

RECURSOS DIDÁTICOS SOBRE O MEDITERRÂNEO ANTIGO: *um levantamento da produção do Museu de Arqueologia e Etnologia da USP*

CLEBERSON HENRIQUE DE MOURA

Graduando em Pedagogia (FE-USP)

cleber.moura@usp.br

Orientadora: Profa. Dra. Maria Cristina Nicolau Kormikiari (MAE-USP)

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o Laboratório de Estudos sobre a Cidade Antiga (Labeca) e o Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (Larp), ambos do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (MAE-USP), têm desenvolvido diversos recursos didáticos (maquetes, livros, vídeos, jogos digitais entre outros) produzidos a partir do uso da cultura material no que se refere às cidades do Mediterrâneo Antigo.

O reconhecimento da relevância desse esforço de articulação entre Arqueologia e Educação foi o que motivou o desenvolvimento de uma Iniciação Científica sob orientação da Profa. Dra. Maria Cristina Nicolau Kormikiari; desenvolvida na forma de uma pesquisa do tipo qualitativa (FLICK, 2008). Por se tratar de recursos didáticos produzidos no contexto de um museu, a pesquisa se desenvolveu tomando emprestado lentes teóricas que consideram a educação concebida a partir de sua relação com os museus (HIRATA *et al.*, 1989; SANTOS, 2002; CURY, 2005). Quanto ao conceito de material didático, referenciou-se teoricamente em referências como Apple (1989) e Gimeno Sacristán (1995). A pesquisa se estruturou em duas questões de pesquisa: i) Quais são os materiais didáticos produzidos pelos laboratórios Larp e Labeca sobre o Mediterrâneo Antigo?; e ii) Por serem desenvolvidos por arqueólogos/as, como os processos de criação e produção de tais produtos didáticos se articulam com a cultura material?

No presente artigo, será abordada apenas a primeira questão, ou seja, serão apresentados alguns resultados parciais desta pesquisa (ainda em andamento), de modo que o objeto de pesquisa aqui discutido se limita aos recursos didáticos (maquetes, livros, vídeos, jogos digitais, etc.) sobre as cidades do Mediterrâneo Antigo produzidos entre os anos 2006 e 2019 pelos laboratórios Larp e Labeca.

Considerando os resultados obtidos até o momento (ponto médio da Iniciação), aqui será apresentado um resumo do levantamento realizado sobre os produtos didáticos - será evitada uma discussão exaustiva sobre tais materiais porque a quantidade de itens identificada e registrada supera duas centenas.

A saber, para dar conta da investigação sobre a articulação da cultura material junto aos processos de criação e produção dos materiais didáticos, a conclusão desta pesquisa ainda demandará as seguintes etapas: realização de entrevistas com os/as pesquisadores/as envolvidos na produção dos materiais estudados; conclusão dos estudos bibliográficos; e elaboração de uma análise em busca de uma síntese final.

RESULTADOS PARCIAIS

Ao realizar a coleta de dados na forma de um levantamento dos materiais didáticos existentes, foi possível identificar mais de 250 itens - uma quantidade considerável, e que constitui também uma diversidade bastante ampla. Quanto ao conteúdo, são voltados ao contexto da Grécia e Roma Antigas. No entanto, são constituídos de modo a envolverem diversas cidades ou áreas geográficas. Do ponto de vista de público-alvo, são produtos que podem alcançar desde a educação básica até a pós-graduação. No que tange aos suportes e metodologias empregados na produção dos respectivos dispositivos didáticos nota-se uma riqueza considerável incluindo desde imediatamente os artefatos arqueológicos, datados em mais de 2.500 anos atrás, até aplicativos baseados em realidade virtual e estruturados sob a forma de jogo digital.

A começar pelos artefatos enquanto recursos didáticos, além da óbvia possibilidade de uso direto do acervo do MAE em exposições, há também o emprego de objetos artefactuais (sob o estatuto de réplica) no desenvolvimento de material didático: o “Kit Educativo de Arqueologia do Mediterrâneo”, concebido por educadores do Setor Educativo do MAE em parceria com pesquisadores do Labeca, que se constitui por réplicas e materiais de apoio como textos e vídeo.

No âmbito da produção de recursos didáticos, o Labeca produziu também maquetes (físicas) das seguintes cidades gregas antigas: Olinto, Poseidônia, Priene e Selinonte; um material que permite uma eficiente visualização da organização espacial destas cidades.

Além de alguns livros impressos, o Labeca produziu também materiais didáticos na forma de *e-book*, tais como o livreto da exposição “Pólis: Viver na Cidade Grega Antiga: exposição e ação educativa”¹ e o “Glossário Ilustrado”² voltado para termos do grego antigo sobre o uso do espaço e sobre construções.

