

Patrimônio arquitetônico, design e educação: desenvolvimento de Sistemas Interativos Lúdicos (jogos educativos em meio digital)

Simone Helena Tanoue Vizioli, Érika Miwa Okushigue Ghisolfi
Instituto de Arquitetura e Urbanismo de São Carlos/Universidade de São Paulo
simonehtv@sc.usp.br; erika.ghisolfi@usp.br

Objetivos

Este trabalho faz parte da construção de três Sistemas Interativos: blocos lúdicos manipuláveis, dobraduras em papel e, no caso específico deste, jogos eletrônicos em meio digital. A pesquisa se propõe a estudar a criação de jogos eletrônicos que possam estimular o conhecimento em arquitetura patrimonial através de sua manipulação. Os jogos desenvolvidos devem proporcionar a divulgação do patrimônio histórico arquitetônico do município de São Carlos de uma forma lúdica.

Métodos/Procedimentos

Na primeira etapa da pesquisa formou-se um repertório bibliográfico relacionado à importância da atividade lúdica, à apreensão cognitiva da criança, à educação patrimonial, ao desenho digital, aos jogos eletrônicos e às metodologias e softwares que permitissem a construção de jogos digitais. A segunda etapa correspondeu ao estudo da linguagem *Processing*, meio pelo qual foi possível a construção dos jogos. Pretende-se a aplicação dos modelos em meio ao público-alvo, estudantes da escola pública, moradores e visitantes do município de São Carlos.

Resultados

O primeiro modelo de jogo a ser desenvolvido foi um simples quebra-cabeça digital. Estudou-se a confecção de diferentes tipos de desenhos digitais com o objetivo de tornar o jogo mais atrativo ao público-alvo. Os desenhos são elaborados a partir de diferentes exemplares arquitetônicos do patrimônio histórico do município de São Carlos sendo mantidas as características que permitam identificar a construção como histórica.

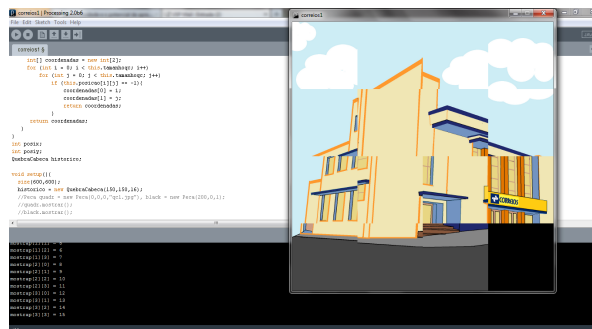


Figura 1: Jogo desenvolvido e a interface *Processing*.

Conclusões

Tendo por base os estudos de Caillois[1], onde as atividades lúdicas são vistas como os meios privilegiados nos quais a cultura de uma sociedade pode manifestar-se, entende-se que a utilização dos jogos pode auxiliar o ensino da educação patrimonial. Evidencia-se, portanto, o potencial dos jogos como instrumentos que possibilitem a apreensão e disseminação do conhecimento de uma forma lúdica. Através dos estudos de Horta [2], conclui-se a relevância da educação patrimonial, fundamental para a formação de uma consciência histórica que possibilite a preservação do patrimônio histórico arquitetônico. Tratando-se de um jogo digital, o jogo desenvolvido é capaz de gerar novas percepções. Nesta perspectiva, evidencia-se a importância de investigar sua aplicabilidade no campo de ensino, que se torna possível através dos estudos em linguagem de programação e desenho digital.

Referências Bibliográficas

- CAILLOIS, R. **Os Jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- [2]HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. **Guia Básico da Educação Patrimonial**. Brasília: Instituto do Patrimônio Artístico Nacional, Museu Imperial, 1999.