

GUIA: DESIGN DE JOGO EDUCATIVO PARA A VALORIZAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL¹

GUIDE: EDUCATIONAL GAME DESIGN FOR VALUING CULTURAL HERITAGE

Fabricio de Souza² e Diane Meri Weiller Johann³

RESUMO

Design, Educação e Patrimônio Cultural, três grandes áreas que possuem um diálogo entre si. Com o presente trabalho, busca-se o fortalecimento dessa interdisciplinaridade dos diferentes campos dos saberes, onde foi possibilitada a construção de um jogo educativo do Museu Antropológico Diretor Pestana, localizado no município de Ijuí/RS. Este jogo educativo é concretizado dentro de um produto projetado que possa cumprir com o propósito de educar para o patrimônio, sendo uma forma de mediação entre os indivíduos e o bem cultural, podendo aproximar cada vez mais a comunidade junto ao Museu, espaço de salvaguarda da memória coletiva e também um espaço de pesquisa e reflexão. O projeto teve como condução metodologias científicas, sendo adaptada para ter uma contribuição fundamental para análises e execuções dentro do pensamento de projeto que o design agrega ao produto. Conclui-se que é necessária a criação deste jogo dentro do campo da educação patrimonial para gerar respeito e valorização pelo patrimônio cultural por meio de uma atividade educativa, afinal, também é divertido aprender e ensinar brincando.

Palavras-chave: design, design de brinquedos, educação, educação patrimonial, museu.

ABSTRACT

Design, Education and Cultural Heritage. three major areas which dialogue with each other. The present paper aims to strengthen the interdisciplinarity of these different knowledge fields, where it was possible to build an educational game of the Pestana Director Anthropological Museum. This educational game is embodied within a product design that can fulfill the goal of educating for heritage, being a form of mediation between individuals and the cultural good, and can increasingly come closer to the community near the museum, rescue space collective memory, and also a space for research and reflection. The project was guided by scientific methodologies, being adapted for a fundamental contribution to analysis and execution within the design thinking that either adds to the product. It was concluded that it is necessary to create a game within the field of heritage education to generate respect and appreciation for cultural heritage through an educational activity, in the end, it is also fun to learn and play.

Keywords: design, toy design, education, heritage education, museum.

1 Artigo resultado da pesquisa realizada no Curso de Design, na Universidade Regional do Noroeste do Rio Grande do Sul - UNIJUÍ.

2 Designer pela UNIJUÍ. Pesquisador na área de patrimônio cultural, vinculado ao Museu Antropológico Diretor Pestana. E-mail: fabricio.souza@unijui.edu.br

3 Professora Mestre Curso de Design e Arquitetura e Urbanismo UNIJUÍ. E-mail: diane.johann@unijui.edu.br

INTRODUÇÃO

É possível pensar o design em uma área multidisciplinar, através de atividade projetual interdisciplinar e com uma determinada integração, já que o seu objetivo prevê o homem e as suas relações/interações com o mundo material (objeto) considerando também os seus saberes. O design tem sua conformidade com o passar do tempo dentro de uma nova realidade social, modernizações, junto com isso novos procedimentos também precisam ser repensados.

Quando falamos que a interdisciplinaridade está presente no campo do design não quer dizer que qualquer indivíduo pode ser ou fazer, mas que os saberes entre as áreas se dialogam, assim como o conceito presente no Instituto Paulo Freire reforça:

A interdisciplinaridade apresenta-se como uma nova forma de organização do conhecimento e dos processos pedagógicos. Ela propõe uma nova ordem para o horizonte epistemológico. A interdisciplinaridade visa a garantir a construção de um conhecimento globalizante, rompendo com as fronteiras das disciplinas. Para isso, integrar conteúdos não seria suficiente. Seria preciso uma atitude e postura interdisciplinar. Atitude de busca, envolvimento, compromisso, reciprocidade diante do conhecimento. (INSTITUTO PAULO FREIRE, 2011)

Seguindo a contextualização interdisciplinar, o seguinte embasamento se utiliza de três linhas para compor uma estrutura que possa guiar desde a concepção projetual até o resultado que se pretende atingir com a presente temática, para a elaboração de um jogo educativo que a partir da sua forma de jogar, auxilie no processo de valorização e preservação do patrimônio pela educação patrimonial.

A temática central é guiada pelo design, onde a área abraça outras duas linhas: a educação e o patrimônio cultural. A estrutura teórica inicial abrange o design, sua formação histórica, relações com a educação e patrimônio e reflexões sobre a área de atuação de designers brasileiros no mercado de brinquedos; educação, trazendo reflexões necessárias e pontuais para mostrar o quanto o cenário e contexto muda ao decorrer do tempo, chegando a pontos que destacam os indivíduos que fazem parte do processo de ensino-aprendizagem, e também a importância que o brincar e o brinquedo exercem na formação e desenvolvimento das crianças; e patrimônio cultural, inserido nos seu contexto de formação e conceitos relacionados à área de educação patrimonial.

