



**EIXO TEMÁTICO:**

- Ambiente e Sustentabilidade       Crítica, Documentação e Reflexão       Espaço Público e Cidadania  
 Habitação e Direito à Cidade       Infraestrutura e Mobilidade       Novos processos e novas tecnologias  
 Patrimônio, Cultura e Identidade

## **O jogo e o patrimônio: o uso de modelos em papel no reconhecimento da cultura arquitetônica local**

*The play and the heritage: the use of paper models on the recognition of local architectural culture* artigo itle of the article

*El juego y el patrimonio: el uso de modelos de papel en el reconocimiento de la cultura arquitectónica local*

SANTOS, Paul Newman dos (1)

(1) Graduando em Arquitetura e Urbanismo, Instituto de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, IAU.USP, São Carlos, SP, Brasil; email: p.newman.ds@gmail.com

## **O jogo e o patrimônio: o uso de modelos em papel no reconhecimento da cultura arquitetônica local**

*The play and the heritage: the use of paper models on the recognition of local architectural culture*

*El juego y el patrimonio: el uso de modelos de papel en el reconocimiento de la cultura arquitectónica local*

### **RESUMO**

Propõe-se discutir o uso de uma linguagem facilmente compreensível pelo público em geral para transmitir valores e signos de uma outra, que *a priori*, é reconhecida como mais complexa. Assim, falando de arquitetura e brinquedo, realizou-se uma tradução de edifícios da cidade de São Carlos para modelos em dobras em papel, formando um conjunto que quando manuseado proporcionam uma aproximação do indivíduo com a história da cidade. Desta forma, faz-se possível o reconhecimento das arquiteturas representadas como elementos constituintes de espaços de cultura dentro o território da cidade, pois com os modelos aprende-se sobre espaços e planos, agregando um valor educacional no processo de construção dos objetos, ao passo que se propõe usufruir das habilidades motoras e cognitivas de imaginação e abstração. Portanto, abordando as questões da educação patrimonial, buscou-se a caracterização de um processo de apropriação pelo qual a realidade é transformada em conhecimento.

**PALAVRAS-CHAVE:** educação patrimonial, arquitetura, dobraduras em papel

### **ABSTRACT**

*It is proposed to discuss the use of a language easily understood by the general public to convey values and signs of another, which is recognized as more complex. So, talking about architecture and toy, there was a translation of buildings in the city of São Carlos for models in folds of paper, forming a set that when handled provide an approximation of the person with the city's history. That way, it is possible the recognition of architectures represented as constituent elements of spaces of culture within the territory of the city. With the models we learn about space and plans, adding an educational value in the construction process of the objects, while it proposes to make use of motor and cognitive skills of imagination and abstraction. Thus, addressing the issues of heritage education, we sought to characterize a process of appropriation by which reality is transformed into knowledge.*

**KEY-WORDS:** heritage education, architecture, folding paper models

### **RESUMEN**

*Se propone discutir el uso de un lenguaje fácilmente comprensible por el público en general para transmitir valores y signos de otro, que se reconoce como más compleja. Así, hablando de la arquitectura y el juguete, hicimos una traducción de edificios de la ciudad de São Carlos para modelos de pliegues en papel, formando un conjunto de plegamientos para proporcionar una aproximación de la persona con historia de la ciudad. De este modo, es posible el reconocimiento de las arquitecturas representadas como elementos constitutivos de los espacios de la cultura en el territorio de la ciudad, porque con los modelos aprendemos sobre el espacio y los planes, añadiendo un valor educativo en el proceso de construcción de los objetos, mientras que se propone hacer uso de las habilidades motoras y cognitivas de la imaginación y de la abstracción. Por lo tanto, abordando las cuestiones de la educación sobre el patrimonio, hemos tratado de caracterizar un proceso de apropiación donde la realidad se transforma en conocimiento.*

**PALABRAS-CLAVE:** educación sobre el patrimonio, la arquitectura, plegamiento de papel



## **1 INTRODUÇÃO**

Esse trabalho propõe-se a discutir o uso de meios lúdicos para a apreensão de valores do patrimônio histórico-cultural do município de São Carlos e insere-se no conjunto de atividades desenvolvidas pelo Núcleo de Apoio a Pesquisa para os Estudos de Linguagem em Arquitetura e Cidade (N.ELAC). O Núcleo possui um viés de pesquisas acerca de representação e da linguagem na percepção da cidade através da exploração de meios para construção de processos e atividades cognitivas de imaginação e abstração na leitura e entendimento da arquitetura e do espaço urbano. Unindo as atividades desenvolvidas pelo N.ELAC com a recorrente questão na educação patrimonial sobre a importância da divulgação da cultura local, foi proposta o desenvolvimento um conjunto de pesquisas para construção de Sistemas Interativos Lúdicos que estimulem a assimilação pelos usuários do valor histórico de certas edificações sancarlenses. Tendo como resultado três tipologias de objetos educacionais: blocos tridimensionais manipuláveis, jogos eletrônicos em meio digital, e no caso específico dessa pesquisa, dobraduras em papel.

