.

É o responsável pelo projeto.



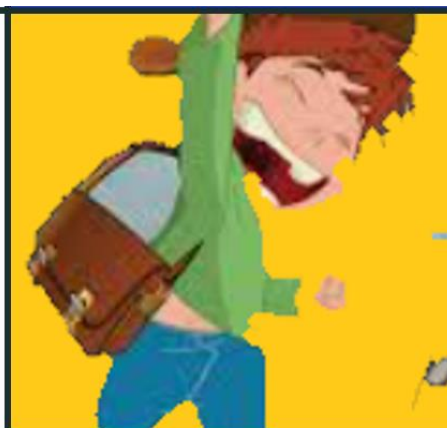
Arqueólogo Municipal

Nuno Pardal - 48 anos

Participa na gestão de obras com a componente da arqueologia, dando a conhecer as abrangências da arqueologia nos domínios contratuais de uma obra de construção e/ou reabilitação e apresentar um plano da arqueologia, como uma ferramenta indispensável à gestão.

Análise da salvaguarda patrimonial arqueológica.

Carácter consultivo.

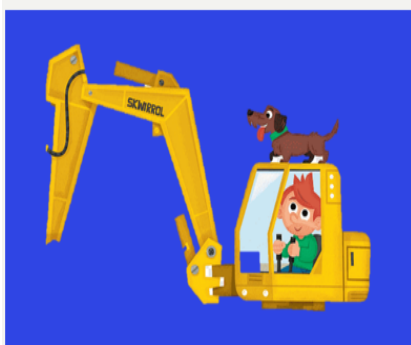


Operário de Maquinaria Pesada

António Silva - 62 anos

António Silva regressou recentemente à sua pátria: emigrou jovem para o Canadá em busca de uma vida melhor, e investiu parte do seu dinheiro numa casa na Rua da Cale, que pretende requalificar em 3 apartamentos que irá alugar.

Tem um sobrinho que teve um acidente de motocicleta e se tornou paraplégico. Por esta razão, quer que o apartamento do rés-do-chão seja acessível a pessoas com deficiência.



E em inglês, para os alunos de ERASMUS:



Role1: Museum Director - Pedro Reis - 53 years old, archaeologist.

Manages the Museum (Polynucleated) according to the mission of the museum institution.

He analyzes public and private projects (in areas of heritage protection). His opinions are not binding but are in accordance with the legislation in force and his professional experience.

He coordinates the team associated with the Museum, which includes 2 more archaeologists and 2 archaeologist assistants.

They carry out archaeological interventions of the public works of the municipality of Fundão and are informed of all private archaeological interventions to be carried out in the municipality.

They can be called by the municipality or by Directorate General of Cultural Heritage - DGPC to accompany inspection actions in private works.

**Manuel Abecassis,
57 anos, Historian**



The Directorate-General of Cultural Heritage is a central service of the direct administration of the State that "has the mission of ensuring the management, safeguarding, enhancement, conservation and restoration of the assets that make up the immovable, movable and intangible cultural heritage of the country, as well as developing and implementing the national museological policy."

It has a large team, covering practically all technical and scientific fields.

The instructional process of architecture begins with the DGPC's evaluation of both the architecture, the alteration of the existing building, and the materials used. The decisions issued are binding. Changes may be requested to the project, or archaeological work, which must be carried out before and during the work. The archaeological procedures carried out are also subject to inspection and approval by this institution.

Role 3: Head of Urbanism Division of the Municipality of Fundão - Carla Seródio -50 years old, Architect

Responsible for the urban management of the municipality, namely the observation of compliance with the Law and regulations of the urban activities in the municipality. Her mission is the supervision, programming, organization, coordination and integrated direction of the staff and activities of the respective services, as well as the coordination of all the functions of administrative nature reported to the areas of Spatial Planning and Urban Management, or related to them, in particular the actions of verification and control of all the documentation supporting the administrative processes under the Legal Regime of Urbanization and Building, other special or complementary legislation as well as specific regulations.

Proceed to the analysis of the architectural project after being analyzed by the DGPC. Its analysis has a binding character.



Role 4: Head of the Land Use, Planning and Quality of Life Division, Rui Mendes - 52 years old Basic Civil Engineer.

Responsible for the urban management of the municipality, namely the observation of the conformity with the Law, Plans and other planning instruments, of the urban activities in the municipality.

Project analysis - municipal regulation of the old district of Fundão - binding character



Role 5: Private Architect - Luis Sousa - 47 years old.

