

Patrimônio arquitetônico, design e educação: desenvolvimento de sistemas interativos lúdicos

Joubert José Lancha, Renata Cecilia Gonçalves

Instituto de Arquitetura e Urbanismo, USP, SP.

renata.ceciliag@gmail.com

Objetivos

A compreensão do potencial do lúdico como mediador do reconhecimento de formas geométricas e arquitetônicas incentivou o desenvolvimento de um sistema lúdico tendo um edifício pertencente ao Patrimônio Histórico de São Carlos como objeto. Esta iniciativa busca permitir o reconhecimento da arquitetura da cidade, bem como o valor do patrimônio arquitetônico, a partir da manipulação de um sistema interativo lúdico.

Métodos/Procedimentos

Aliando a análise bibliográfica e o reconhecimento do edifício selecionado, passou-se para a etapa de desenvolvimento do sistema lúdico, apoiando-se em diretrizes pré-determinadas como: atenção às reflexões dos autores estudados, aos conceitos de jogos pedagógicos e às características arquitetônicas fundantes do edifício.

Resultados

Os elementos que compõem o sistema foram elaborados de modo que houvesse um único local de perfeito encaixe de suas peças. Assim, mesmo não conhecendo tão detalhadamente o edifício, o indivíduo que manipula o sistema é induzido pelo desenho das peças e pode supor os locais de cada uma delas no conjunto através de associações cognitivas. Desse modo, o brincante irá descobrindo a arquitetura da edificação conforme a montagem do sistema se realiza.



Figura 1: Sistema interativo lúdico desenvolvido

Conclusões

O desenvolvimento desse sistema vinculou-se à busca de uma linguagem que se disponha como representação de um edifício de caráter histórico, cultural e arquitetônico da cidade, mas que também possibilite, a partir dos processos cognitivos presentes no objeto, transmitir pela manipulação de suas peças as características e qualidades arquitetônicas do edifício ao qual o sistema lúdico faz referência. Manipulando o sistema, há apropriação de carga de conhecimento a respeito da arquitetura da edificação representada e familiarização com o patrimônio histórico, arquitetônico e cultural.

Referências Bibliográficas

BENJAMIN, W. **A criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

FRIEDMANN, A.; NACHMANOVITCH, S. Segredos do mundo lúdico. **Cadernos Nepsid**, n. 1, 2003.