A perspectiva desta pesquisa consolida a ideia da arquitetura como uma linguagem não passível de ser compreendida pelo grande público em sua totalidade, sendo necessário dispor de uma segunda linguagem que tenha certa relação com ela, mas que possua outra estrutura, própria ao repertório do ideário comum. Desta forma, esse artigo discute a potencialidade das dobraduras em papel, como brinquedo e objeto lúdico, para o auxílio da assimilação do conhecimento em educação patrimonial. Salientando que, historicamente, enquanto elemento social, o brinquedo cumpre papel de transmissor de valores culturais, por se tratar de representações que permeiam os signos e significantes da sociedade da qual está inserido.

Nesse sentido, ao propor objetos articuladores entre a conscientização e a proposta de uma nova percepção do espaço urbano, buscou-se a caracterização de um processo de apropriação pelo qual a realidade é transformada em conhecimento. Apoiando o ensino através da representação de certas edificações que desempenham um valor arquitetônico, faz-se possível o reconhecimento dessas arquiteturas como elementos constituintes de espaços de cultura dentro o território da cidade. Formando um sistema de representação para o estímulo de novos olhares por meio de novas possibilidades cognitivas, para, assim, trazer ao âmbito cotidiano ponderações que incitem uma nova consciência no que se diz respeito a ver patrimônio do município.

Com os modelos aprende-se sobre espaços e planos, agregando um valor educacional no processo de construção dos objetos, ao passo que se propõe usufruir das habilidades motoras e cognitivas. O olhar percorre as dobras, os cortes e os encaixes, exigindo a cada etapa do processo um domínio e controle de uma noção de espacialidade, que transpassa as ideias do próprio modelo representado e desperta o interesse do entendimento da construção. Os Sistemas de Dobras propostos dispõem de novas vivências entre o usuário e a cidade, e incentiva uma nova compreensão da arquitetura local. Neste artigo propomos discutir como as representações em dobraduras podem sugerir aos usuários conhecimentos primários sobre a edificação, para que a aproximação do indivíduo com o patrimônio edificado seja verdadeira.

## **2 PATRIMÔNIO, CULTURA E IDENTIDADE**

No processo histórico é que se caracteriza a produção de um senso coletivo e se constrói a identidade de cada sociedade e de dos indivíduos pertencentes a ela. Segundo Horta:



A cultura é um processo eminentemente dinâmico, transmitido de geração em geração, que se aprende com os ancestrais e se cria e recria no cotidiano do presente, na solução dos pequenos e grandes problemas que cada sociedade ou indivíduo enfrentam. (Horta, 1999, p:7)

É dentro da identidade de cada povo que estão as formas de expressão que caracterizam os patrimônios culturais. Elementos que são, antes de tudo, referências de um momento histórico e instrumento de manutenção de uma memória coletiva.

A valorização e consequente preservação do patrimônio dependem do seu conhecimento e partem da necessidade de um prévio reconhecimento dos espaços culturais e da criação de um orgulho de pertencimento de um indivíduo à um povo. Assim, é importante dentro de uma sociedade criar meios para a divulgação destas formas de expressão cultural, de modo a estabelecer processos de apropriação e aproximação entre o sujeito e a cidade de forma a favorecer o fortalecimento dos estes sentimentos de identidade e cidadania.

Neste quadro, coloca-se a educação patrimonial, um instrumento de “alfabetização cultural” que caracteriza um “processo permanente e sistemático de trabalho educacional centrado no patrimônio cultural como fonte primária de conhecimento e enriquecimento individual e coletivo” (Horta, 1999, p:6). Trata-se, assim, de uma metodologia que põe em discussão a apropriação do conhecimento patrimonial pela população em geral, para consequentemente proporcionar o reconhecimento da herança cultural e a formação de uma consciência histórica.

Para este artigo, entende-se por patrimônio cultural, uma parcela desse campo que dá conta dos patrimônios arquitetônicos do espaço da cidade. Assim, ao se falar em metodologia para difundir a apropriação do conhecimento patrimonial, tratamos da caracterização de meios que consolidem o entendimento de certas edificações da cidade de São Carlos para estimular o reconhecimento desses espaços como pertencente ao território de cada indivíduo e, assim, estruturar um repertório básico para a busca do conhecimento histórico-social para a mencionada a valorização e preservação do patrimônio. Sendo assim, é intuito desta pesquisa que o conjunto de dobraduras elaboradas incite reflexão dos elementos representados e criem fundamentos para o entendimento dessas edificações como marcos remanescente da história da cidade que devem ser preservados e integrados ao processo de criação e manutenção de cultura.

