

EDUCAÇÃO PATRIMONIAL: DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS INTERATIVOS LÚDICOS SOBRE O INSTITUTO CULTURAL ENGENHO CENTRAL E A FUNDAÇÃO CASA DA MEMÓRIA ITALIANA

Alunos: João Victor Garcia Mariotti - Arq. e Urb. (IAU)
Júlia de Paula Gonçalves - Arq. e Urb. (IAU)

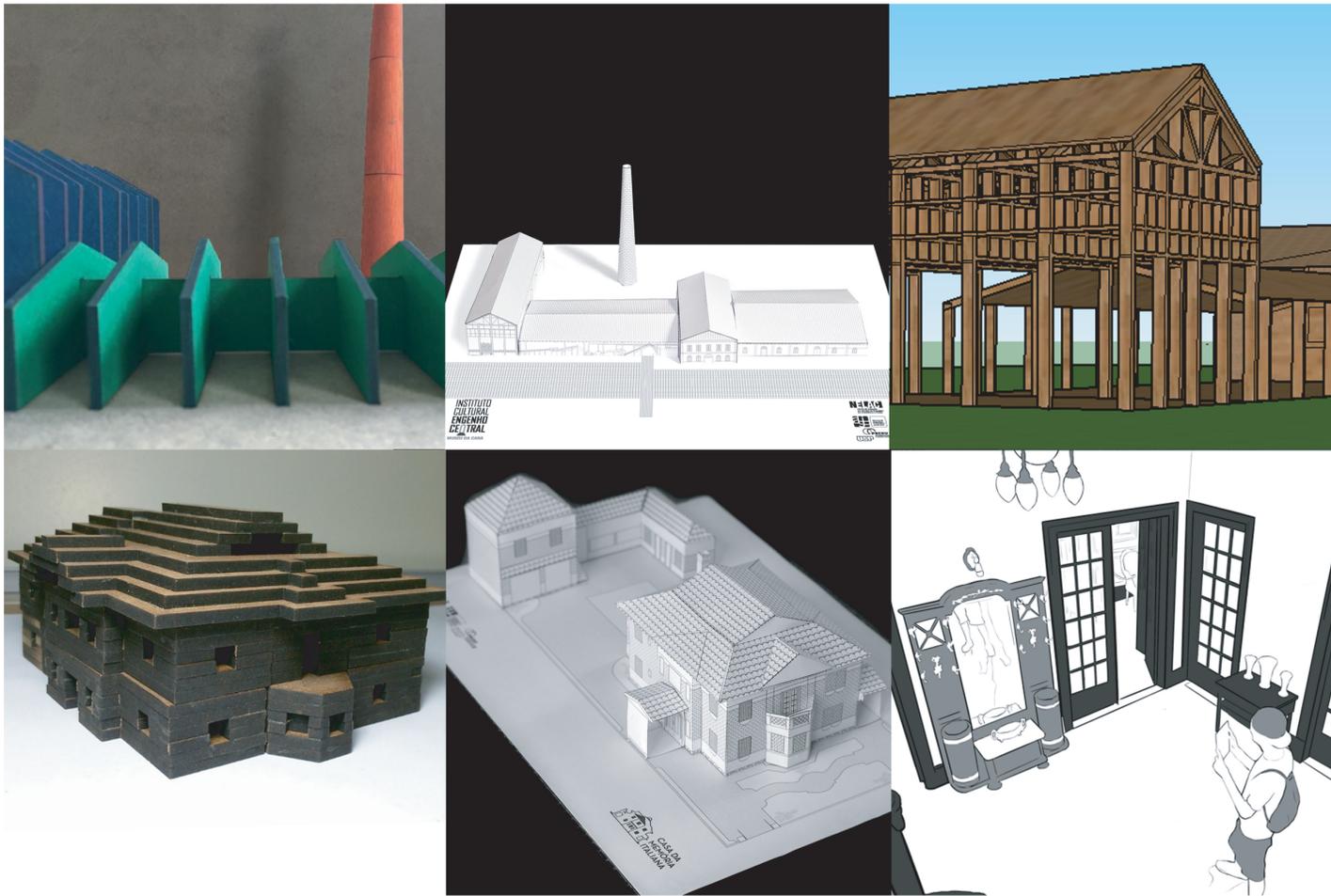
Luiz Filipe Rodrigues Gambardella - Arq. e Urb. (IAU)
Matheus Henrique de Castro Miranda - Arq. e Urb. (IAU)

Laura Felipe Torggler - Arq. e Urb. (IAU)
Mateus da Silva Barufi - Arq. e Urb. (IAU)

Orientadores: Joubert José Lancha

Paulo Cesar Castral

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 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 se caracteriza 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, pretende-se produzir jogos educativos (sistemas lúdicos interativos) que tenham como objeto de análise o patrimônio arquitetônico do conjunto edificado sob a guarda da Fundação Casa da Memória Italiana e do Instituto Cultural Engenho Central - Museu da Cana, na região de Ribeirão Preto. Objetiva-se o desenvolvimento de representações das duas edificações que por meio da manipulação das mesmas se possa abordar as questões relativas ao Patrimônio Ambiental e Paisagem Cultural. A partir do repertório desenvolvido nas ações anteriores, onde se discutiu o Patrimônio Arquitetônico, pretende-se estabelecer as bases para uma discussão ampliada do tema, propiciando a continuidade das atividades previstas nos PCNs. Nesse sentido foram desenvolvidos 03 tipos de sistemas lúdicos para cada edificação: Dobraduras em Papel; Blocos de Montar; e Jogos Digitais. Cada um deles ficou a cargo de um bolsista, mas em função da metodologia adotada operaram de forma conjunta ao longo do andamento dos projetos. Através da sistematização dos dados históricos, buscou-se analisar e ressaltar elementos que trouxessem à tona a lógica interna do projeto analisado e que, ao mesmo tempo, lhe fosse embutido uma capacidade de estar aberto para operações de manipulação. Em cada sistema o grau de referencialidade ao objeto representado dependeu das estruturas cognitivas próprias a esse sistema/meio, variando de um alto grau de figuração no meio digital até um grau limite de abstração nos blocos de montar. Os projetos dos sistemas, por sua vez, têm em sua resolução a possibilidade de reprodutibilidade e acesso para que possa impactar positivamente as práticas pedagógicas, principalmente as localizadas na rede pública de ensino, colaborando com as atividades de Educação Patrimonial já desenvolvidas pelas instituições parceiras. Um dos resultados finais do presente projeto relaciona-se à consolidação de uma metodologia de desenvolvimento de sistemas lúdicos que poderá ser aplicada em outros contextos segundo demandas que possam aparecer.