O projeto se pauta em alguns objetivos que fazem com que a delimitação da temática fique cada vez mais coerente e concreta. Pretende-se explorar a área expositiva de Longa Duração do Museu Antropológico Diretor Pestana, a fim de transformar este espaço em um jogo educativo que eduque e conscientize o indivíduo para preservação e valorização do patrimônio.

Para que o objetivo principal do projeto seja atingido, são apresentados referenciais de projeto do design para que o Museu continue fazendo o trabalho de preservação e conscientização do patrimônio cultural, trabalho este que é realizado na instituição nos seus 60 anos de existência.

A pesquisa inserida na metodologia científica utilizada, se concretiza por meio da definição e coleta dados e informações através da pesquisa documental e bibliográfica, tabula e analisa os resultados obtidos com a finalidade de encontrar um resultado para a problemática explorada.

Dentro deste campo da dialogicidade, pode-se perceber que o design extrapola o campo estético e de forma e passa a ter um papel essencial dentro dos campos sociais, podendo ser uma área fundamental para unir e beneficiar a comunidade, promovendo e reforçando a identidade cultural dos indivíduos presentes na sociedade atual.

REFERENCIAL TEÓRICO

AS RELAÇÕES DO BRINCAR E OS BRINQUEDOS PARA APRENDER E ENSINAR

O brinquedo e o brincar se fazem presentes no cotidiano das crianças, simbolizando pensamentos e ações, constituindo também uma matriz de atividade linguística, podendo por meio dele se utilizar da fala, do pensamento e também da imaginação. (ALMEIDA, 1990).

Almeida (1990) ainda reforça que aprender brincando significa inserir a criança em seu meio, se apropriando do ato para repensar, facilitar e mediar os processos educacionais. Ao contrário do que muitos educadores acabam excluindo os jogos de seus planejamentos por reduzir atividades de jogos como um momento de ociosidade, mas não se pode esquecer-se da essência da atividade: o lúdico.

As atividades através de jogos didáticos já são contempladas pelo Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (RCNEI)⁴:

Não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explicativas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência de que as crianças não estão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão. (BRASIL, 1998, p. 29).

Independente do período histórico ou do contexto social/econômico, o brinquedo sempre esteve presente no cotidiano dos sujeitos. Segundo Almeida (1990), na antiga Grécia, Platão já afirmava que os primeiros anos das crianças deveriam ser ocupados com jogos educativos. Mesmo entre os diferentes povos: egípcios, romanos, maias, os jogos serviam como um meio intermediador entre as gerações, pois a partir da interação os mais jovens aprendiam com os mais velhos, sejam valores ou padrões da vida social.

4 O Referencial integra a série de documentos dos Parâmetros Curriculares Nacionais elaborados pelo Ministério da Educação e do Desporto e atende às determinações da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9.394/96). O documento aponta metas de qualidade que contribuam para que as crianças tenham um desenvolvimento integral de suas identidades, capazes de crescerem como cidadãos cujos direitos à infância são reconhecidos. Disponível em: <https://bit.ly/3DRteF>

Por meio do brincar, Freire (1977) já associa o ato como também prática de liberdade, quando afirma que estudar é um trabalho difícil, que exige disciplina intelectual que não se ganha se não praticando, dá ao trabalho de estudar uma significação lúdica, pois ninguém se atiraria a uma atividade penosa sem ter o mínimo prazer, satisfação e predisposição para isso. Aprender brincando, significa uma prática de reflexão importante para os educadores, já que “[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.” (FREIRE, 1996, p. 47).

Para Vygotsky, a função de brincar possui uma influência no desenvolvimento infantil. Por meio de análises das obras de Vygotsky, Rego (1994) caracteriza o brinquedo como uma importante fonte de promoção do desenvolvimento, se referindo ao brinquedo, principalmente, como uma atividade e ao ato de brincar.

Afinal, brincando se alcança objetivos ligados ao cognitivo, afetivo, verbal, psicomotor, social, fazendo com que provoque nos sujeitos envolvidos no processo uma reação ativa, crítica e criativa.

PATRIMÔNIO CULTURAL COMO DEFINIÇÃO

Tomando como conceito inicial, quando falamos em patrimônio, o podemos caracterizar como uma definição clara tomada pela Constituição da República Federativa do Brasil, no qual amplia este conceito:

Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira. (CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL, 1988).