### **JOGO E BRINQUEDO: MEIOS DE REPRESENTAÇÃO E ARTICULAÇÃO DE CULTURA**

O jogo ludibria e acalma, aparecendo como um recurso à realidade cotidiana. Apresenta, por instantes, novas regras e novas vivências, uma incontestável oportunidade de simplesmente se distrair. Entretanto, não se pode resumir-lo a um simples artifício de diversão, “há de se considerar a cultura na qual está inscrito o jogo, pois só joga quem dispõe de significados e estruturas para interagir com os objetos e os participantes” (GUERRA, 2009, p:36). E enquanto elemento relevante desta cultura desempenha um papel de transmiti-la ou ao menos representá-la. Cada sociedade possui seus jogos que se pautam em seus valores e só é possível concebê-los se o indivíduo está inserido nessa cultura, mesmo que minimamente. O que torna aceitável a afirmação de o jogo enquanto elemento social tem seus componentes intrínsecos a certas realidades históricas: suas estruturas e regras correspondem, certamente, a um conjunto de significados históricos e culturais, não sendo, portanto, uma simples mimeses de momentos de seriedade e tampouco um componente que se qualifica com seu funcionamento à parte de todo e qualquer momento de realidade. É um artifício atrelado à cultura e à sociedade.



A necessidade de competição, disputas por méritos, escolhas por sorte, destino ou habilidade, componentes intrínsecos a realidade cotidiana, nada mais são que essências de como o jogo se estrutura. Portanto, ele se introduz ao ideário comum por estar presente na história do homem e, assim, mesmo que sua origem seja pautada em argumentos que não parem na diversão, é notável que, ao menos minimamente, se configura como uma linguagem compreensível e acessível por todos.

Do mesmo modo, o brinquedo, que passa a existir ao longo da história demonstrando atuar como complemento de diversão, também se qualifica como uma linguagem compreensível. Assim como o jogo, tem papel fundamental na formação de um indivíduo nas mais diversas culturas. Huizinga<sup>1</sup> releva que ambos configuravam um dos principais meios de que dispunha a sociedade antiga para estreitar os laços entre o indivíduo e o coletivo. Desta forma o brinquedo e o jogo são articuladores de cultura, pois brincando que o indivíduo entra em contato com alguns valores da sociedade e também se relaciona diretamente com a sua própria cultura. Os laços entre o indivíduo e o coletivo se estreitam pelos jogos, brinquedos e brincadeiras. É quando se há o contato de uma esfera de um mundo pessoal, com outra mais coletiva, atrelada à cultura.

Notando que no âmbito dessa pesquisa, ao se falar de jogo e brinquedo está se remetendo a modelos tridimensionais em dobraduras em papel. Num ideário de conformação espacial, os as dobras e os recortes, exercitam uma noção de construção espacial. Pensando esse diálogo entre ensino e composição das dobras transmitidas para a educação patrimonial, as noções contidas na construção de elementos tridimensionais demonstram ser uma possibilidade de intermédio entre o patrimônio e o indivíduo. Propõe-se incorporar ao aprendizado que naturalmente ocorre pela interação desses objetos, elementos programáticos da educação patrimonial. Permitindo uma abordagem para a educação que tem como resultado a aproximação da pessoa com o edifício, com o intermédio dos modelos em dobradura. Portanto, as dobras se destacam enquanto componentes de uma linguagem facilmente compreendida por todos os indivíduos de forma geral, e se concretizam como articuladoras entre a educação e o indivíduo.

### **EDIFICAÇÕES REPRESENTADAS**

O presente artigo discute a potencialidade das dobraduras em papel, enquanto brinquedo e objeto lúdico, para o auxílio da assimilação do conhecimento em educação patrimonial. Para o desenvolvimento dos modelos objetivou-se dispor dobraduras que quando em conjunto trariam um repertório do processo de urbanização e desenvolvimento histórico do município de São Carlos. Nesse sentido foi indicado seis edificações ao quadro dos Sistemas Lúdicos para compor a abordagem histórica. Como resultado, foi disposto um conjunto de seis dobraduras que tratam de representar construções de períodos distintos da cidade para compor o discurso acerca da valorização e preservação do patrimônio.

Para exemplificar essa discussão e descrever a leitura do processo de produção das dobraduras, apresentaremos três das seis edificações representadas nessa pesquisa: o Casarão Eugênio Franco, a Casa da Cultura e a Igreja Nossa Senhora de Fátima.

O Casarão Eugênio Franco (figura 1) é uma edificação marco do período arquitetônico eclético da cidade de São Carlos. Teve função residencial ao longo do tempo, passando por diferentes

---

<sup>1</sup> Huizinga (1996) apud. VOLPATO, G. (2002)

proprietários, e recentemente abrigou o Centro Integrado de Turismo. Atualmente está em aluguel e se mantém na lista de interesse histórico-cultural do município. A edificação é um excelente exemplar de arquitetura eclética, com um volume único, possui suas fachadas trabalhadas com ornamentações em gesso, e conta com platibandas para conter visualmente o telhado e dispõe de dois pavimentos que se enquadram no desnível do terreno.

