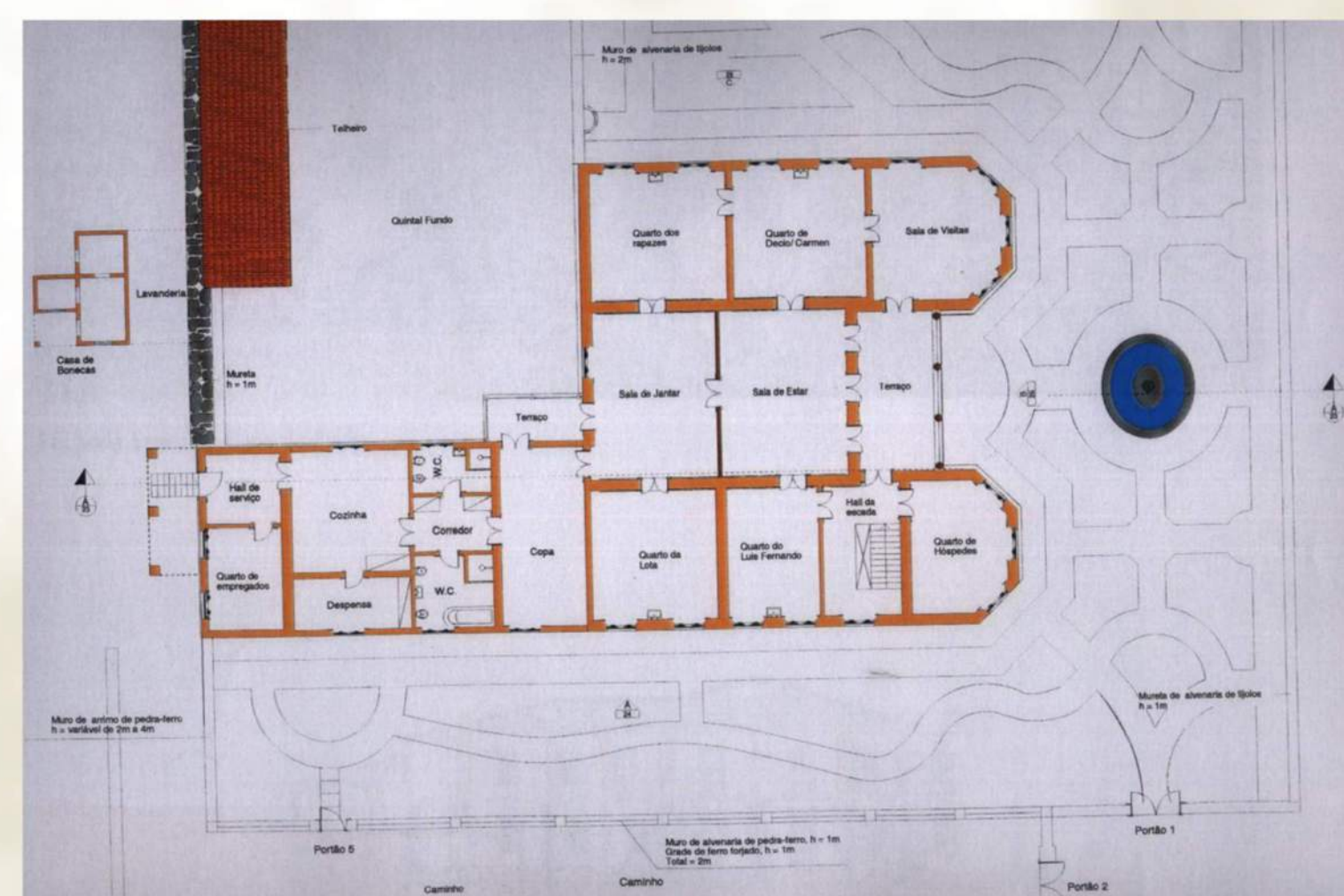


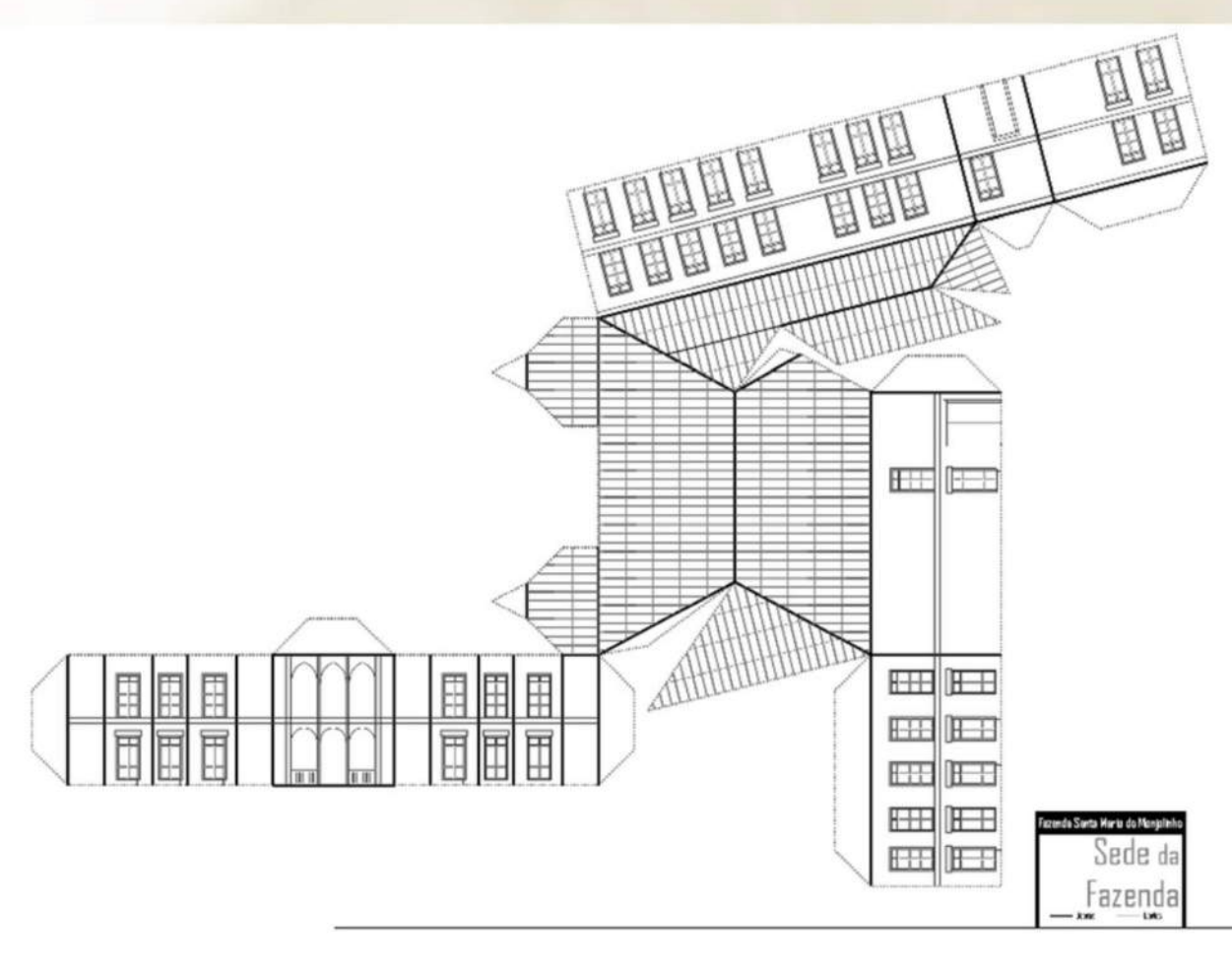
# 11002\_Educação patrimonial por meio de sistemas lúdicos interativos (jogos educativos em modelos tridimensionais em dobradura em papel) IAU.USP

João Gonçalves + Prof. Paulo César Castral

Palavras-chave: Modelos Dobráveis. Ensino Patrimonial. Jogo.