Base training architect.

The architect is a professional who makes plans, designs and builds spaces so that they are useful for human use, such as houses, buildings, public or private agencies, squares and among other more. The field of architecture expands into urbanism, landscaping, and various forms of design. Responsible for the project



Role 6: Municipal Archeologist - Nuno Pardal - 48 years old. Archeologist by training.

Participates in the management of works with the component of archeology, making known the scope of archeology in the contractual areas of a construction and/or rehabilitation work and presenting an archeological plan, as an indispensable tool for management - Analysis of the archeological heritage safeguard - advisory character.



Building Owner . Heavy Machinery Worker
António Silva - 62 years old



António Silva recently returned to his homeland: he emigrated young to Canada in search of a better life and invested part of his money in a house on Cale Street, which he intends to redevelop into three apartments that he will rent out.

He has a nephew who had a motorcycle accident and became paraplegic. For this reason, he wants the apartment on the first floor to be accessible to people with disabilities..

// FASE 2:

Toda a informação necessária está disponível nas páginas web da DGPC e da Câmara Municipal do Fundão.

Os endereços dos websites são disponibilizados aos alunos bem como bibliografia complementar que lhes permite elaborar o projeto e assumir as diferentes funções, que têm especificidades legislativas e normativas próprias.

// FASE 3:

Todos os parceiros se reúnem para discutir como o projeto deve incorporar o que cada um faz.

Sob a orientação do docente, o debate e a negociação, no quadro das normas legislativas em vigor, deem resultar num conjunto de regras e requisitos a que o projeto deve estar sujeito e a cumprir. A fase intermediária do projeto arquitetónico começa a ser elaborada.

// FASE 4:

Todos os alunos abordam o trabalho em equipa e aplicam competências como a colaboração, escuta ativa, mediação, negociação e divisão do trabalho para fazer o projeto de acordo com a fase anterior.

Durante esta atividade, eles também devem encontrar as informações necessárias para apresentar um projeto completo.

// FASE 5:

É criada uma comissão, constituída pelo corpo docente e os alunos. Estes, em grupo, apresentam-lhe as suas ideias de projeto. Nesta fase todos os alunos podem intervir fazendo observações aos restantes grupos de projeto, com base nos conhecimentos adquiridos na interpretação da sua personagem e do seu papel no processo de execução/aprovação.

// FASE 6:

Os alunos preparam uma apresentação para o debate final e apresentarão seus projetos (presencial ou remotamente) e terão uma oportunidade final de discussão. No final, o júri, neste caso constituído por 3 professores e um membro do museu, elege e comunica o projeto vencedor.

6. Considerações finais sobre o processo de aprendizagem

At the end, it is necessary to have a moment for evaluation of the activity by students and teachers so that recommendations can be found for the whole process to be monitored and the game can be refined as a student-centered learning process.

7. A Implementação do Jogo na UBI

O jogo foi testado na turma de desenho urbano do 4º ano do mestrado integrado em arquitetura sob a regência da professora Cláudia Beato, com a comissão de avaliação composta pelos professores Cláudia Beato, Luís Pinto, Ana Martins e André Mota Veiga, enquanto representante do museu.

Refira-se que o professor Luís Pinto com alunos do 2º ano, também testou o jogo do qual também são apresentadas fotos.

As personagens (Role Play), assumidas em cada grupo

Cada integrante do grupo assumiu o papel previamente sorteado.

Quanto ao material para os alunos estrangeiros, já que participaram 14 alunos como colaboradores adicionais, 6 deles da Eslovénia, e os restantes 6, em grupos de 2 provenientes, respetivamente, da República Checa, Espanha e Brasil, a documentação necessária está disponível nos portais governamentais e nas Câmaras Municipais em português e em inglês, conforme se mostra na Figura 1 e 2.

Figura 1 - Município Fundão (2022)

Figura 2 - Portal do Governo Português Direção Geral do Património Cultural (2022)

Os papéis assumidos pelos intervenientes foram, de acordo com a legislação portuguesa e as necessidades, face à localização, ao cenário de intervenção propostos - Centro Histórico do Fundão sujeito às correspondentes condicionantes por se encontrar numa área abrangida por instrumento de planeamento próprio.

De facto, o jogo encontra-se na Zona Histórica do Fundão, e numa área dentro do perímetro de proteção de um edifício classificado.

Foi escolhido pelo professor um edifício a ser alvo de requalificação para edifício de habitação, neste caso um pequeno edifício devoluto, situado na Rua da Cale (uma das ruas mais características do Fundão), do século XVI, com 2 pavimentos, construídos em cantaria de granito (Figura 3).



