

Patrimônio arquitetônico, design e educação: desenvolvimento de sistemas interativos lúdicos (modelos tridimensionais em dobraduras em papel)

Paul Newman dos Santos, Orientador: Paulo Cesar Castral

Instituto de Arquitetura e Urbanismo – Universidade de São Paulo

p.newman.ds@gmail.com, pcastral@gmail.com

Objetivos

Esse trabalho surge a partir da relação possível entre um viés de pesquisas em representação e linguagem na percepção da cidade realizadas no *Núcleo de Estudos de Linguagem em Arquitetura e Cidade*. Aborda-se a recorrente questão no ensino infanto-juvenil que tangencia a importância de construir uma consciência histórica da cultura local, tomando como base o valor arquitetônico de edifícios da cidade de São Carlos. Essa pesquisa engloba o desenvolvimento de um sistema interativo em dobraduras de papel, tratando da tradução de certos edifícios para uma representação para o manuseio em meio educacional, constituindo um facilitador para o ensino da cultura arquitetônica local. Busca-se, assim, construir novos olhares por meio de novas possibilidades cognitivas, para trazer ao âmbito cotidiano ponderações que incitem uma nova consciência no que se diz respeito a ver a cidade e ver a arquitetura.

Métodos/Procedimentos

Uma revisão bibliográfica sobre o assunto fundamentou os experimentos da pesquisa. Para o entendimento de cada projeto foram feitos levantamentos e análises das três edificações a serem traduzidas em dobras de papel. Desta forma, objetivou-se um estudo de como a volumetria de cada projeto poderia ser planejada, levando em conta a realização de testes de usabilidades e de funcionamento gerais das dobras e encaixes. Assim são estimados os ajustes do modelo de dobradura vinculados à proposta de aprendizado e do público em questão, que se consolidam como os usuários desses objetos lúdicos.

Resultados

Como produto principal, resultou um conjunto de dobraduras correspondentes a cada uma

das edificações selecionadas. Concretizando um material didático de auxílio no ensino de assuntos acerca da história, da cidade e do patrimônio urbano de São Carlos.

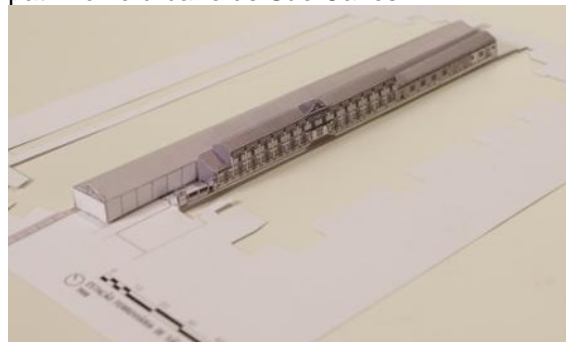


Figura 1 - Modelo em dobradura da Estação Ferroviária de São Carlos

Conclusões

As dobraduras possuem um valor substancial para o ensino infanto-juvenil, pois ligados a um ideário lúdico, estimulam a participação das atividades escolares e facilitam o entendimento por parte dos alunos, de questões e conhecimentos que são posto em sobreplano ao exercício. E assim, se mostrou de fato um grande aparato auxiliador às dinâmicas em aulas, favoráveis a estabelecer uma discussão acerca do valor de edifícios da cidade de São Carlos.

Referências Bibliográficas

- CAILLOIS, R. **Os Jogos e os Homens: a Máscara e a Vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- VOLPATO, G. Jogo e Brinquedo: Reflexões a Partir da Teoria Crítica. **Educação & Sociedade**, Campinas, vol.23, n.81, p.217-226, dez. 2002.
- GUERRA, V.L. **Temporada das Brincadeiras**. 2009. 234 f. Tese – Faculdade de Educação, USP, São Paulo. 2009.
- RAUJO, R.M.F ; OLIVEIRA, E.A; OLIVEIRA, R.C.S.. **O uso do origami arquitetônico como recurso pedagógico na educação**. In: V FNE, 2008. Torres: Editora da Ulbra, 2008.