Ainda sobre a Constituição Brasileira de 1988, este patrimônio que se caracteriza como imaterial pode se referir às formas de expressões, criar, fazer, saber, viver; ou material tendo o sentido ligado às criações científicas, artísticas e tecnológicas; as obras, objetos, documentos, edificações; os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

Essa redação, quando inclui e reforça o termo cultura, oportuniza a inclusão de diferentes vertentes de estudos e trabalhos que caracterizam o contexto humano dentro de bens culturais, portanto, como patrimônio que precisa ser preservado, protegido e considerado. (MACHADO, 2004).

Conforme destaca Machado (2004), o bem cultural, referenciado acima, recorre ao resultado da ação do homem e resultado da relação que estabelece com o meio que vive em conjunto com outros homens. Quando o meio é transformado para satisfazer as suas necessidades, por meio do trabalho, ele produz objetos, cria ferramentas e utensílios, estabelece normas, expressa os seus sentimentos.

Dentro dos conceitos ligados a área patrimonial e seus bens culturais produzidos ao longo do

tempo pode-se dar destaque a conservação na qual “implica manter a significação cultural de um bem, ou seja, agir de maneira a assegurar a sua manutenção e a sua segurança, prevendo a sua destinação” (MACHADO, 2004, p. 19). E também, considerando outro aspecto da área patrimonial, deve-se levar em conta a preservação dos bens, compreendendo “ações dentro de sua proteção, portanto, impedir a degradação, mantendo a sua substância⁵. A preservação é utilizada quando não é possível realizar a sua conservação.” (MACHADO, 2004, p. 19).

Machado (2004), dentro de uma análise histórica, destaca que a preocupação com a proteção e preocupação patrimonial a partir do Poder Público tem as suas bases na Revolução Francesa⁶, remontando o século 18, sofrendo influências das mais diversas áreas.

Ainda no contexto patrimonial brasileiro, começa se fortalecer no período do Brasil República, a partir de 1889, momento no qual emergem novos grupos sociais, onde a preocupação com a identidade nacional começa a ganhar força traduzindo a preocupação com o patrimônio histórico nacional, que é implementado por uma nova elite de base urbana e que se opunha ao predomínio das elites agrárias. (GONÇALVES, 1996).

Impulsionado pelo desenvolvimento da área de Ciências Sociais, o conceito de patrimônio ganha uma estruturação mais concreta, ao reportar o confronto com diferentes culturas, dando voz aos grupos até então marginalizados socialmente na história nacional. Este contexto já remonta o século 20, período onde as políticas públicas de preservação e conservação começam a serem norteadas e implementadas em diferentes épocas. (MACHADO, 2004, p. 10).

É relevante destacar, segundo Machado (2004), que no período de 1937 sob ordem do jurista Rodrigo Melo Franco de Andrade, é configurado o primeiro instrumento jurídico brasileiro sobre patrimônio, decreto no qual normatizou a atividade de preservação, assinando o pioneirismo do país em relação à América Latina, estabelecendo critérios para tombamento e delimitando esferas de atuação. No documento podemos encontrar a seguinte definição do patrimônio:

Constitui como patrimônio histórico e artístico nacional o conjunto nacional de bens móveis e imóveis existentes no país, cuja conservação seja de interesse público, quer por se achar vinculados a fatos memoráveis da História do Brasil, quer por seu excepcional valor arqueológico ou etnográfico, bibliográfico ou artístico. (DECRETO-LEI Nº 25, DE 30 DE NOVEMBRO DE 1937).

Machado (2004) reforça que ao longo das décadas o seu conceito vai se ampliando, intensificando e tomando forma. Nas décadas de 60 e 70, vários encontros, reuniões com pauta na área citada,

5 Substância é o conjunto de elementos materiais que estão presentes no bem, referindo-se aos seus aspectos físicos. (IPHAN, 1995, p. 283).

6 É durante o período da Revolução Francesa que muitos teóricos afirmam que o pensar “preservação patrimonial” começam a vir à tona. É no período da Revolução Francesa que os monumentos históricos e obras de artes são devastados e saqueados com a intenção de devastar os símbolos das antigas classes dominantes, nobreza e clero. Através disso foi elaborado um decreto para inibir abusos, conclamando os bons cidadãos à vigilância contra as dilapidações e estabelecendo penas para aqueles que degradassem os monumentos das ciências e das artes. (CHOAY, 2001, p. 95-123).

foram realizados em escala nacional ou internacional, resultando sempre inúmeros documentos com o objetivo de proteger os patrimônios dos diferentes continentes⁷.

A educação patrimonial acontece como parte deste processo ligado ao patrimônio material ou imaterial quando o sujeito passa a ter contato direto com as evidências e manifestações culturais, o aproximando de seu conhecimento, apropriação e valorização inseridos em um processo ativo, onde se pode tomar consciência de que a comunidade também faz parte da manutenção, conservação e preservação do patrimônio. Quando essa tomada de consciência acontece passa a ter uma troca e valorização que possibilita o compartilhamento e geração de conhecimentos, seja dentro do coletivo ou individual.