Figura 1- Casarão Eugênio Franco - Casa do Turismo



Fonte: Arquivo Pessoal

A Casa da Cultura “Prof. Vicente Camargo” (figura 2), exemplar de arquitetura moderna da Cidade, foi desenhada pelos arquitetos Benno Michael Perelmutter e Mariel Peinado. Inaugurada em novembro de 1982, conta com espaços para pinacoteca, biblioteca adulta e infantil, salão para amostras artísticas e sala para projeção de filmes. O edifício traz grandes características do movimento arquitetônico moderno brasileiro, que se revelam em sua volumetria, organização espacial, materialidade e implantação. Atualmente ainda abriga sua função original, servindo de local para uso e acontecimentos culturais coletivos, contando também com a Biblioteca Municipal “Amadeu Amaral”.

Figura 2 - Casa da Cultura



Fonte: Arquivo Pessoal

Já a Igreja Nossa Senhora de Fátima (figura 3) é um exemplar da arquitetura Eclesiástica Moderna. Destaca-se pela sua implantação na bifurcação de uma importante avenida de do município, e por conseguir manter um resguardo interno da movimentação e ruídos externos. Além do seu trabalho acústico, caracteriza pela sua volumetria singular e pela modulação estrutural que marca sua estrutura, através dos caixilhos entre uma sequencial de planos de alvenaria exposta de tijolo.

Figura 3 - Igreja Nossa Senhora de Fátima



Fonte: Arquivo Pessoal

### **PRODUTO: DOBRAS, SISTEMA E TIPOLOGIA**

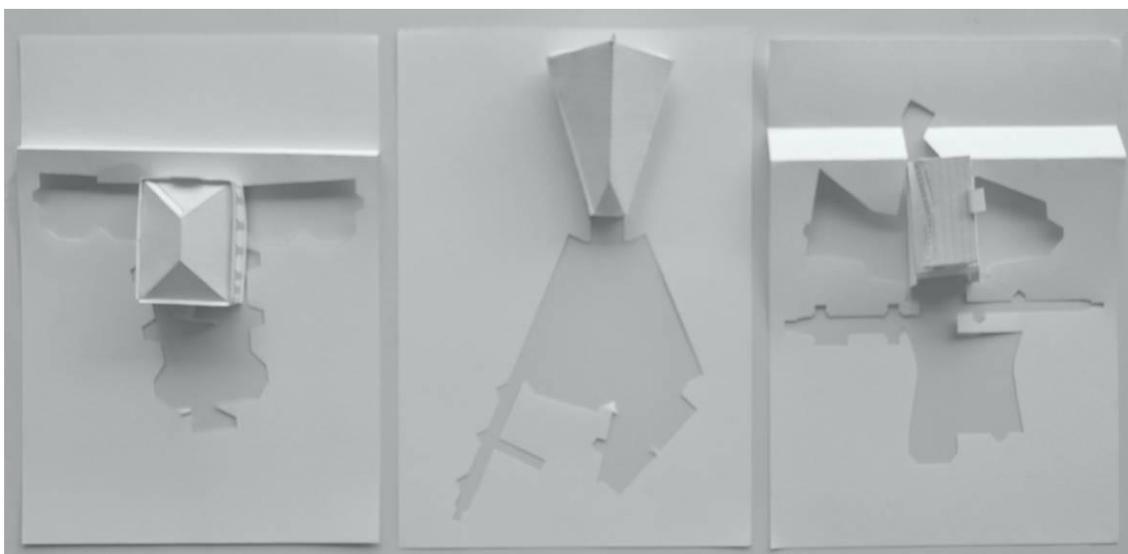
A tipologia de dobradura desenvolvida para este trabalho responde a exigência quanto à materialidade, escala e montagem, resultantes da proposta de divulgação e público alvo. Propõe-se que a dobradura seja acessível e de fácil circulação, para facilitar o fomento da utilização desses sistemas com meio de representações culturais e de disseminação da valoração patrimonial. Assim, cabe destacar que parte de um repertório inicial que a Dobradura Planificada possa ser disponibilizada em meio digital para ser impressa em qualquer lugar por uma impressora simples. Fazendo do formato A4, do papel comum, e do diagrama planificado em apenas uma face da folha, requisitos preestabelecidos para o desenvolvimento das dobraduras.

Assim, dentre os tipo de dobras estudadas, o desenvolvido tem influência clara nas ideias do Kirigami e em um livro de dobraduras chilenas nomeado *Desplegar*. Como produto teve-se dobraduras que possuem a proposta que a partir de uma única folha A4, fazer possível a montagem do modelo por corte, vincagens, dobras e encaixes, sem necessidade de cola ou desperdício de papel. Com um limite de material correspondendo às dimensões da folha impressa, o resultante das dobras e encaixes não se desprende do A4 de origem. O modelo tem em sua composição uma única folha, que contém a base, a volumetria da edificação e o vazio resultante da tridimensionalização da planificação (figura 4).