[1]



[2]



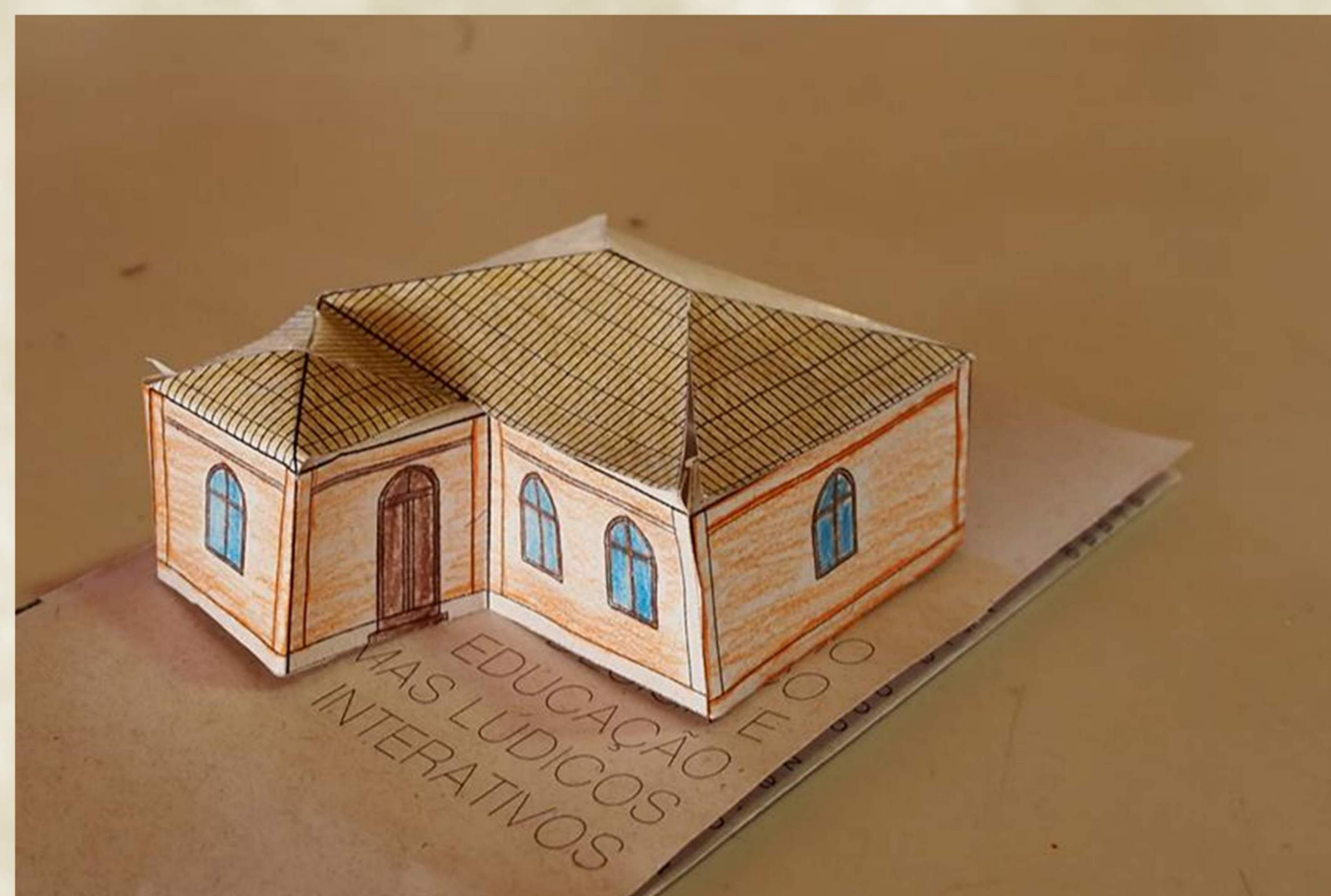
[3]