Figura 3 - Pequeno Edifício do séc. XVI, no centro histórico do Fundão

O jogo pretende apresentar um projeto de arquitetura para a reabilitação do edifício, processo que deverá ser analisado e instruído por diversas entidades.

Neste caso as personagens necessárias à instrução do processo foram detetadas pelos alunos/professores, como sendo 7, às quais se acrescentou no jogo do 4 ano, para ocupar os alunos que não vieram a todas as aulas, (dai não ser descrita) uma personagem, um elemento do público, interessado na obra, que pode pertencer a uma organização local de proteção do património material e imaterial do Fundão.

O objetivo final é a viabilidade do projeto de recuperação do edifício para habitação. O Jogo decorreu em 4 aulas de 4 horas cada, de outubro (dias 24 e 31) a novembro (dias 7 e 14), de 2022.

Aulas de 4 horas	24 outubro	31 outubro	7 novembro	14 novembro
Fase 1				
Fase 2				
Fase 3				
Fase 4				
Fase 5				
Fase 6				

Características de cada personagem (gerais)

De acordo com a legislação em vigor em Portugal, complementada por regulamentos e planos de natureza Municipal, foram tidas em conta as seguintes características:

a) Role Play 1: Diretor do Museu - Pedro Reis - 53 Gere o Museu (Polinucleado) de acordo com a missão da instituição museal.

Procede à análise de projetos públicos e privados (em áreas de proteção patrimonial) no município do Fundão. Os seus pareceres não são vinculativos, mas estão de acordo com a legislação em vigor e com a sua experiência profissional.

Coordena a equipa associada ao museu, do qual fazem parte mais 2 arqueólogos e 2 técnicos de arqueologia.

Gere intervenções arqueológicas das obras públicas do município do Fundão e é informado, de acordo com a lei, de todas as intervenções arqueológicas públicas ou privadas a serem realizadas no município.

Podem ser convocados pelo município ou pela Direção Geral do Património Cultural para acompanharem ações de fiscalização em obras privadas.

Dá aconselhamento ao município acerca dos procedimentos a serem efetuados em obras, públicas ou privadas e serem realizadas em zonas de proteção especial (ZEP) ou que incorporem património imóvel com relevância para a história e identidade do Município.

b) Role Play 2: Representante da Direção Geral do Património Cultural - Manuel Abecassis, 57 anos, Historiador.

A Direção-Geral do Património Cultural que Marta é um serviço central da administração direta do Estado que tem por missão assegurar a gestão, salvaguarda, valorização, conservação e restauro dos bens que integrem o património cultural imóvel, móvel e imaterial em Portugal, assim como desenvolver e executar a política museológica nacional. Tem uma equipa alargada, cobrindo praticamente todos os domínios técnicos e científicos.

O processo instrutório de arquitetura, em casos integrantes das zonas especial de proteção de edifícios classificados, começa pela avaliação por parte da DGPC, tanto da parte da arquitetura, da alteração do edificado existente bem como dos materiais empregues na execução do projeto.

As decisões emanadas têm carácter vinculativo. Poderão ser solicitadas alterações ao projeto e solicitados trabalhos arqueológicos, devidamente autorizados num plano. Esses trabalhos poderão ser efetuados antes e durante a obra e podem incluir levantamento prévio do edificado, descrição do imóvel e dos materiais empregues na sua construção, sondagens arqueológicas ou acompanhamento de movimentação de sedimentos ou alterações no subsolo. Os procedimentos arqueológicos efetuados também são alvo de fiscalização e decisão (favorável ou não), por parte desta instituição.

c) Role Play 3: Chefe de Divisão de Gestão Urbanística da Câmara Municipal do Fundão - Carla Serôdio - 50 anos, Arquiteta

Carla gere uma Divisão de uma autarquia que tem como missão assegurar a gestão e o licenciamento das operações urbanísticas, de acordo com o Plano Diretor Municipal e os planos de urbanização e de pormenor no território municipal.