A caracterização dessa tipologia sugere a necessidade de um trabalho cognitivo de entender como se estrutura diferentes volumes a partir de suas respectivas planificações. Ao propor um modelo que se constitui a partir de uma única folha de tamanho A4, dispomos um método de

construção de um elemento tridimensional que a cada passo reforça o próprio processo de montagem.

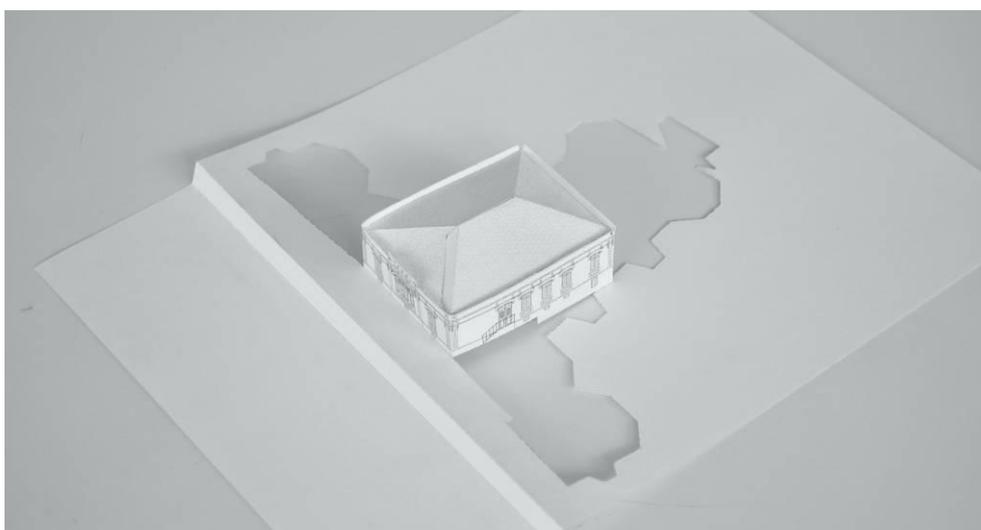
Figura 4- Modelos em dobraduras montados das três edificações



Fonte: Arquivo Pessoal

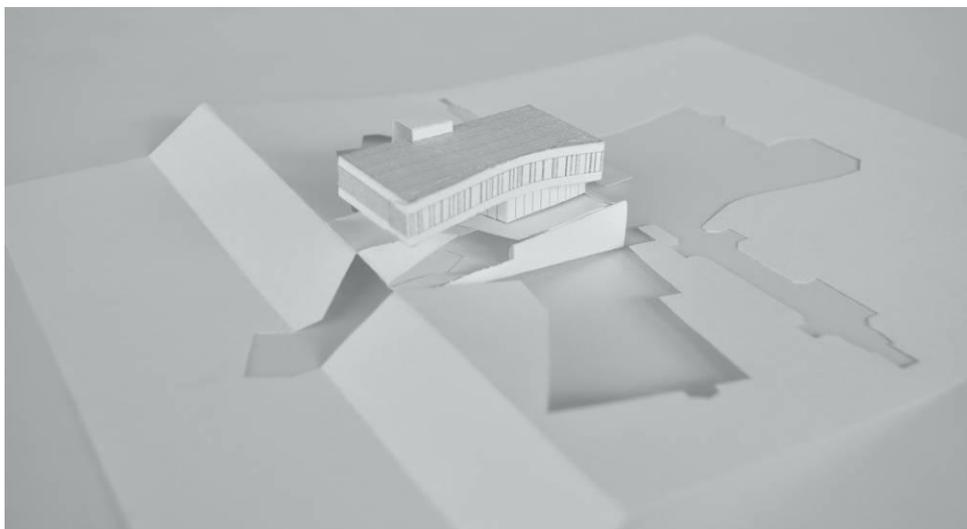
A cada passo de montagem existe um vínculo na discussão da criação de uma percepção com a aproximação de como se estrutura volumetricamente o espaço da cidade representado. Levantando as relações da edificação e propiciando a representação em escala reduzida, o processo de montagem fornece procedimentos que favorecem a possibilidade do usuário criar o repertório inicial dos patrimônios São Carlenses e incita a busca pelo entendimento das características que norteavam as soluções projetuais e instigam o conhecimento e apropriação do edifício como espaços de sistemas urbanos de representação cultural. Característica estas que concretizam as essa tipologia de dobra como um elemento pertencente ao meio de auxílio na Educação Patrimonial.

