

Jogos digitais como ferramenta lúdica de difusão patrimonial

Autor: (1) GHISOLFI, Erika M. O.

(1) - Graduanda; Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo; São Carlos, SP; erika.ghisolfi@usp.br

III ENANPARQ
arquitetura, cidade e projeto:
uma construção coletiva

RESUMO

A presente pesquisa estuda a criação de jogos digitais como ferramentas lúdicas de auxílio à educação patrimonial, constituindo-se em novas tecnologias para a divulgação patrimonial. Este projeto de pesquisa se insere nas atividades do Núcleo de Apoio à Pesquisa em Estudos de Linguagem em Arquitetura e Cidade (N.ELAC). Visando unir os estudos do N.ELAC às questões intrínsecas à cidade de São Carlos, foi proposta a criação de três sistemas interativos: blocos de montar, dobraduras de papel e jogos digitais, estes objetos específicos desta pesquisa. Os jogos criados (quebra-cabeças digitais) tinham como objetivo o estudo do patrimônio de São Carlos através de sua manipulação pelos alunos do segundo grau das escolas públicas

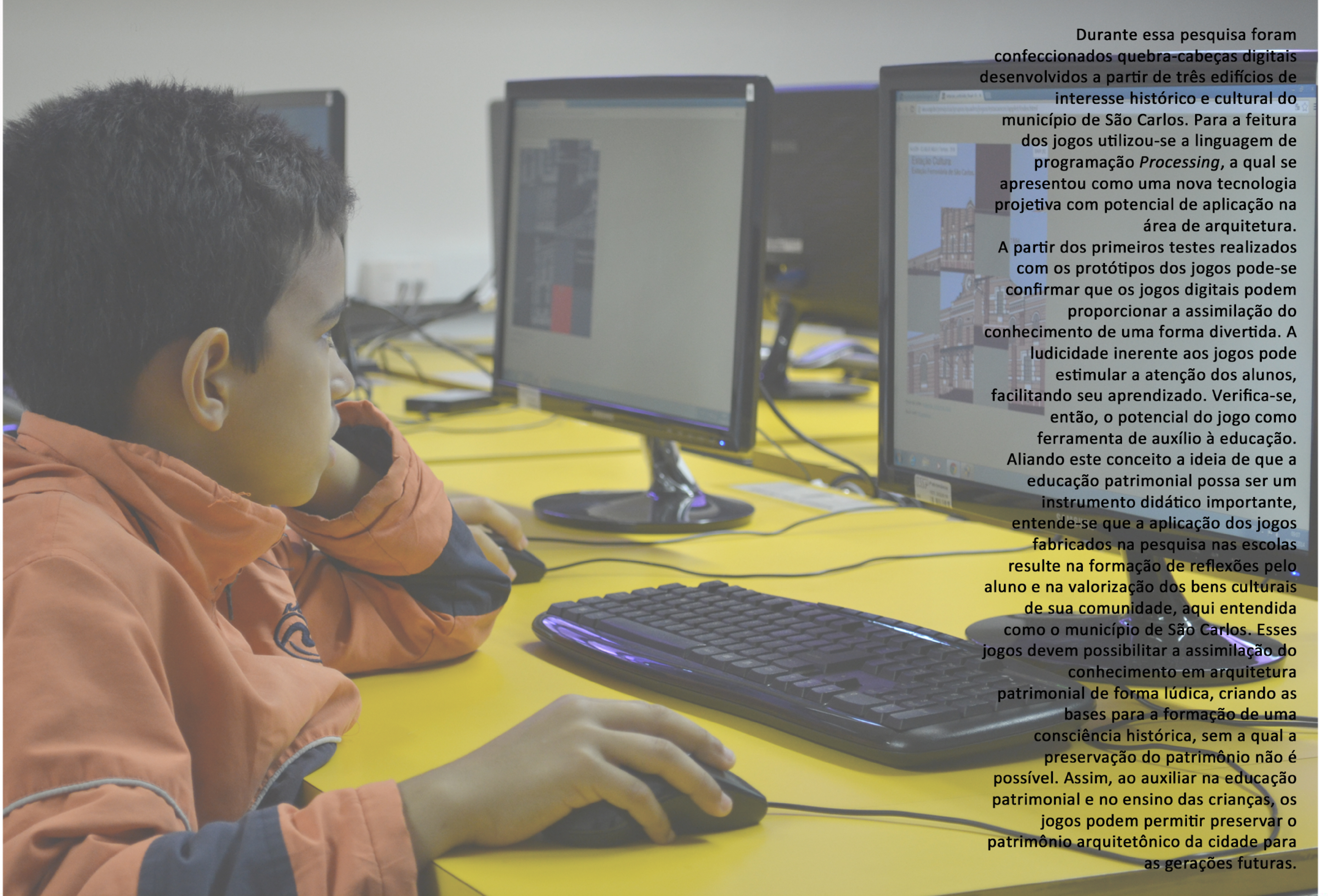
municipais. Para a confecção dos jogos utilizou-se a linguagem de programação *Processing* aliada ao desenho digital, fazendo-se assim, uso de vários campos disciplinares. Este artigo trata dos jogos digitais como ferramentas educacionais, trazendo como resultados a primeira fase de pré-testes e as devidas modificações dos jogos para que estes sejam lançados em meio ao público alvo e futuramente um público mais abrangente, moradores e visitantes locais.

PALAVRAS-CHAVE: jogos digitais, educação patrimonial, linguagem de programação, usabilidade



Prédios em São Carlos escolhidos para a feitura dos protótipos: Estação Cultural, Edifício dos Correios e Telégrafos e Edifício Comercial De Santis Fernandes; Desenho feito a partir da edificação; *Processing* - Interface de Desenvolvimento do Jogo digital

NELAC



Durante essa pesquisa foram confeccionados quebra-cabeças digitais desenvolvidos a partir de três edifícios de interesse histórico e cultural do município de São Carlos. Para a feitura dos jogos utilizou-se a linguagem de programação *Processing*, a qual se apresentou como uma nova tecnologia projetiva com potencial de aplicação na área de arquitetura. A partir dos primeiros testes realizados com os protótipos dos jogos pode-se confirmar que os jogos digitais podem proporcionar a assimilação do conhecimento de uma forma divertida. A ludicidade inerente aos jogos pode estimular a atenção dos alunos, facilitando seu aprendizado. Verifica-se, então, o potencial do jogo como ferramenta de auxílio à educação. Aliando este conceito a ideia de que a educação patrimonial possa ser um instrumento didático importante, entende-se que a aplicação dos jogos fabricados na pesquisa nas escolas resulte na formação de reflexões pelo aluno e na valorização dos bens culturais de sua comunidade, aqui entendida como o município de São Carlos. Esses jogos devem possibilitar a assimilação do conhecimento em arquitetura patrimonial de forma lúdica, criando as bases para a formação de uma consciência histórica, sem a qual a preservação do patrimônio não é possível. Assim, ao auxiliar na educação patrimonial e no ensino das crianças, os jogos podem permitir preservar o patrimônio arquitetônico da cidade para as gerações futuras.

ORGANIZAÇÃO



CO-ORGANIZAÇÃO



APOIO:



PROMOÇÃO:

