

PATRIMÔNIO ARQUITETÔNICO, DESIGN E EDUCAÇÃO: DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS INTERATIVOS LÚDICOS (MODELOS TRIDIMENSIONAIS EM DOBRADURAS EM PAPEL)

Paulo Cesar Castral, Paul Newman dos Santos

Instituto de Arquitetura e Urbanismo – Universidade de São Paulo
pcatral@gmail.com, p.newman.ds@gmail.com

Resumo

Propõe-se discutir o uso de uma linguagem facilmente compreensível pelo público em geral para transmitir valores e signos de uma outra, que a priori, é reconhecida como mais complexa. Assim, falando de arquitetura e brinquedo, realizou-se uma tradução de edifícios da cidade de São Carlos para modelos em dobras em papel, formando um conjunto que quando manuseado proporcionam uma aproximação do indivíduo com a história da cidade. Desta forma, faz-se possível o reconhecimento das arquiteturas representadas como elementos constituintes de espaços de cultura dentro o território da cidade, pois com os modelos aprende-se sobre espaços e planos, agregando um valor educacional no processo de construção dos objetos, ao passo que se propõe usufruir das habilidades motoras e cognitivas de imaginação e abstração. Portanto, abordando as questões da educação patrimonial, buscou-se a caracterização de um processo de apropriação pelo qual a realidade é transformada em conhecimento.

Palavras Chaves: educação patrimonial, arquitetura, dobraduras em papel

Abstract

It is proposed to discuss the use of a language easily understood by the general public to convey values and signs of another, which a priori is recognized as more complex. So, talking about architecture and toy, there was a translation of buildings in the city of San Carlos for models in folds of paper, forming a set that when handled provide an approximation of the individual with the city's history. Thus, it is possible the recognition of architectures represented as constituent elements of spaces of culture within the territory of the city, as with the models we learn about space and plans, adding an educational value in the construction process of the objects, while it proposes to make use of motor and cognitive skills of imagination and abstraction. Therefore, addressing the issues of heritage education, we sought to characterize a process of appropriation by which reality is transformed into knowledge.

Key words: heritage education, architecture, folding paper models

Introdução

Esse trabalho propõe-se a discutir o uso de meios lúdicos para a apreensão de valores do patrimônio histórico-cultural do município de São Carlos e insere-se no conjunto de atividades desenvolvidas pelo Núcleo de Apoio a Pesquisa para os Estudos de Linguagem em Arquitetura e Cidade (N.ELAC). O Núcleo possui um viés de pesquisas acerca de representação e da linguagem na percepção da cidade através da exploração de meios para construção de processos e atividades cognitivas de imaginação e abstração na leitura e entendimento da arquitetura e do espaço urbano. Unindo as atividades desenvolvidas pelo N.ELAC com a recorrente questão na educação patrimonial sobre a importância da divulgação da cultura local, foi proposta o desenvolvimento um conjunto de pesquisas para construção de Sistemas Interativos Lúdicos que estimulem a assimilação pelos usuários do valor histórico de certas edificações sancarlenses. Tendo como resultado três tipologias de objetos educacionais: blocos tridimensionais manipuláveis, jogos eletrônicos em meio digital, e no caso específico dessa pesquisa, dobraduras em papel.

A perspectiva desta pesquisa consolida a ideia da arquitetura como uma linguagem não passível de ser compreendida pelo grande público em sua totalidade, sendo necessário dispor de uma segunda linguagem que tenha certa relação com ela, mas que possua outra estrutura, própria ao repertório do ideário comum. Desta forma, discute-se a potencialidade das dobraduras em papel, como brinquedo e objeto lúdico, para o auxílio da assimilação do conhecimento em educação patrimonial, ao propor objetos articuladores entre a conscientização e a proposta de uma nova percepção do espaço urbano.

Buscou-se a caracterização de um processo de apropriação pelo qual a realidade é transformada em conhecimento. Apoiando o ensino através da representação de certas edificações que desempenham um valor arquitetônico, faz-se possível o reconhecimento dessas arquiteturas como elementos constituintes de espaços de cultura dentro o território da cidade. Formando um sistema de representação para o estímulo de novos olhares por meio de novas possibilidades cognitivas, para, assim, trazer ao âmbito cotidiano ponderações que incitem uma nova consciência no que se diz respeito a ver patrimônio do município.