DESIGN EM FOCO

Quando começamos a organizar o conceito de design é impossível fugir de uma análise histórica. Marcos e acontecimentos auxiliaram na conceituação do surgimento do design. Essa análise tem como ponto de partida a Revolução Industrial, período no qual o design se consolida. Essa Revolução, que aconteceu na Europa entre o século 18 e 19, promove uma série de transformações no campo social e econômico por meio dos meios de produção. Conforme destaca Denis (2000) estas transformações acontecem de formas tão intensas e decisivas que se caracteriza como acontecimento econômico mais importante desde o desenvolvimento da agricultura.

Ao longo do século 18 existem pelo menos quatro mudanças que acontecem na forma de organização industrial. Elas são apresentadas entre quatro momentos:

Primeiramente a escala de produção aumentando de modo significativo, atendendo mercados maiores e cada vez mais distantes de centro fabril. Em segundo lugar, aumentava também o tamanho das oficinas e das fábricas, as quais reuniam um número maior de trabalhadores e passavam a contar com investimentos maciços de capital em instalações e equipamentos. Terceiro, a produção se tornava mais seriada através do uso de recursos técnicos como moldes, tornos e até uma incipiente mecanização de alguns processos, tudo para reduzir a variação individual do produto. Por último, crescia a divisão de tarefas com uma especialização cada vez mais de funções, inclusive na separação das fases de planejamento e execução. (DENIS, 2000, p. 26).

Denis (2000) ainda avalia que estas mudanças são estruturadas mais a partir do contexto social do que tecnológico, onde só foi possível uma estruturação industrial a partir do momento em que a organização do trabalho começa a ser pensada, junto também com o fato do declínio do poder político, as antigas guildas de artesãos (associações formadas pelos mesmos com o objetivos de defender os interesses da classe), pois essa estruturação e divisão de tarefas do trabalho industrial só foi possível por meio do desarranjo das habilitações e privilégios que protegiam os artesãos.

Podemos trazer esse conceito do design junto ao patrimônio por meio de algumas reflexões. Como destaca Murtinho (2002) o design também pode ser visto como uma herança intangível,

⁷ Reforça as bases teóricas se referem ao contexto de proteção e preservação patrimonial ocidental, já que o contexto oriental possui outras normas e conceito da relação patrimônio e fazer humano.

estando presente nos mais variados bens patrimoniais. A abordagem patrimonial quando nos referimos aos bens culturais incorpora uma orientação nova, que valoriza tanto a tradição quanto a dinâmica própria de sua criação. Uma edição do Decreto 3.551, de 4 de agosto de 2000 (Publicado no DOU em 07/08/2000), colocou o Brasil na frente de uma preocupação hoje predominante nas instituições internacionais de cultura, como Unesco, colocando o país como um local que respeita a diversidade cultural.

Sobre a associação da materialidade, algo que liga o design e o patrimônio, Murtinho (2002) traz como um exemplo a ação do Conselho Consultivo do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan), onde escolhe as panelas de barro tradicionalmente fabricadas no Espírito Santo como o primeiro modo de fazer, sendo consolidado no “Livro dos Saberes”, livro que reuniu os conhecimentos e modos de fazer que estavam presentes no cotidiano das comunidades brasileiras. Seguindo nessa linha, Murtinho (2002) repassa pelos campos dos fazeres culturais, podemos destacar iniciativas da Fundação de Arte de Ouro Preto, em Minas Gerais, que por meio do apoio do Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae), desenvolve cursos com canteiros de obras, bordadeiras e ceramistas, visando a preservação da sua cultura material. O Centro de Trabalho Indigenista possui também um projeto voltado para essa preservação junto à comunidade indígena Wajãpi, do Amapá, busca estudar as pinturas corporais do grupo e de seus padrões gráficos, abrangendo as suas variantes, realizando posteriormente registros impressos para que esta cultura material não se perca com o passar do tempo.

Sobre a importância da valorização destes fazeres e de suas representações, é possível afirmar que “são ações culturais como estas que precisam ser identificadas, reforçadas e registradas no campo do patrimônio, para que a nossa cultura seja preservada e perpassada para as gerações seguintes.” (MURTINHO, 2002, p. 190).

Sobre as relações estabelecidas entre a cultura e design brasileiro, Mendonça (2002) destaca que o design brasileiro também revela a nossa cultura seja pelo artesanato, que ainda pontua as nossas produções; ao produto industrial, que é múltiplo, se espalha pelo mundo com uma assinatura brasileira.