Figura 5 - Modelo em dobradura da Casarão Eugênio Franco



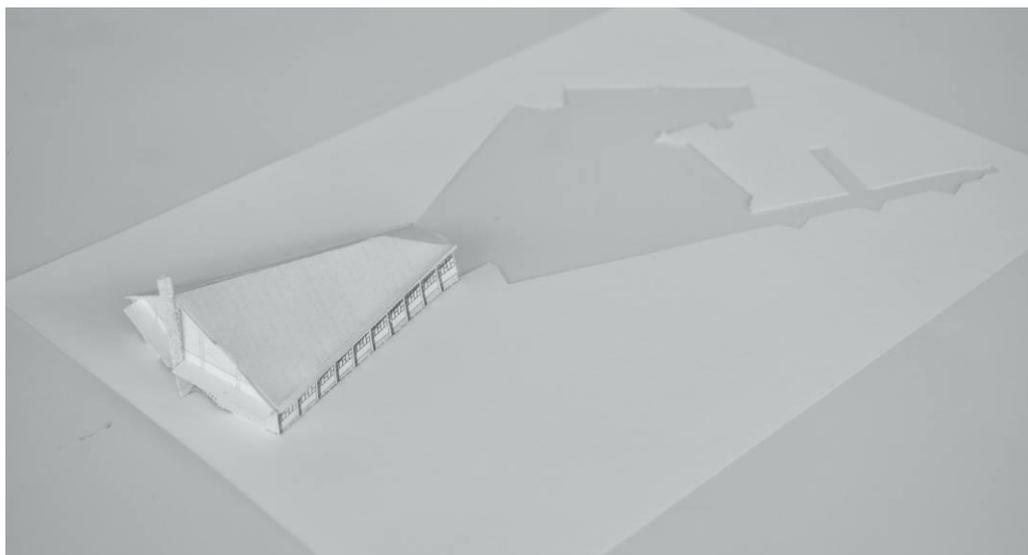
Fonte: Arquivo Pessoal

Figura 6 - Modelo em dobradura da Casa da Cultura



Fonte: Arquivo Pessoal

Figura 7 - Modelo em dobradura da Igreja Nossa Senhora de Fátima



Fonte: Arquivo Pessoal

## PROCESSO E REPRESENTAÇÃO

Para estruturar a discussão do exercício de uma consciência histórica no coletivo através dos objetos, se faz pertinente colocar em questionamento como os signos do patrimônio arquitetônico estarão representados na aproximação da edificação e o público geral.

Essencialmente, o brinquedo, além de transmissor de valores culturais, é também transmissor de valores estéticos e, deste modo, ele representa algo. Entretanto, é salutar dispor que conforme afirmam Benjamin e Callois, a representação do objeto lúdico não possui um sentido de copiar a realidade com a saturação de elementos, pois o mimetismo da realidade desencoraja a descoberta e a criatividade. O brinquedo deve ser aberto para que o indivíduo complete as lacunas com o estímulo de seu senso criativo, mas sem que a representação lúdica perca as referências de sua origem. No caso das dobraduras desta pesquisa, elas não

deveriam ter função de representar fielmente a edificação, com os detalhes e todos os signos, mas de alguma forma, trazer elementos coerentes entre si, que em conjunto sejam perceptíveis enquanto um modelo, sem recorrer ao um mimetismo extremo, nem tão pouco, cair em uma total abstração do espaço representado.

Assim, ao trazer algo real para a linguagem lúdica dos modelos em papel, recorremos a uma necessidade de estabelecer uma síntese na representação da edificação. Reunindo no conjunto de dobras um apanhado de valores da arquitetura, buscando dispor componentes para entender o que a edificação fala de acordo com o momento histórico e tipologia arquitetônica. Dentro dessa necessidade de síntese, é importante entender que a escolha dos itens essenciais, não se trata de buscar unicamente por uma tradução simplória ou mínima. Algumas coisas devem ser abdicadas, não apenas pela escala, mas em prol da própria ideia de formação do brinquedo que se distancia da função mimética. Coube no projeto, escolher dos aspectos estéticos da edificação quais fariam em conjunto, o reconhecimento do que está sendo representado.

Tomemos como exemplo a Igreja Nossa Senhora de Fátima que pela escala teve a sua volumetria contida. As paredes que antes estabeleciam recuos e marcava uma característica (Figura 8) do projeto foram abandonadas a favor de uma representação concisa e adequada a escala (figura 9). Notando que mesmo que essa característica seja importante à leitura do projeto, a escolha por manter a ideia volumétrica conseguida pela cobertura e por uma abstração da parede, foi suficiente para manter a identidade da edificação.

