

# A ARQUITETURA PATRIMONIAL ATRAVÉS DO JOGO EM MEIO DIGITAL

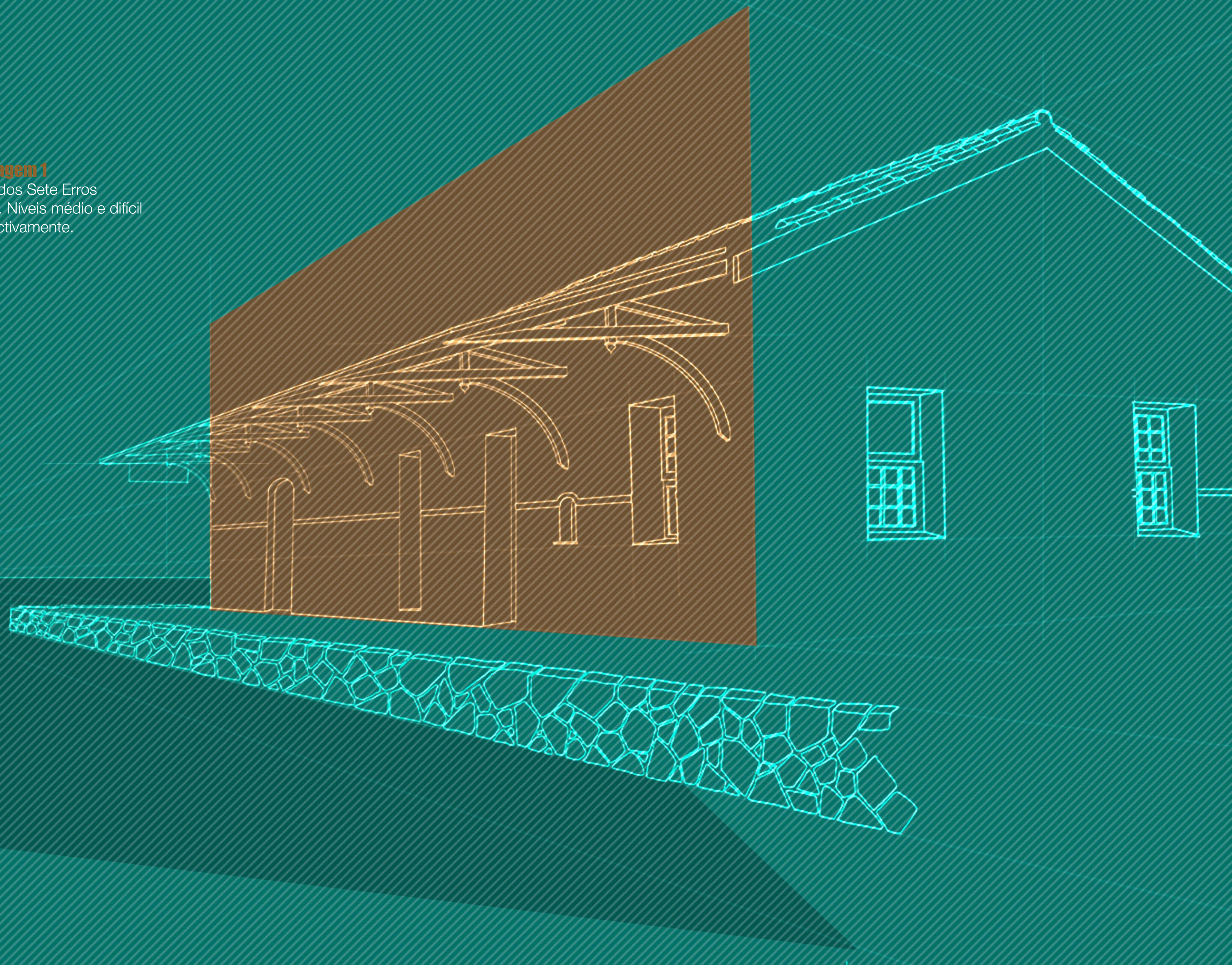
## Instituto de Arquitetura e Urbanismo

Renan Leite Antiquiera  
Aluno de graduação  
Instituto de Arquitetura e Urbanismo  
renanlntiqueira@gmail.com

Simone Helena Tanoue Vizioli  
Professora doutora  
Instituto de Arquitetura e Urbanismo  
simonehtv@sc.usp.br



**Imagem 1**  
Jogo dos Sete Erros digital. Níveis médio e difícil respectivamente.



### INTRODUÇÃO

Este trabalho busca apresentar aquilo que foi desenvolvido como parte da pesquisa "Patrimônio arquitetônico, design e educação: desenvolvimento de Sistemas Interativos Lúdicos (jogos educativos em meio digital)" e integra os trabalhos do Núcleo de Apoio a Pesquisa em Estudos de Linguagens em Arquitetura e Cidade. O núcleo desenvolve estudos sobre representação no processo cognitivo de leitura e de apreensão da arquitetura e do espaço urbano sendo que o projeto em questão surge da relação entre esta abordagem e a questão do patrimônio histórico e cultural do município de São Carlos.

No sentido de estimular e difundir conhecimento referente às principais edificações de importância arquitetônica, histórica e cultural do município, foi proposto o desenvolvimento de três tipologias de objetos lúdicos: blocos interativos manipuláveis, dobraduras em papel e no caso específico desta pesquisa, jogos eletrônicos em meio digital.