GUIA: JOGO DE TABULEIRO PARA A VALORIZAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL

Foco dos estudos a seguir, o Museu Antropológico Diretor Pestana (MADP), um importante espaço de investigação e reflexão, também considerado um local de salvaguarda da memória coletiva, possui uma história ligada à preservação da memória regional durante os seus 56 anos de existência. Fundado em 25 de maio de 1961, o Museu tem o início de sua história ligada diretamente a Faculdade Filosofia e Letras de Ijuí (FAFI), na qual é destacado um “esforço de reconstrução do passado e identificação das raízes e histórias das situações vividas.” (MARQUES, 1984, p. 62).

Estruturalmente o MADP se divide entre espaços expositivos como o espaço de exposição de longa duração na qual retrata aspectos da presença humana em Ijuí e na região noroeste e exposições temporárias, no qual realiza projetos mensais dispondo mostras com temáticas que envolvem desde mulheres até povos indígenas. O Museu também conta com espaços responsáveis pela preservação dos acervos museológicos, documentais, salas de trabalhos, atendimento e processamentos técnicos.

Sobre a Exposição de Longa Duração do Museu Antropológico Diretor Pestana ela busca retratar a evolução da vida na região Noroeste do Rio Grande do Sul, em particular a cidade de Ijuí, sendo planejada, montada e aberta ao público em 1997. Segundo referenciado no Plano Museológico do Museu Antropológico Diretor Pestana (2015), a Exposição de Longa Duração consiste na distribuição dos núcleos temáticos de acordo com o referencial determinado do Museu. No seu conceito expográfico consiste na distribuição dos nichos expositivos com a alocação do acervo nos núcleos criados.

Problemas encarados como, o difícil acesso de algumas instituições ao museu, devido ao sucateamento da educação por órgãos públicos ou estaduais, ou até mesmo devido a certa carência de algumas escolas ao visitar o Museu anualmente, o problema foco do projeto será o desenvolvimento de um jogo educativo voltado para escolas de ensino básico, que representam uma grande parte de visitantes anual do Museu, como uma forma de divulgar e facilitar o conhecimento e acesso sobre o acervo e o espaço do MADP de forma lúdica, partindo do pressuposto de que assim acontecerá uma ação educativa. Essa ação é uma forma de estabelecer a relação entre indivíduo e os bens culturais ali preservados, sendo também uma forma de aproximar a comunidade escolar cada vez mais ao Museu.

Este jogo se apresentou dentro do conceito de tabuleiro, jogos que se utilizam de uma superfície plana e que através de estratégias e sorte poderão ser jogados coletivamente. Apesar de poder ser utilizado como uma forma de lazer, o jogo será projetado como uma ferramenta pensada para também alfabetizar culturalmente os indivíduos, já que eles serão mediados por um docente em sala de aula e contando com o auxílio para o desenvolvimento dos alunos.

Para que o jogo seja manipulado e tenha a interação proposta, será necessário o aluno realizar um trajeto na Exposição de Longa Duração. O trajeto simulará uma visita onde, a partir do dado ser lançado, ele percorrerá casas conforme o número corresponde, sendo guiado pelo espaço expositivo. Dentre o percurso, o jogador poderá cair em casas que façam ele avançar ou retroceder, mas o importante é que todos os pontos de paradas do jogos possuirão uma informação complementar ou tanto sobre espaço ou quanto sobre um determinado acervo.

Para a criação do jogo foram delimitados alguns requisitos a serem seguidos durante a projeção do mesmo. Estas delimitações se referem tanto às características visuais e aspectos físicos quanto aos materiais pensados para ele.

O jogo de tabuleiro se caracterizou como educativo, para isso contou com informações específicas e visuais para que o jogador se guie a partir delas. Essa característica de jogo educativo junto com

a propriedade do lúdico é descrito por Kishimoto (2003), onde a autora propõe uma carga de prazer, capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

As cores escolhidas estimulam visualmente e também, de certa forma, se comunicam com o seu público, no caso os estudantes do ensino básico. O caminho a ser percorrido também foi delimitado de forma clara para que o mesmo seja guiado sem erros. Os pontos de paradas que receberam informações específicas e importantes, tanto para o conhecimento do Museu quanto para o desenvolvimento do jogo, também foram delimitados de forma fácil e identificável.

Os materiais são leves e desmontáveis, já que a proposta leva em conta o transporte e acondicionamento do mesmo para ocupar menos espaço possível na hora de armazenar o jogo. E suas peças (dados e pinos) possuem um tamanho proporcional para a manipulação e interação com os jogadores. Para trazer um formato diferenciado ao jogo, buscou-se a referência de um quebra-cabeça.