Figura 8- Modulação em alvenaria na fachada oeste do projeto



Fonte: Arquivo Pessoal

Figura 9 - Detalhe da Parte lateral da dobradura: Sequencia de parede passa a ser um única fita

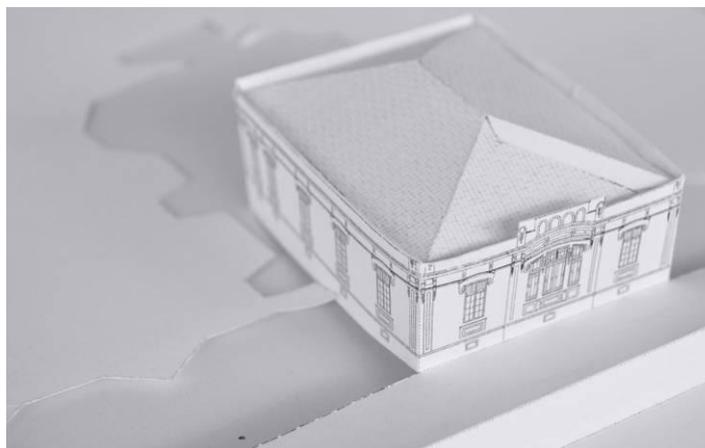


Fonte: Arquivo Pessoal

No processo, alguns elementos que favoreceriam a aproximação do patrimônio foram abdicados, mas atentar que não se diz que alguns aspectos são menosprezáveis, o fato da igreja se sobressair pelo seu volume, não significa que o trabalho que existe dos autores do projeto em cima da materialidade, das vedações e das fachadas em si, são insignificantes ou de menor valor. Esses elementos desempenham papel fundamental na caracterização da edificação, mas dentro das necessidades de escolhas para representação sintética dos sistemas lúdicos deste projeto, resultaram as que mantinham em discussão do projeto enquanto totalidade.

Pensando em uma conexão entre as duas linguagens desta pesquisa, arquitetura e brinquedo, encontramos algo não tão abstrato. Enquanto objeto e arquitetura, a dobradura e a construção falam de volume. Desta forma, se faz possível pensar na relação entre a representação no sistema de dobras e a forma como a arquitetura responde ao seu momento histórico. As edificações que se incluem em um período marcado pela exploração de ornamentos na sua fachada, mais que o desenvolvimento da sua volumetria, corresponde a dobraduras com passos mais simplificados sem grande rebuscamento formal. Diferente dos edifícios que tem em seu período histórico um trabalho volumétrico de cheios e vazios, que resultam em um conjunto de dobras mais complexos ou mais difíceis.

Figura 10 - Fachada e volume: detalhe do modelo do Palacete Eugênio Franco.

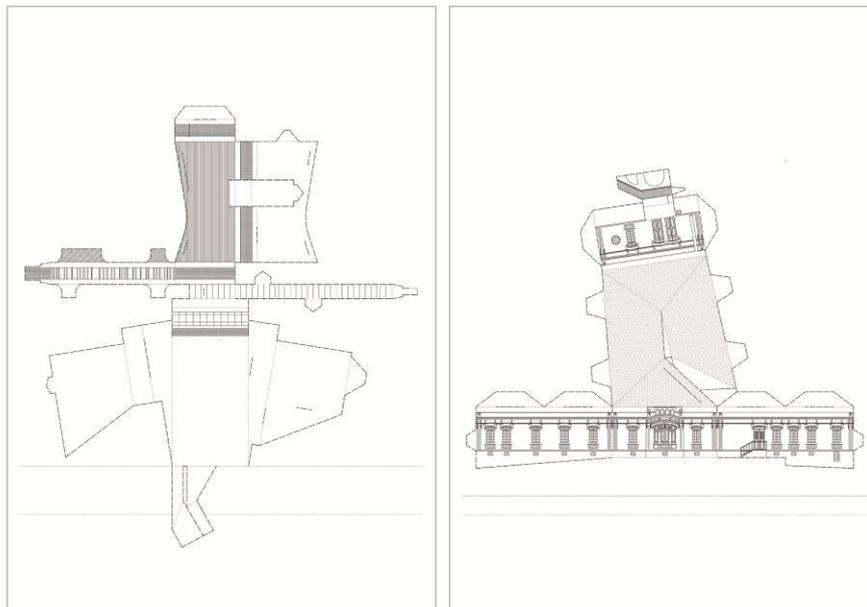


Fonte: Arquivo Pessoal

O palacete, que sediava a antiga casa do turismo de São Carlos, possui uma volumetria simples, mas com um rebuscamento nas fachadas. Como consequência, a dobradura dessa

edificação demonstra uma simplicidade formal, que tem como destaque mais a fachada do que o volume total (figura 10). Nota-se que, por tratar de uma volumetria simples, a resposta do conjunto de ações da montagem do objeto é um agrupamento menor de encaixes, vincos e dobras. Já no diagrama planejado do modelo, é visível que o sobressai graficamente não é o conjunto de recortes, abas e linhas para corte, mas os traçados que formam a composição das fachadas. Ao contrário da Casa da Cultura, que tem um como característica de destaque, uma arquitetura que tem em sua lógica um trabalho com cheios, vazios, recuos e entradas, que faz da dobradura uma representação volumétrica que sobressai aos outros elementos, como textura e fachada. Nessas edificações o objeto planejado se sobressai antes pelos números de linha de cortes e de abas para encaixe que pelas texturas das fachadas (ver figura 11).

