

EDUCAÇÃO PATRIMONIAL: DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS INTERATIVOS LÚDICOS

1. *CASTRAL, Paulo César; pcastral@usp.br; IAU-USP*
2. *VIZIOLI, Simone Helena Tanoue; simonehtv@usp.br; IAU-USP*
3. *LANCHA, Joubert José; lanchajl@sc.usp.br; IAU-USP*

1 Introdução

Por muitas vezes, uma linguagem não é compreensível simplesmente pela forma como ela se apresenta. Para que seus signos sejam compreendidos em sua totalidade, é necessário se apoiar em uma outra linguagem paralela a essa, que disponha de significados que se incluam dentro de um entendimento comum. Frente a essa circunstância é cabível pensar em sistemas paralelos que filtrem elementos pertinentes e façam dos signos da arquitetura, subsídios para o estímulo do aprendizado histórico na qual aquela tipologia arquitetônica se insere e façam parte da construção de uma consciência da importância de patrimônio para a cidade.

Notando, que no âmbito dessa ação de extensão, ao se falar de jogo e brinquedo está se remetendo a três sistemas interativos lúdicos, a saber: blocos de montar; dobraduras em papel; e jogos digitais.

Os blocos de montar tem como partido o levantamento e análise das características arquitetônicas do edifício abordado, propondo um objeto que se caracteriza como um sistema de peças que funcionem como ferramenta de exploração, representação e consequente apropriação desse patrimônio pelo indivíduo manipulador de tal sistema. Explora-se a estrutura formal do edifício e seus pressupostos arquitetônicos fundantes, portanto, para a concepção desse objeto, detalhes secundários assim como elementos decorativos são deixados de lado. Um sistema de blocos de montar, portanto, para ser eficiente no aprendizado e proporcionar ganho de habilidades criativas, não deve assumir características de uma maquete representativa, ainda que montável, do edifício.

Os modelos tridimensionais em dobraduras em papel, como material didático, já são amplamente utilizados no ensino de geometria, por propor a passagem e a construção

de elementos tridimensionais por cortes e colagens. E no ensino das noções contidas na arquitetura não é muito diferente, pois nota-se que com os modelos aprende-se sobre espaços e planos, agregando um valor educacional no processo de criação e construção dos objetos, ao trabalhar e usufruir das habilidades motoras e cognitivas de imaginação e abstração.

Os jogos digitais tornam-se cada vez mais populares e acabam conquistando as novas gerações, destacando-se entre as atividades lúdicas e gerando novas percepções. Nessa perspectiva, jogos que incentivem as atividades de raciocínio, assim como jogos educativos são bem vistos entre os jogos digitais. Mesmo jogos digitais bastante simples propiciam interatividade e aprendizagem pois induzem o usuário a experimentação através da tentativa e erro, caracterizando um processo de aprendizado autônomo.

Os conjuntos patrimoniais contemplados ao longo das atividades foram:

2012/ 2014 - Projeto “Percurso” - Fundação Pró-Memória (São Carlos).

2014/ 2015 - Fazenda Santa Maria (1850)

2015/2016 - Escola Estadual Dr. Álvaro Guião (1911).

2017/2018 - Patrimônio arquitetônico dos conjuntos edificados sob a guarda da Fundação Casa da Memória Italiana e do Instituto Cultural Engenho Central - Museu da Cana, na região de Ribeirão Preto.

2 Objetivos

- A presente proposta tem como objetivo principal promover o Patrimônio Arquitetônico por meio da produção de material didático (sistema interativo lúdico) para promoção de ações de Educação Patrimonial voltado para alunos da Rede Estadual de Ensino Fundamental;
- Promover o sentido de pertencimento em relação aos objetos arquitetônicos adotados como ação desejada nas políticas de preservação do patrimônio cultural.

3 Desafios e potencialidades da ação

A pesquisa surge pelo interesse em auxiliar professores de escolas de ensino fundamental da região no aprendizado sobre a cultura local, apoiada na criação de uma consciência histórica dada pela releitura e representação da arquitetura em sistemas lúdicos.

4 Perspectivas futuras

Coloca-se como desafio ao presente projeto de extensão a implantação em larga escala dos produtos desenvolvidos. Pretende-se abarcar a rede estadual de ensino, bem como outras redes de ensino do setor privado. Nesse sentido procura-se a abertura de novas fontes de financiamento para a implantação de Oficinas com Agentes Multiplicadores (professores, agentes culturais, etc) para possibilitar um acesso crítico ao material e sua respectiva divulgação.

5 Referências

- BOMTEMPO, E. Brinquedo e educação: na escola e no lar. *Psicologia Escolar e Educacional*, v. 3, n. 1, p. 61-69, 1999
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens. A máscara e a vertigem*. Lisboa, 1990.
- Friedmann, A. Nachmanovitch, S. *Segredos Do Mundo Lúdico*. Cadernos Nepsid. 2003. N. 1.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. 12ª Edição. Cortez Editora, São Paulo, 2009.
- MEIRA, A. M. Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea. *Psicologia & Sociologia*. 2003, vol.15, n.2, p. 74-87.
- MORAES, Allana Pessanha. *Educação Patrimonial nas escolas: Aprendendo a resgatar o patrimônio cultural*.
- NOELLI, Francisco Silva. *Educação Patrimonial: Relatos e Experiências*. Campinas, vol. 25, p. 1413-1414, Set./Dez. 2004