

EDUCAÇÃO PATRIMONIAL: SISTEMA INTERATIVO LÚDICO (JOGO DIGITAL) SOBRE A CASA DO PINHAL

Aluna: Laura Felipe Torggler - Arq. e Urb. (IAU)

Orientadora: Simone Helena Tanoue Vizioli



O Núcleo de Apoio à Pesquisa em Estudos de Linguagem em Arquitetura e Cidade (N.ELAC), IAU.USP, trabalha com temas relacionados à Representação e Linguagem como espaço próprio para o desenvolvimento dos processos cognitivos e da construção do conhecimento presentes na percepção da cidade e da arquitetura. Buscando respeitar a cultura local e as mudanças intrínsecas a ela, verificou-se a possibilidade e relevância em unir os procedimentos do N.ELAC às questões próprias da comunidade da região onde o campus está inserido. Este projeto associa duas ideias principais: a educação patrimonial e a potencialidade dos jogos digitais interativos e educativos como elemento operativo dessa ação. Trata-se de um processo de aprendizagem que propicia a valorização da herança cultural e a formação de uma consciência histórica gerando a produção de novos conhecimentos, no que caracteriza-se como um processo contínuo de “criação cultural”. Cabe destacar que os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 1988) trazem maneiras de se trabalhar a transversalidade e a interdisciplinaridade nos currículos escolares, e que a temática da Educação Patrimonial está prevista para o ensino de História. Para tanto, produziu-se um jogo educativo digital que tivesse como objeto o patrimônio arquitetônico do conjunto edificado da Casa do Pinhal, na região de São Carlos. Objetivou-se o desenvolvimento de um jogo digital por meio do qual se pudesse abordar as questões relativas ao Patrimônio Ambiental e Paisagem Cultural. Construída por volta de 1850, a Fazenda está diretamente ligada à fundação da cidade, cumprindo um importante papel na história e na memória de São Carlos, além de documentar as transformações da arquitetura rural paulista ocorridas ao longo dos séculos XIX e XX. Sendo assim, devido a sua enorme importância ao patrimônio histórico nacional, a Casa foi tombada em 1981 pelo CONDEPHAAT e em 1987 pelo IPHAN. O jogo foi produzido tomando como base dados produzidos pelo levantamento fotogramétrico no Workshop de Fotogrametria (n.elac - 2019) o qual auxiliou a criação de um novo modelo de geometria simplificada do edifício. Para a modelagem 3D utilizou-se o software “Blender” e para o motor de jogo foi usado o “UnityEngine”. Por meio do recorte da narrativa histórica das edificações, o jogo digital foi desenvolvido, objetivando as ações de Educação Patrimonial desenvolvidas pela fundação. O jogo digital da Casa do Pinhal busca oferecer uma experiência de exploração do exterior do edifício principal, em primeira pessoa. O jogador é incentivado a procurar pequenos trechos de texto explicativo sobre a história da casa e da região por um sistema simples de metas. O objetivo final é encontrar todos os textos e imagens espalhados pelo mapa, completando um “álbum” com as informações sobre o patrimônio em discussão. Por meio de testes de usabilidade, concluiu-se que o jogo digital pode ser um importante material que pode ser usado na educação patrimonial. Pretende-se disponibilizar o jogo aos estudantes que diariamente visitam a Fazenda do Pinhal.