Figura 11- Comparação entre diagramas planejados de montagem das dobraduras. Esquerda, Casa da Cultura, direita Casarão Eugênio Franco



Fonte: Arquivo Pessoal

Por último, é esperado que edificações com grande trabalho volumétrico resultassem em dobraduras mais complexas, mas não se deve creditar o resultado do objeto a uma mera casualidade. Mesmo que no processo dessa pesquisa a relação seja plausível, nada garante que o desenvolvimento de uma dobradura resultará em um conjunto onde essa relação seja explorada de forma a dar conta do discurso que falará de cidade e de patrimônio. O resultado é correspondente a uma projeção de um repertório preestabelecido dos autores, acerca da arquitetura, do patrimônio, da cidade e do próprio objetivo desta pesquisa.

### 3 CONCLUSÃO

A partir do exposto, é reconhecível que, enquanto elementos sociais, tanto o jogo quanto o brinquedo se configuram como uma linguagem importante para a relação entre o indivíduo e o coletivo. São componentes intrínsecos à realidade e se enquadram como facilmente aceitos por corresponderem a artifícios que atuam em momentos de diversão. Assim, passível de serem entendidos por todos, são importantes articuladores entre valores programáticos e o sujeito atuante na sociedade. Sugerem-se, assim, como estimuladores ao desenvolvimento de



atividades lúdicas e possuem um valor substancial para a educação, pois ligados a um ideário lúdico, facilitam o entendimento de questões e conhecimentos que são postos em sobreplano.

Os objetos indicam uma nova abordagem de leitura ao propor ver a cidade por uma linguagem já conhecida, pois, enquanto modelos tridimensionais em dobraduras em papel, as representações constituem uma linguagem de manuseio e interações que levantam questões no âmbito educacional favoráveis ao aprendizado. Analisando as dobraduras, conclui-se que, enquanto representações de edificações, tratam de trabalhar a relação entre volume representado e volume construído. De modo proporcionar na sua estrutura de montagem um diálogo entre a dobradura e a arquitetura, e desta forma, quando manuseadas contribuir para a apreensão de certos valores e signos dos monumentos patrimoniais do município. As representações buscam sugerir aos usuários conhecimentos primários e incitam a busca por novos meios de reconhecimento e apropriação dos Patrimônios Culturais. As dobras despertam um contado com a edificação que se dá pelo manuseio do objeto como meio de estimular a atenção em dinâmicas no aprendizado. Deste modo, antes de qualquer coisa, se concretiza como material didático de auxílio no ensino de assuntos acerca da história, da cidade e do patrimônio urbano, notando que ele se insere numa dinâmica de ensino que se vincula também a um material que acompanha a discussão, como cartilhas, textos e diagramas que auxiliam o professor acerca do assunto.

É válido colocar que os objetos citados neste artigo estão em fase de testes de usabilidade para a avaliação da eficiência e eficácia das dobras e tem por objetivo consolidar um material didático que será distribuído nas redes de ensino da cidade de São Carlos e pela Internet para qualquer cidadão. Os modelos aqui desenvolvidos demonstram que, por meio de uma linguagem ligada facilmente ao ideário lúdico, se podem introduzir questões de outra linguagem mais complexa. Destaca-se que com a utilização desses objetos lúdicos em meio educacional se pode levantar aspectos básicos que propiciem o estímulo à conscientização cultural e à noção de espaços na conformação do edifício e na composição da cidade pelas suas arquiteturas. De tal modo, se torna possível construir uma nova percepção sobre os marcos que representam a cidade e conscientizar acerca do valor arquitetônico e histórico de certos edifícios que compõe a paisagem urbana.

#### **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à Pró-reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP (PRCEU), por permitir o desenvolvimento desta pesquisa, ao Núcleo de Apoio à pesquisa em Estudos de Linguagem em Arquitetura e Cidade (N.ELAC) e ao Instituto de Arquitetura e Urbanismo de São Carlos (IAU.USP).

#### **REFERÊNCIAS**

- CAILLOIS, R. Os Jogos e os Homens: a Máscara e a Vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.
- GUERRA, V.L. Temporada das Brincadeiras. 2009. 234 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2009.
- HORTA, M. L. P.; GRUNBERG, E.; MONTEIRO, A. Q. Guia Básico de Educação Patrimonial. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial. 1999.
- MEIRA, A. M. Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea. *Psicologia & Sociologia*. 2003, vol.15, n.2, p. 74-87.
- VOLPATO, G. Jogo e Brinquedo: Reflexões a Partir da Teoria Crítica. *Educação & Sociedade*, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 217-226, dez. 2002.