Tem por competências apreciar e controlar as pretensões e processos relativos a todas as operações urbanísticas, nomeadamente projetos de construção, remodelação e conservação de edificações; apreciar os processos previstos em legislação especial que devam seguir a tramitação prevista nas leis e regulamentos relativamente às operações urbanísticas; Proceder ao controlo do processo de urbanização do território, nas componentes de apreciação, licenciamento, comunicação prévia, autorização e gestão dos processos de loteamento; gerir a conceção de infraestruturas urbanísticas em articulação com outras entidades que as tutelam; apreciar os processos sujeitos a licenciamento, comunicação prévia e autorização municipal, no âmbito da construção de novos edifícios e reconstrução, ampliação, alteração, conservação ou demolição de edificações, bem como de trabalhos que impliquem a alteração da topografia local; gerir os processos de

obras particulares licenciadas até ao seu término, incluindo eventual vistoria final, licenciamento, ou autorização de utilização, assegurando o respeito pelos projetos, alterações e utilizações aprovados.

Procede à análise do projeto de arquitetura depois de ser analisado pela DGPC. A sua análise tem carácter vinculativo.

d) Role Play 4: Chefe de Divisão de Ordenamento, Planeamento e Qualidade de Vida, Rui Mendes - 52 anos Engenheiro Civil de base.

A Divisão que Rui gere tem por missão assegurar o planeamento e ordenamento do território, a promoção e a conceção de projetos e a melhoria da qualidade de vida da população; promover e executar estudos, projetos e ações no sentido da salvaguarda do património histórico e arquitetónico existente no território do Município; elaborar, propor e divulgar regras de intervenção urbanística na zona antiga da cidade; informar sobre processos de edificação de obras particulares, na zona antiga da cidade em articulação com a Divisão de Gestão Urbanística; atuar coordenadamente com outros serviços da Câmara na análise, licenciamento, acompanhamento e fiscalização de obras a realizar na zona antiga da cidade, assim como promover e acompanhar os processos de reabilitação urbana e habitacional. Desenvolve, em colaboração com outros departamentos do município, processos de classificação de imóveis e zonas históricas em articulação direta com a DGPC - Direção Geral do Património Cultural.

e) Role Play 5: Arquiteto (privado) - Luís Sousa - 47 anos.

O arquiteto é um profissional que realiza planos, projeta e constrói espaços para que sejam úteis para o uso humano; tais como casas, prédios, órgãos públicos ou privados, praças e entre outros mais. A área de arquitetura se expande para o urbanismo, paisagismo e diversas formas de design. Responsável pelo projeto de arquitetura.

f) Role Play 6: Arqueólogo Municipal - Nuno Pardal - 48 anos Arqueólogo.

Participa na gestão de obras municipais na componente da arqueologia, dando a conhecer as abrangências da arqueologia nos domínios contratuais de uma obra de construção e/ou reabilitação e apresentar um plano da arqueologia, como uma ferramenta indispensável à gestão patrimonial e territorial.

Análise da salvaguarda patrimonial arqueológica - de caráter consultivo, mas de acordo com a legislação em vigor.

g) Role Play 7: Dono do edifício/Obra - Operador de Maquinaria Pesada

António Silva - 62 anos

António Silva foi migrante no Canadá e recentemente voltou para a sua terra natal, o Fundão.

Comprou uma casa na Rua da Cale que pretende que seja transformado em 3 apartamentos para arrendamento.

Tem um sobrinho que teve um acidente de mota e ficou paraplégico. Por essa razão, quer que o futuro apartamento térreo tenha acessibilidades para pessoas com essa incapacidade.

Quer que a obra seja efetuada de forma rápida, eficiente e que decorra sem problemas burocráticos.

Aplicação do jogo

O jogo desenrolou-se, de acordo com as fases planeadas.

A saber, de forma sucinta:

Fase 1 - sorteio e distribuição de papéis; funções de cada 1; distribuição de tarefas;

Fase 2 - recolha de informações sobre cada personagem - aprender fazendo; função da instituição que representam - necessidades e obrigações; viabilidade do projeto;

Fase 3 - debate entre personagens/papéis - constrangimentos e situações que podem condicionar a alteração do projeto de arquitetura - fase intermédia do projeto de arquitetura;

Fase 4 - nova recolha de informações necessárias/complementares; preparação do projeto a ser apresentado a uma comissão de especialistas;

Fase 5 - 1ª avaliação - apresentação do projeto;

Fase 6 - preparação da apresentação final; como fazer a apresentação final e como se comunicar com os outros atores para esclarecimentos - apresentação final do projeto; as outras personagens/participantes, também apresentam o que fizeram/propuseram mudanças de acordo com a legislação vigente.

Avaliação por pares. Comissão composta por 3 colegas e um membro do museu.