[4]



[5]



[6]



[7]

## Jogo, Educação & Patrimônio Cultural

O objetivo dessa pesquisa foi levar questões patrimoniais a crianças entre 9 a 12 anos através de modelos dobráveis em papel, de maneira a elucidar os significados do processo de tombamento de um bem arquitetônico.

Partindo-se da premissa que sistemas lúdicos têm influência positiva nos processos de ensino e aprendizagem, foram criados doze modelos dobráveis, visando que as crianças venham a entender dinâmicas sócio-espaciais, históricas, culturais e econômicas através da manipulação desses objetos.

Usou-se como base de confecção desses modelos elementos da Fazenda Santa Maria do Monjolinho (conjunto de edificações tombadas pelo Conselho de Defesa do Patrimônio Histórico, Arqueológico, Artístico e Turístico - CONDEPHAAT em 2007) entendendo que, devido ao seu papel cultural e histórico dentro do contexto são-carlense, as crianças se sentiriam mais familiarizadas ao objeto de estudo, contribuindo para a constituição da noção de pertencimento, fundamental na valorização do patrimônio e na consciência de cidadania.



[8]

[1] Planta da Sede da Fazenda Santa Maria do Monjolinho; [2] Planificação; [3] Modelo da Sede da Fazenda; [4]; [5] Aplicação; [6] Modelo Montado pelas Crianças; [7] Modelo do Monumento a Anita Garibaldi; [8] Criança pintando a planificação

## Considerações Finais

### Processo de Produção

Os modelos foram produzidos a partir de cortes e plantas das construções. Suas proporções, essências para a verossimilhança do produto final, foram inferidas utilizando-se o programa de manipulação de imagem GIMP. Esse programa também permitiu o traçado das linhas de cortes e vincos utilizando-se ferramentas para a criação de falsos vetores, possibilitando a criação de linhas com diferentes espessuras e formatos que, posteriormente, também foram utilizadas nos desenhos das fachadas dos edifícios.

### Aplicação

Durante o período efetivo da bolsa, foi possível realizar uma aplicação desse sistema lúdico. Foram dois grupos de crianças: um com sete integrantes, outro com seis. Suas idades variaram entre 10 e 12 anos. O procedimento durou cerca de uma hora para cada um dos grupos. Concomitantemente à produção dos modelos, os alunos foram questionados sobre o que consideravam como patrimônio cultural, o que significava o tombamento de um objeto e o porquê de sua importância.

Na situação urbana, essa pesquisa possibilita questionamentos por parte das crianças acerca do ambiente em que estão inseridas. Somente através de uma educação efetiva, isto é, que compreenda o indivíduo como ser social, capaz de produzir e receber conhecimento, as pessoas podem se tornar cidadãos conscientes, não limitando essa educação às crianças, mas entendendo que adultos possuem as mesmas capacidades de aprendizado. Educar, nesse caso através de jogos, se mostra um ato de subversão contra políticas que priorizam o lucro e não os indivíduos, fato que já é evidenciado por Skinner:

*"O futuro brilhante pertence às crianças normais e excepcionais que tenham a fortuna de viver em ambientes concebidos para maximizar o desenvolvimento delas, e cujo potencial de realizações mal podemos conceber hoje"*

Seria ideal à sociedade expandir esses ambientes, não segregando indivíduos por suas classes sociais. Através do ensino patrimonial através de sistemas lúdicos é possível levar informações e posicionamento crítico que unidos podem servir de base para indivíduos conhecerem mais sobre suas histórias, sobre os acontecimentos que levaram a atual situação da sociedade e sobre o poder do cidadão dentro da sociedade.