Objetivos

O objetivo dessa pesquisa propõe utilizar uma linguagem facilmente compreensível pelo público em geral para transmitir valores e signos de uma outra, que a priori, é reconhecida como mais complexa. Assim, falando de arquitetura e brinquedo, trata-se nessa pesquisa, de traçar um paralelo entre essas duas dimensões e propomos a criação de um sistema de representação lúdica em dobraduras em papel para o auxílio da educação patrimonial da cidade de São Carlos, de forma a complementar as potencialidades do ensino e criar novas respostas cognitivas para que os indivíduos possa se apropriar das edificações consideradas de interesse patrimonial do município como pertencente a sua própria história e a história da cidade. A pesquisa, ainda, propõe discutir como as representações em dobraduras podem sugerir aos usuários conhecimentos primários sobre a edificação, para que a aproximação do indivíduo com o patrimônio edificado seja verdadeira.

Materiais e Métodos

O brinquedo, a brincadeira e o jogo – elementos que habitam a dimensão lúdica – desempenham, enquanto elementos sociais, papel condicionante e de transmissores de valores culturais. São elementos que tratam de representações que permeiam os valores culturais das sociedades que estão inseridos e assim se inserem num ciclo de manutenção desses próprios valores. São por meio deles que o indivíduo entra em contato, logo nos seus primeiros anos de vida, com valores culturais de uma sociedade e dessa forma se relaciona com o mundo. Sendo assim, são articuladores entre valores programáticos e o sujeito atuante na sociedade. Com essa perspectiva, realizou-se uma tradução de alguns patrimônios da cidade de São Carlos – São Paulo – para um sistema interativo em dobraduras de papel, de modo a atribuir elementos de uma esfera que dá conta do discurso que diz sobre a arquitetura e a cidade.

Com os modelos em papel propõe-se que a cada passo de montagem exista um vínculo na discussão da criação de uma percepção com a aproximação de como se estrutura volumetricamente o espaço da cidade representado. Levantando as relações da edificação e propiciando a representação em escala reduzida, esse processo de montagem fornece procedimentos que favorecem a possibilidade do usuário criar o repertório inicial dos patrimônios São Carlenses e incita a busca pelo entendimento das características que

norteavam as soluções projetuais e instigam o conhecimento e apropriação do edifício como espaços de sistemas urbanos de representação cultural. Característica estas que concretizam as dobras como um elemento pertencente ao meio de auxílio na Educação Patrimonial, pois utilizar a dobradura é aprender sobre espaços e planos, agregando um valor educacional no processo de construção dos objetos, ao passo que se propõe usufruir das habilidades motoras e cognitivas.

O desenvolvimento dos modelos objetivou-se dispor dobraduras que quando em conjunto trariam um repertório do processo de urbanização e desenvolvimento histórico do municio de São Carlos. Nesse sentido, foi indicado seis edificações ao quadro dos Sistemas Lúdicos para compor a abordagem histórica. Então, como produto, tem-se um conjunto de dobraduras de seis edificações que tratam de proporcionar uma aproximação do indivíduo com o patrimônio e com a história são carlense.

Nos modelos, propuseram-se dois modelos de dobraduras. Um primeiro tipo, voltado para cidadão em geral, que a partir de uma única folha A4, faz-se possível a montagem do modelo por corte, vincagens, dobras e encaixes, sem necessidade de cola ou desperdício de papel. Assim, com um limite de material correspondendo às dimensões da folha impressa, base e modelo dividem a mesma origem e mantém uma ligação (figura 1). E um segundo, voltado para crianças entre 10 e 14 anos, que se baseia na planificação da volumetria da edificação em partes, e a montagem seja por blocos, como acontece com a maioria dos *paper crafts* (figura 2).

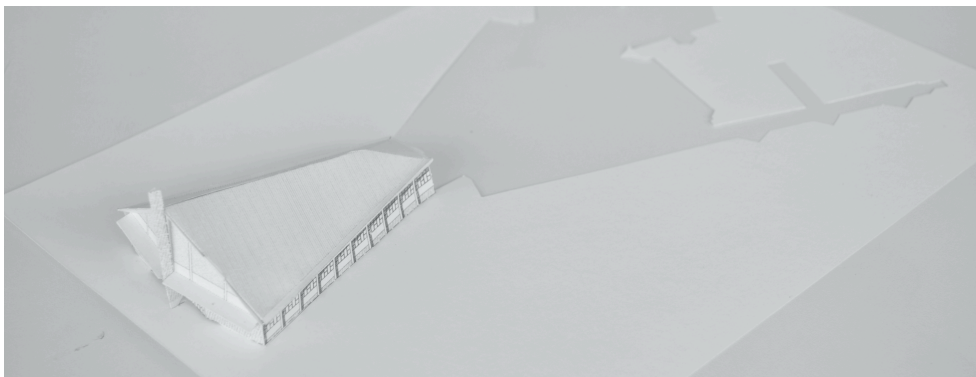


Figura 1: Modelo 1 exemplificativo em papel montado: Igreja Nossa Senhora de Fátima