Para o levantamento dos vídeos foram considerados aqueles disponibilizados gratuitamente nos respectivos canais do *YouTube* dos laboratórios, e podem ser agrupados pela seguinte tipologia: mini-vídeos, documentários e palestras. Como

1 Disponível em: <http://labeca.mae.usp.br/pt-br/professores/livreto-exposicao/>.

2 Disponível em: <https://cutt.ly/DjP5VnP>.

ção), aqui será apresentado um resumo do levantamento realizado sobre os produtos didáticos - será evitada uma discussão exaustiva sobre tais materiais porque a quantidade de itens identificada e registrada supera duas centenas.

A saber, para dar conta da investigação sobre a articulação da cultura material junto aos processos de criação e produção dos materiais didáticos, a conclusão desta pesquisa ainda demandará as seguintes etapas: realização de entrevistas com os/as pesquisadores/as envolvidos na produção dos materiais estudados; conclusão dos estudos bibliográficos; e elaboração de uma análise em busca de uma síntese final.

RESULTADOS PARCIAIS

Ao realizar a coleta de dados na forma de um levantamento dos materiais didáticos existentes, foi possível identificar mais de 250 itens - uma quantidade considerável, e que constitui também uma diversidade bastante ampla. Quanto ao conteúdo, são voltados ao contexto da Grécia e Roma Antigas. No entanto, são constituídos de modo a envolverem diversas cidades ou áreas geográficas. Do ponto de vista de público-alvo, são produtos que podem alcançar desde a educação básica até a pós-graduação. No que tange aos suportes e metodologias empregados na produção dos respectivos dispositivos didáticos nota-se uma riqueza considerável incluindo desde imediatamente os artefatos arqueológicos, datados em mais de 2.500 anos atrás, até aplicativos baseados em realidade virtual e estruturados sob a forma de jogo digital.

A começar pelos artefatos enquanto recursos didáticos, além da óbvia possibilidade de uso direto do acervo do MAE em exposições, há também o emprego de objetos artefactuais (sob o estatuto de réplica) no desenvolvimento de material didático: o “Kit Educativo de Arqueologia do Mediterrâneo”, concebido por educadores do Setor Educativo do MAE em parceria com pesquisadores do Labeca, que se constitui por réplicas e materiais de apoio como textos e vídeo.

No âmbito da produção de recursos didáticos, o Labeca produziu também maquetes (físicas) das seguintes cidades gregas antigas: Olinto, Poseidônia, Priene e Selinonte; um material que permite uma eficiente visualização da organização espacial destas cidades.

Além de alguns livros impressos, o Labeca produziu também materiais didáticos na forma de *e-book*, tais como o livreto da exposição “Pólis: Viver na Cidade Grega Antiga: exposição e ação educativa”³ e o “Glossário Ilustrado”⁴ voltado para termos do grego antigo sobre o uso do espaço e sobre construções.

Para o levantamento dos vídeos foram considerados aqueles disponibilizados gratuitamente nos respectivos canais do *YouTube* dos laboratórios, e podem ser agrupados pela seguinte tipologia: mini-vídeos, documentários e palestras. Como exem-

3 Disponível em: <http://labeca.mae.usp.br/pt-br/professores/livreto-exposicao/>.

4 Disponível em: <https://cutt.ly/DjP5VnP>.

plo de mini-vídeos temos “Trailer - DOMUS V.R. LARP”⁵; “Tour”⁶; “Escaneamento e Impressão 3D de Lamparina Romana”⁷, dentre outros. A exemplo de documentários, temos: “Pólis: Viver na Cidade Grega Antiga”⁸; “Naxos”⁹; “Siracusa Cidade Antiga”¹⁰; “Uma Cidade Grega: um passeio por Túrio”¹¹, dentre outros. Já os vídeos de palestras avolumam-se em grande quantidade, sendo, em geral, comunicações de pesquisa (apresentações em evento acadêmico organizado pelos laboratórios).

No contexto da Grécia, há o banco de dados “Nausitoo”¹², composto por textos, imagens e mapa interativo sobre as pólis gregas, bem como o “Glossário do Labeca”¹³ que consiste em uma base de dados que reúne organizadamente termos de origem grega relativos ao espaço construído com vistas a uma sistematização da grafia e significado em língua portuguesa. Já no contexto romano, há dois bancos de dados georreferenciados. O “LARP - WEBSIG”¹⁴ é constituído por fontes arqueológicas sobre Roma e suas províncias na forma de texto e imagens respectivamente referenciadas geograficamente. O “Mapa Interativo do Império Romano” (em atualização, no momento) conta com a plotagem das regiões do Império Romano que vêm sendo estudadas pelos pesquisadores do Larp, desde a sua fundação, em 2011, além de incluir um glossário arquitetônico de elementos romanos. O mapa, *on-line*, disponibiliza conteúdos imagéticos através de um ambiente virtual continuamente alimentado subsidiando estudos sobre a Antiguidade Romana.

