

## **Educação patrimonial por meio de sistemas lúdicos interativos (jogos educativos em meio digital)**

### **Objetivo e descrição sumária**

O Núcleo de Apoio à Pesquisa em Estudos de Linguagem em Arquitetura e Cidade (N.ELAC), IAU.USP, trabalha com temas relacionados à Representação e Linguagem como espaço próprio para o desenvolvimento dos processos cognitivos e da construção do conhecimento presentes na percepção da cidade e da arquitetura. Buscando respeitar a cultura local e as mudanças intrínsecas a ela, verificou-se a possibilidade e relevância em unir os procedimentos do N.ELAC às questões próprias da comunidade, na qual o campus da universidade está inserido. Este projeto associa duas ideias principais: a educação patrimonial e a potencialidade dos jogos interativos e educativos como elemento operativo desse processo. Trata-se de um processo de aprendizagem que propicia a valorização da herança cultural e a formação de uma consciência histórica gerando a produção de novos conhecimentos, no que caracteriza-se como um processo contínuo de “criação cultural”. Cabe destacar que os Parâmetros Curriculares Nacionais (1988) trazem maneiras de se trabalhar a transversalidade e a interdisciplinaridade nos currículos escolares, e que a temática da Educação Patrimonial está prevista para o ensino de História. Para tanto, pretende-se produzir um jogo educativo que tenham como objeto de análise duas importantes fazendas do café localizadas no Município de São Carlos: a Fazenda Santa Maria (1850) e a Fazenda Pinhal (cerca de 1810). Objetiva-se o desenvolvimento de jogos (sistemas interativos) por meio dos quais se possa abordar as questões relativas ao Patrimônio Ambiental e Paisagem Cultural. A partir do repertório desenvolvido nas ações anteriores, onde se discutiu o Patrimônio Arquitetônico, pretende-se estabelecer as bases para uma discussão ampliada do tema, propiciando a continuidade das atividades previstas nas PCNs.

### **Ações e detalhamento das atividades**

A perspectiva do trabalho até então desenvolvido com os Sistemas Interativos consolida a ideia de que a Arquitetura entendida na sua dimensão cultural possui uma linguagem com uma estrutura que não é possível ser compreendida pelo grande público através de seus próprios termos. É necessário dispor de uma segunda linguagem que tenha certa relação com ela, mas que possua outra estrutura que, decifrando algumas de suas questões, a torne mais próxima do cotidiano dos estudantes e portanto passível de compreensão. O Sistema proposto vem sendo trabalhado como fator de grande importância no desenvolvimento de novas compreensões cognitivas dos objetos selecionados. Nesse sistema interessamos que ele traga à tona a lógica interna do projeto analisado e ao mesmo tempo lhe seja embutido uma capacidade de estar aberto para operações de manipulação. As três famílias de Sistemas Interativos (blocos tridimensionais, jogos educativos em meio digital e modelos tridimensionais em dobraduras em papel) que foram desenvolvidas no projeto 2012 e 2013, será mantida como método de trabalho para o projeto de 2014, tendo como objetos as Fazendas citadas. Este projeto, especificamente, trabalhará os JOGOS EM MEIO DIGITAL como instrumento

operativo da Educação Patrimonial, levando crianças e adultos a um processo ativo de conhecimento, apropriação e valorização de sua herança cultural e à produção de novos conhecimentos. A proposta se constitui das seguintes ações:

#### 1. Ações Repertoriais

1.1. Revisão bibliográfica (educação patrimonial, jogos educativos, representação e linguagem);

1.2. Contextualização histórica das Fazenda Santa Maria e Fazenda Pinhal, objetos de estudos;

1.3. Levantamento Iconográfico referentes aos objetos;

#### 2. Fundamentação em Linguagem:

2.1. Revisão dos resultados das experiências anteriores;

2.2. Potencialidades significantes: exploração da interação da interface digital pelo usuário, de forma que a apropriação do conhecimento ocorra de uma forma lúdica e criativa e similares ao que será proposto.

#### 3. Desenvolvimento do sistema interativo:

3.1. Projeto do objeto;

3.2. Testes de usabilidade (ABNT nbr iso 9241 e similares);

3.3. Oficina de multiplicadores e

3.4. Acompanhamento da aplicação dos jogos com crianças da rede pública de ensino e com visitantes das duas Fazendas objetos da proposta e

3.5. Relatórios de avaliação.

#### **Finalidade e relevância para a formação dos alunos envolvidos**

- Possibilitar ao aluno construir uma outra abordagem, leitura, do edifício e da cidade a partir de sua estrutura formal e dos principais elementos que o caracterizam, operando uma tradução do edifício em objeto interativo;

- A presente proposta permite ao aluno aprofundar seus conhecimentos na área de Patrimônio Arquitetônico, tendo foco a discussão do papel da Arquitetura na construção de uma Representação Cultural da Comunidade em que está inserido;

- A possibilidade de desenvolver uma proposta, com acompanhamento de profissionais habilitados, desde a concepção até a aplicação da mesma. Espera-se contribuir com a consciência das consequências que um gesto projetivo traz em si, superando a abstração característica dos exercícios acadêmicos;

- Auxiliar a despertar no aluno, por meio da interação prevista com a comunidade, a busca de um posicionamento na definição da função social e cultural da Arquitetura e do Arquiteto e

- Desenvolver no aluno uma atitude de cooperativismo, visto que as atividades desenvolvidas são interdependentes (entre as três famílias do sistema interativo) e a finalização dos objetos lúdicos prescinde também do feed-back do público alvo.

#### **Resultados esperados / Indicadores de acompanhamento**

- Compreensão dos sistemas de jogos a partir da leitura crítica de autores chave e descobertas de alternativas para a aplicação desses sistemas nos objetos que estarão sendo elaborados.

- Produção de um Sistema Interativo Lúdico (JOGOS EDUCATIVOS EM MEIO

DIGITAL) voltado para o uso na Rede Pública de Ensino Fundamental que articule a possibilidade da construção de Representações Culturais por meio da apropriação do Patrimônio Ambiental e Paisagem Cultural do Município de São Carlos.

- Registro fotográfico dos produtos.
- Aplicação do Sistema Interativo, acompanhada de processo de avaliação do uso.
- Avaliação dos workshops propostos nas ações e atividades do programa.
- Registro videográfico dos workshops, servindo esses como verificadores da eficiência do sistema proposto.
- Relatórios parciais e final com a discussão dos resultados.

**Número de bolsistas para o projeto:** 1

**Público Alvo**

- Professores da Rede Pública de Ensino Fundamental (983 docentes, IBGE 2009) fornecendo subsídios materiais e conceituais para a atividade didática
- Alunos da Rede Pública de Ensino Fundamental (22.104 alunos, IBGE 2009) e fornecendo subsídios materiais para a problematização do seu conhecimento sincrético, necessária a construção do conhecimento;
- Professores e alunos de outras Redes de Ensino;
- Comunidade de São Carlos e
- Vistantes à São Carlos, por meio da disponibilização do Sistema Interativo nos postos de Informação Turística e nas visitas guiadas às Fazendas em questão.