Como um dos requisitos foi a desmontagem do objeto, o tabuleiro se apresenta em 4 partes para ser montado e desmontado, gerando assim uma brincadeira prévia antes mesmo do próprio jogo iniciar. Isso facilita também para a guarda do material após a partida, onde o mesmo pode ser acondicionado com facilidade.

Outros materiais coletados e analisados foram as fichas de tombamento dos acervos que compõem este jogo. Essa parte da pesquisa é fundamental para a seleção de objetos que se apresentam na proposta, já que não existe a possibilidade em mostrar toda a quantidade de bens culturais que o MADP preserva no espaço de Longa Duração e que fica disponível para a visualização do visitante. Alguns critérios foram adotados para a escolha dos acervos: ter a representatividade de pelo menos um acervo de cada eixo temático que a exposição apresenta (primeiros habitantes, índio pré-missionário, índio atual, negro/caboclo, fundação de Ijuí, agricultura, processos produtivos, marcenaria/ferraria, comunicação, transporte, indústria e comércio, prestação de serviços, música, lazer, ensino, religião e costumes); possuir um histórico ou forma diferenciada e/ou curiosa; perceber o que poderia ser explorado extra jogo, ou seja, o que poderia render no aspecto de pesquisas depois de ter concluído o jogo e como ele poderia trazer as turmas de volta para o Museu.

Após a coleta de dados e das reflexões geradas por meio deles, começa o processo de construção do jogo, começando pelo seu nome escolhido. “Guia”, se refere a prática de visita guiada ao espaço expositivo do Museu. Essa ação educativa, que se apresenta como um jogo, permite que o participante conheça o espaço que a instituição dispõe à comunidade dentro do seu trabalho de difusão e preservação dos bens culturais ali expostos.

Para a construção deste conceito, buscou-se apoio no design de identidade, uma fonte a ser explorada neste momento. Sobre questões ligadas à identidade do projeto, Wheeler (2012) já destaca que o design é um processo iterativo, que busca integrar o significado à forma.

Através da tipografia é possível interpretar uma informação e o seu uso pode contribuir nessa informação a ser transmitida. “Em um mundo repleto de mensagens que ninguém pediu para

receber, a tipografia precisa frequentemente chamar a atenção para si própria antes de ser lida.” (BRINGHURST, 2005, p. 23).

Para a composição visual do nome escolhido, buscou-se reforçar um logotipo com uma tipografia legível e fácil de ser identificada, dada a contrapartida do seu público caracterizado principalmente como estudantes a partir dos 6 anos de idade. O logotipo traz uma tipografia principal composta com letras minúsculas, com características sem serifa, que foram escolhidas pela sua legibilidade, personalidade e expressão.

A figura 01, a seguir, mostra a tipografia principal, usada no logotipo do jogo que forma a identidade do mesmo, identificada como uma tipografia da família Baloo. A tipografia primária da família Raleway também aparece no esquema evidenciado a seguir.

Outro esquema possível ser visualizado é a disposição e a construção da identidade através da aplicação do grid, onde percebe-se que o ponto da letra “i” serve de referência para o espaçamento e área de não-interferência.

Figura 01 - Tipografia e Construção do logotipo “Guia”



Fonte: autores (2019).

Sobre os aspectos cromáticos, Wheeler (2012) já destaca o uso de cores para evocar emoções e expressar personalidades. Para essa identidade criada pensou-se tanto no público quanto na instituição que possui a importância de salvaguarda dos bens culturais, o Museu Antropológico Diretor Pestana.

Dentro disso, podemos pontuar a escolha do azul e do amarelo, como cores principais para a composição visual do jogo educativo. As cores também possuem significados, influenciam na personalidade dos indivíduos e transmitem sensações diferentes, como destaca Farina (2006).

Sobre o azul, encara-se a cor como tranquilizante “[...] o azul puro é psicologicamente calmante e atua principalmente através do ramo parassimpático do sistema neurovegetativo.” (FARINA, 2006, p. 91).

Sobre a sensação que o amarelo transmite “[...] remete à alegria, espontaneidade, ação, poder, dinamismo, impulsividade”, e “pode sugerir ainda, potencialização, estimulação, contraste, irritação e covardia.” (FARINA, 2006, p. 101).

A escolha do azul também é ligado à cor institucional predominantemente usada pelo Museu Antropológico Diretor Pestana. Já o amarelo, se apresenta como um complemento para chamar a atenção, pois a cor possui luminosidade.

Na figura 02, a seguir, se pode visualizar o padrão cromático usado e também a sua aplicação por meio da proposta descrita anteriormente.

Figura 02 - Padrão Cromático



Fonte: autores (2019).