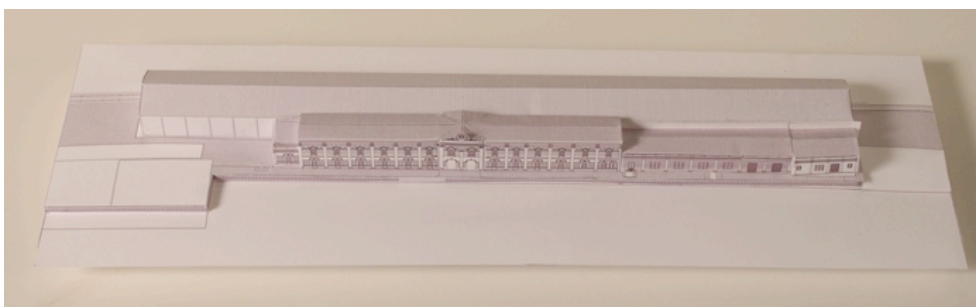


Figura 2: Modelo 2 exemplificativo em papel montado Estação Cultura

O conjunto das dobraduras se caracteriza como um material didático para uso geral no ensino infantil e juvenil da cidade de São Carlos, bem como para a divulgação para a população em geral dos patrimônios do município. Desta forma, é um auxílio para a educação patrimonial e acompanha informações gerais sobre a edificação e sobre a história da cidade, para ser material de fomento na discussão patrimonial proposta por essa pesquisa.

Resultados

Os Sistemas de Dobras propostos dispõem de novas vivências entre o usuário e a cidade, e incentiva uma nova compreensão da arquitetura local. Testes iniciais realizados mostraram grande interesse nos objetos lúdicos e na discussão que eles propunham. Pelos resultados observados no teste de aplicação realizado no último mês da pesquisa com um grupo de 10 crianças entre 10 à 14 anos (figura 3), notou-se, após uma breve explicação do projeto da pesquisa, pouco conhecimento inicial de alguns dos edifícios representados

e do próprio termo patrimônio, entretanto, é notável também o interesse incipiente por parte das crianças em entender o que estava sendo proposto com o exercício. Apesar de algumas dificuldades no manuseio do material – tesoura, papel e cola, foi notável o envolvimento das crianças com o exercício e o interesse por saber quais edificações eles estavam montando. O exercício de montagem se mostrou importante meio lúdico de descontração para que crianças pudessem absorver as questões da educação patrimonial de forma instigante e com grande incentivo pela informação.



Figura 3: Registro da montagem da dobradura no primeiro teste

Conclusões

Os objetos indicam uma nova abordagem de leitura ao propor ver a cidade por uma linguagem já conhecida, pois, enquanto modelos tridimensionais em dobraduras em papel, as representações constituem uma linguagem de manuseio e interações que levantam questões no âmbito educacional favoráveis ao aprendizado. Analisando as dobraduras, conclui-se que, enquanto representações de edificações, tratam de trabalhar a relação entre volume representado e volume construído. De modo proporcionar na sua estrutura de montagem um diálogo entre a dobradura e a arquitetura, e desta forma, quando manuseadas contribuir para a apreensão de certos valores e signos dos monumentos patrimoniais do município. Destaca-se que com a utilização desses objetos lúdicos em meio educacional se pode levantar aspectos básicos que propiciem o estímulo à conscientização cultural e à noção de espaços na conformação do edifício e na composição da cidade pelas suas arquiteturas. De tal modo, se torna possível construir uma nova percepção sobre os marcos que representam a cidade e conscientizar acerca do valor arquitetônico e histórico de certos edifícios que compõe a paisagem urbana.

Referências Bibliográficas

CAILLOIS, R. **Os Jogos e os Homens: a Máscara e a Vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

GUERRA, V.L. **Temporada das Brincadeiras**. 2009. 234 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2009.

HORTA, M. L. P.; GRUNBERG, E.; MONTEIRO, A. Q. **Guia Básico de Educação Patrimonial**. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial. 1999.

MEIRA, A. M. Benjamin, **os brinquedos e a infância contemporânea**. *Psicologia & Sociologia*. 2003, vol.15, n.2, p. 74-87.

VOLPATO, G. **Jogo e Brinquedo: Reflexões a Partir da Teoria Crítica**. *Educação & Sociedade*, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 217-226, dez. 2002.