Articulando dispositivos digitais interativos 3D para fins pedagógicos, o Labeca produziu uma série de três produtos que relacionam a realidade virtual com a Arqueologia com intenções educativas, são as maquetes digitais intituladas “Um Porto Grego”; “Uma Casa Grega”; e “Um Templo Grego”¹⁵. Ainda considerando recursos desenvolvidos em realidade virtual baseada em conhecimentos arqueológicos da Roma Antiga, o Larp produziu um aplicativo que consiste em um ambiente virtual 3D que simula uma antiga casa onde viviam as pessoas mais abastadas que viveram na Roma Antiga (Império Romano) denominado “DOMUS” (produzido em diversas formas como “ROMA TOUCH”; “DOMUS V.R.”; “DOMUS VISITA VIRTUAL”; “DOMUS WEBGL”; “DOMUS REDUX”; e “DOMUS RA”). Outro recurso interativo que envolve realidade virtual é o aplicativo “ROMA 360” que apresenta digitalmente o mapa da capital do Império considerando o séc. IV d.C. De mesmo tipo, há ainda o “Vipasca Antiga”¹⁶, que consiste em um aplicativo 3D interativo que propicia uma navegação em tempo real

5 Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_OAmZYN3oNQ.

6 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uk-4ktJtAxE>.

7 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ChsqWvW4Sss>.

8 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DcyeHC2jIPI>.

9 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=f6iyKhZo0vg>.

10 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oOxaJRs3Qq8>.

11 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rVBtLMRRA6Y>.

12 Disponível em: <http://labeca.mae.usp.br/pt-br/city/>.

13 Disponível em: <http://labeca.mae.usp.br/pt-br/glossary/>.

14 Disponível em: <http://larp.mae.usp.br/websig/>.

15 Disponível em: <http://labeca.mae.usp.br/pt-br/professores/maquetes-digitais/>.

16 Disponível em: <http://larp.mae.usp.br/rv/vipasca-antiga/>.

pela área de mineração romana na atual Aljustrel em Portugal.

Além desses recursos didáticos baseados em realidade virtual, há também o aplicativo “ROMA AUMENTADA” em Realidade Aumentada, que proporciona uma interação em tempo real com os edifícios comuns da Roma Antiga, exibindo modelos 3D e informações textuais sobre cada edifício exibido¹⁷.

E por último, mas não menos importante, há o jogo digital (videogame) “O Último Banquete em Herculano”¹⁸, que pauta o cotidiano na antiga cidade romana de Herculano soterrada pela erupção do vulcão Vesúvio em 79 d.C. Um jogo ao estilo *adventure* que tem como objetivo divulgar o conhecimento histórico e arqueológico por meio de um recurso interativo.

CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

Ainda que acima foi desenvolvida apenas uma apresentação resumida do levantamento dos recursos didáticos identificados na produção dos laboratórios Larp e Labeca, fica evidente que no Museu de Arqueologia e Etnologia da USP há um significativo esforço educacional no que diz respeito à divulgação da cultura material relacionada ao Mediterrâneo Antigo. Comparando a produção dos dois laboratórios é possível identificar características, em relação aos formatos de materiais, que permite diferenciá-los, mas sobressai uma expressiva amplitude desta produção de recursos didáticos empreendida por ambos os laboratórios tanto em termos quantitativos como qualitativos.

Esta riqueza de recursos didáticos em quantidade e formatos (das réplicas de artefatos à realidade virtual) significa uma relevante contribuição na busca por tornar pública a Arqueologia. No entanto, se pensarmos além do público geral, é possível verificar ainda grande potencial para articulações entre a educação não formal desenvolvida no âmbito museal e a educação formal praticada nas escolas no que diz respeito ao ensino de conteúdos relacionados ao Mundo Antigo (Grécia e Roma); especialmente por se tratarem de materiais disponíveis gratuitamente. Ademais, esta rica diversidade de materiais didáticos demandará uma ampla análise (em andamento) que necessariamente envolverá conhecimentos que dêem cabo de compreender desde os artefatos em si até Ciberarqueologia.

LISTA DE ABREVIATURAS

FE-USP - Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo
 LABECA - Laboratório de Estudos sobre a Cidade Antiga (Labeca)
 LARP - Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (Larp)

17 Disponível em: <http://larp.mae.usp.br/rv/roma-aumentada/>.

18 Disponível em: <http://larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/download/>.

MAE-USP - Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo
USP - Universidade de São Paulo

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APPLE, M. *Educação e poder*. Tradução de Maria Cristina Monteiro. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.

CURY, M. *Comunicação Museológica: Uma perspectiva teórica e metodológica de recepção*. 2005. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

FLICK, U. *Introdução à pesquisa qualitativa*. Tradução de Joice Elias Costa. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.

GIMENO SACRISTÁN, J. Materiales y textos: contradicciones de la democracia cultural. In: MÍNGUEZ, J. G.; BEAS, M. (orgs.) *Libro de texto y construcción de Materiales Curriculares*. Granada: Projectos Sur, 1995.

HIRATA, E. F. V. et al. Arqueologia, educação e museu: o objeto enquanto instrumentalização do conhecimento. *Dédalo (São Paulo)*, v. 27, p. 11-46, 1989.

SANTOS, M. C. T. M. Museu e educação: conceitos e métodos. *Ciências e Letras*, Porto Alegre, n. 31, p. 307-324, jan./jun. 2002.