As fases decorreram normalmente, se bem com alguma dificuldade no início, pois os alunos não possuíam muito conhecimento na matéria, nem conheciam os mecanismos

de licenciamento de um projeto deste tipo, pelo que não sabiam como assumir as diferentes funções. Depois de ultrapassadas essas dificuldades, gerou-se um clima de aprendizagem, diálogo e debate muito enriquecedor, com os alunos a estudarem e a assumirem os seus papéis, as suas personagens, de forma muito “realista” e credível.

Avaliação do Jogo pelos Alunos - questões principais

Sobre os resultados e opiniões dos alunos, é de referir que foi feito um pequeno inquérito aos membros do jogo, cujos resultados mais significativos foram posteriormente, discutidos por todos.

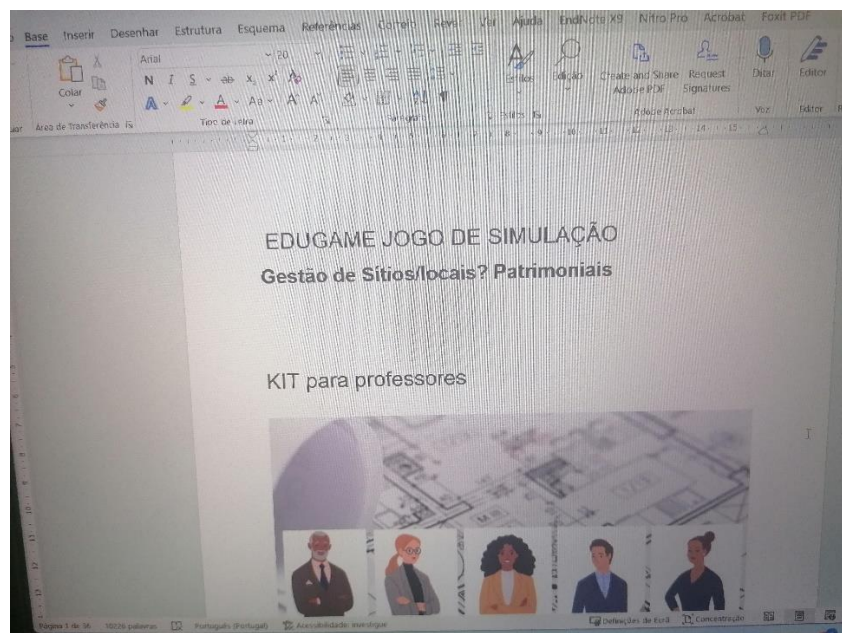
De ressaltar que eles afirmaram que a atividade foi muito proveitosa já que:

1. Contataram com algo novo - 100%;
2. Estraram em contato com uma forma de aprendizagem inovadora e interessante - 96,5%;
3. Adquiriram conhecimentos novos, muito úteis para a sua prática profissional 100%;
4. Acharam o exercício muito importante porque foi um aprendizado inovador e novo 96,5%;
5. Tiveram dificuldades com os novos conceitos 72%;
6. Pretendem repetir esta e outras unidades curriculares com esta metodologia de aprendizagem: 100%;
7. Constataram a necessidade de saberem argumentar melhor com termos e conhecimentos técnicos 96,5%.

Quase todos os alunos envolvidos, mais de 90% gostaram da iniciativa, enriqueceram os seus conhecimentos na área da recuperação do património cultural, mas acima de tudo, segundo os próprios, gostaram desta metodologia de ensino que permite uma “encenação da realidade” em contexto de sala de aula, tendo assim um ensino mais próximo da realidade profissional que irão enfrentar.

Esta questão da aprendizagem, do brincar e da recriação do cenário real, foi muito debatida e considerada muito importante, a que se somou um debate sobre a necessidade de aprofundar estes temas, de os incorporar mais no curso e ainda, a necessidade de conseguirem comunicar, negociar, discutir e fundamentarem um projeto devidamente balizado de acordo com os constrangimentos reais que irão enfrentar no seu exercício profissional quotidiano.

Anexo: Fotos





Museu Arqueológico do Fundão

Jogo educativo

Desenvolvido no projecto

Edugame: Innovative Educational Tools for Management in Heritage

Protection - gamification in didactic process

Co-financiado pelo Programa Erasmus+ da União Europeia

Projects Ação-Chave 2: Projetos de Parceria Estratégica

Contrato nº 2019-I-PL01-KA203-065842



**Este trabalho tem a atribuição de licença
Internacional Criativa Comum - Não Comercial -
ShareAlike 4.0.**

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.

CÓPIA GRATUITA