### OBJETIVOS

Propõe-se discutir a potencialidade de jogos em meio digital como objetos de difusão de conhecimento no ensino da educação patrimonial com crianças. Parte-se do pressuposto de que os jogos são meios por onde os valores culturais se manifestam e busca-se afirmar o jogo digital como um recurso do brincar eficaz na divulgação e na construção de conhecimento em arquitetura patrimonial, principalmente entre as novas gerações.

Considera-se a importância da educação patrimonial para a comunidade e para a construção de uma consciência histórica, que permita preservar o patrimônio histórico-cultural. Pretende-se, nesse sentido, criar um instrumento que proporcione a identificação, por parte do cidadão são-carlense - e, especificamente, do estudante de Ensino Fundamental - com o patrimônio arquitetônico e, neste caso, com as fazendas de café de destaque na história do município.

### METODOLOGIA

A pesquisa se deu através do desenvolvimento e de aplicações teste de um Jogo dos Sete Erros digital, referente à

Fazenda Santa Maria do Monjolinho, de importância histórica para o município de São Carlos. O jogo foi desenvolvido com desenhos e colagens digitais feitos através do Sketchbook pro em iPad e foi programado por meio do software GameSalad.

Quando acabado o processo de programação, o jogo foi aplicado em duas situações: a primeira com uma amostragem de alunos de graduação do Instituto de Arquitetura e Urbanismo e a segunda junto a um grupo de estudantes do Ensino Fundamental do Projeto Pequeno Cidadão (Fig. 1), da USP - São Carlos por meio de iPads fornecidos pelo núcleo de pesquisa.

### RESULTADOS

Para analisar o funcionamento do jogo, bem como sua eficácia enquanto ferramenta de ensino, foram aplicados questionários aos jogadores após o jogo.

A partir das respostas, pode-se dizer que os resultados das aplicações foram positivos. Na primeira aplicação, 80% dos jogadores não conheciam a fazenda antes de jogar o game e, entre eles, 75% se interessaram em conhecê-la após o jogo. Na segunda, todas as crianças que não conheciam a fazenda antes de jogar o jogo se interessaram em conhecê-la e todos aqueles

### CONCLUSÕES

O estudo da obra de autores como Huizinga (2000) e Caillois (1990) permite afirmar o jogo como um fenômeno capaz de transmitir valores culturais. Baseando-se na discussão de Horta (1999), considera-se a importância da educação patrimonial para a construção de uma consciência histórica, que permita preservar o patrimônio histórico-cultural. A pesquisa apresentada indica para resultados que permitem afirmar a eficácia dos jogos digitais como ferramentas de ensino na educação patrimonial.

### REFERÊNCIAS

CAILLOIS, R. O Jogo e os Homens: A máscara e a Vertigem. Edições Cotovia, Lisboa, 1990.

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

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. Edição digital, 4ª ed. Perspectiva, São Paulo, 2000.



**Imagem 2**  
Aplicação junto ao Projeto Pequeno Cidadão da USP São Carlos



**Imagem 3**  
Aplicação junto ao Instituto de Arquitetura e Urbanismo da USP São Carlos



**Imagem 4**  
Aplicação junto ao Instituto de Arquitetura e Urbanismo da USP São Carlos

Dos 20 jogadores com idades entre 17 e 24 anos,

20 gostaram do jogo.

18 disseram que o jogo funcionou bem.

15 leram os textos e acharam as informações importantes.

17 acharam difícil, 3 acharam fácil.

16 disseram que a dificuldade motivou, disse que a 1 dificuldade desmotivou.

4 demoraram até 10min, 7 demoraram até 15min, 9 demoraram mais que 15min.

Antes de jogar o Jogo dos 7 Erros,

20% já conheciam a Fazenda Sta. Maria.

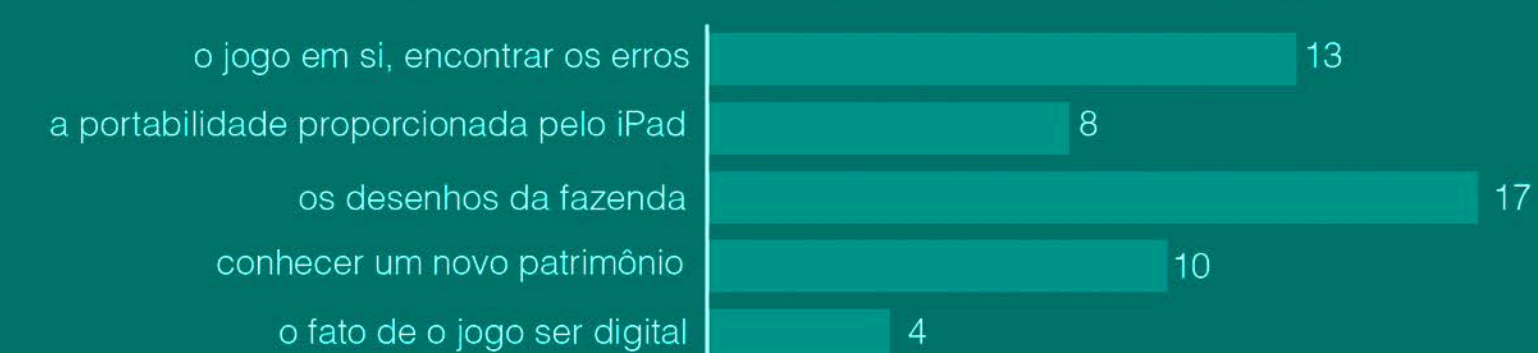


80% não conheciam a Fazenda Sta. Maria.

1 destes não se interessou em conhecê-la.

os outros 15 se interessaram em conhecê-la.

O que as pessoas mais gostaram no jogo:



20 acharam o jogo educativo