Foram selecionados 12 acervos que estão expostos na Exposição de Longa Duração do Museu Antropológico Diretor Pestana, acervos que foram refinados e apresentados anteriormente na fase da coleta e análise de dados. Estes acervos correspondem a um grau de significado dentro dos núcleos expositivos que se encontram. Foi buscado também, no processo de refinamento, representar o grande espaço dentro de uma distribuição destas peças, para dar uma dinâmica ao jogo.

A figura 03, a seguir, mostra os acervos selecionados e também a fase final do processo, pós tratamento e acabamento.

Figura 03 - Acervos selecionados para compor o jogo



Fonte: autores (2019).

Cada acervo referenciado acima possui um enunciado no tabuleiro que corresponde às suas características. Estas características vão desde a função até a origem dos bens culturais, são enunciados breves e rápidos, apenas para situar o jogador e fazer com que amplie a sua relação com os acervos dispostos no tabuleiro.

A figura 04 a seguir, mostra um exemplo de organização das informações e o uso das tipografias escolhidas anteriormente. Para o nome do acervo busca-se a tipografia Baloo, para reforçar a identidade criada no jogo a partir do logotipo projetado. Já para os enunciados buscou-se o apoio da tipografia Raleway, com dois pesos visuais: o medium para textos maiores; e o bold para ação correspondente ao espaço que o jogador cairá, servindo como uma forma de destaque.

Figura 04 - Acervos e Enunciados

Urna Funerária

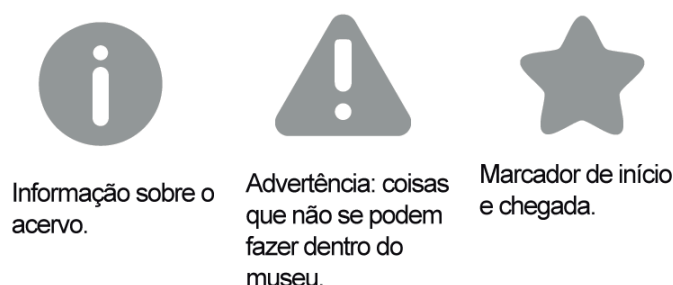
Feito de barro cozido, pertence ao grupo Tupi-guarani. Inicialmente utilizado como panela, depois de perder a função passava a ser urna funerária para enterro de corpos, ligado aos ritos do grupo.
Avance 02 casas!

Fonte: autores (2019).

Em determinados momentos do jogo de tabuleiro existem espaços que precisam da atenção do jogador, pois estes correspondem à ações que definem ainda mais as jogadas. Para uma associação direta com a mensagem que quer ser passada de forma rápida, buscou-se o apoio de pictogramas. Segundo Modley (1952), os pictogramas seguem essa linha de pensamento, valendo-se da simplificação, deixando claro apenas os fatos essenciais da mensagem.

Abaixo, na figura 05, é possível notar os pictogramas escolhidos e as suas funções fundamentais no jogo. São pictogramas que estão ligados ao convencional, logo não precisa necessariamente de um aprendizado do jogador sobre eles, pois estas imagens já estão fixadas em informações que estão no nosso cotidiano.

Figura 05 - Pictogramas e mensagens

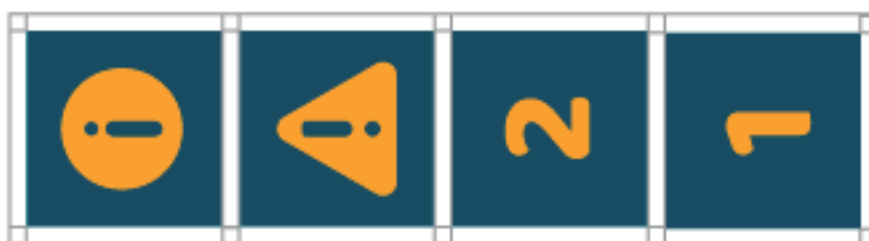


Fonte: autores (2019).

Para as chamadas “casas” no jogo, optou-se em trabalhar com o quadrado. Estes quadrados correspondem uma sequência numérica que o jogador precisa andar de acordo com a jogada do dado, e através do caminho percorrido é guiado por meio da visitação em forma do jogo.

A figura 06, a seguir, representa a forma de disposição destes quadrados e a sua construção. Todo restante do jogo recebe essa mesma construção a partir dos espaços criados para dar a unidade e harmonia necessária ao tabuleiro.

Figura 06 - Casas do Jogo de Tabuleiro



Fonte: autores (2019).

O jogo de tabuleiro educativo “Guia” é apresentado na figura 07, onde pode-se perceber a partir do início até o final, a disposição do circuito a ser percorrido durante o jogo. Este circuito é marcado pelas chamadas “casas” no qual indica um número ou uma mensagem, ligando o enunciado por um traço (uma forma de localizar e associar diretamente o jogador).

Figura 07 - Tabuleiro

guia

jogo educativo

O jogo de tabuleiro promete um grande passeio pela Exposição de Longa Duração do Museu Antropológico Diretor Pestana. Para fazer a visita jogue o dado, avance as casas e cuide onde você cairá, algumas casas possuem informações necessárias para o desenvolvimento do jogo.

Lembre-se: o Museu possui normas de visitação que ajudam na preservação e conservação dos bens culturais expostos.

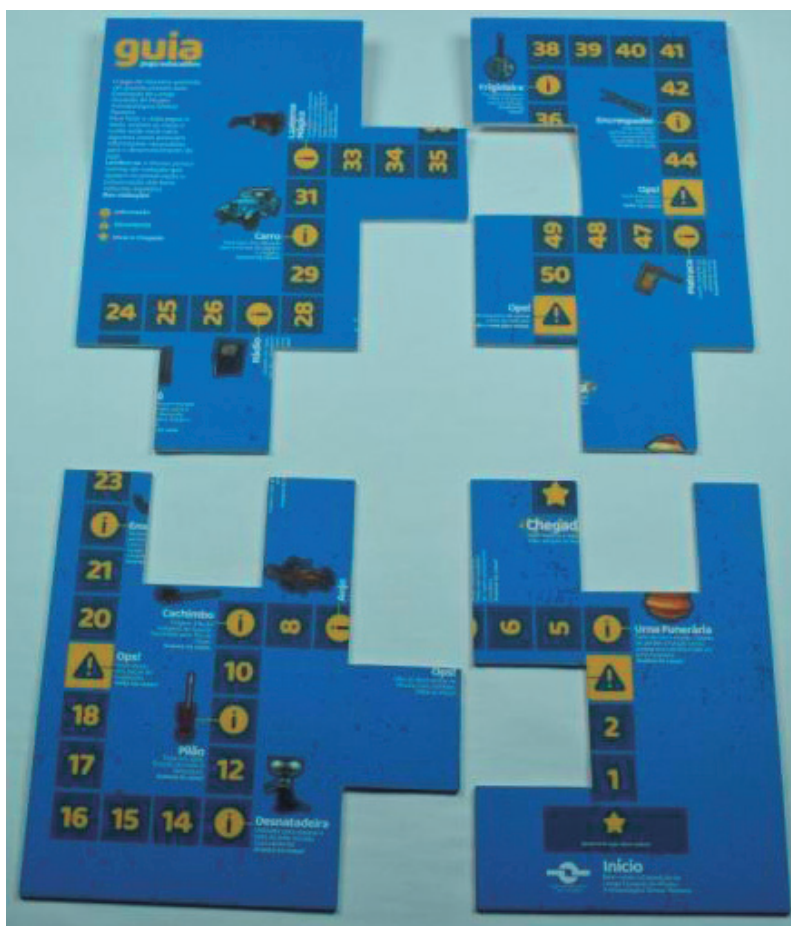
Boa visitação!

- i Informação
- ! Advertência
- ★ Início e Chegada

Fonte: autores (2019).

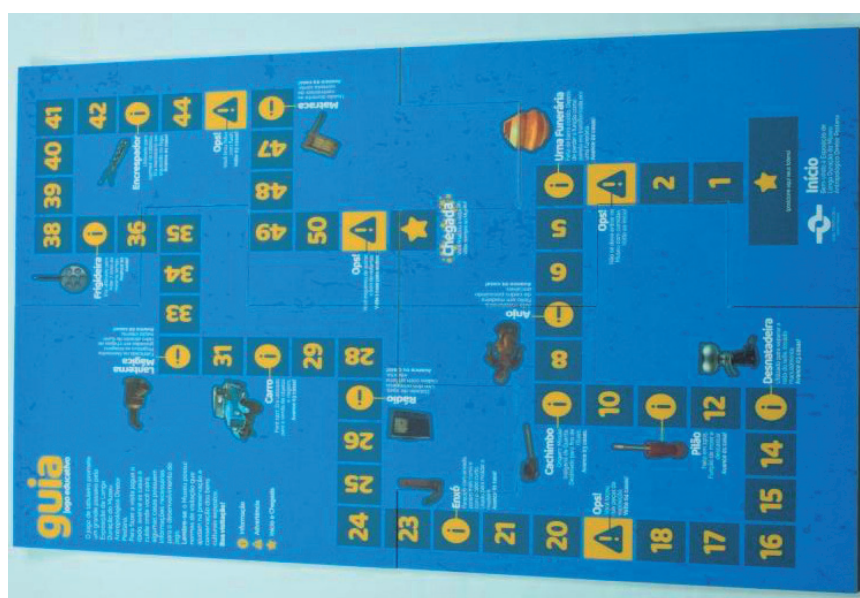
Nas figuras a seguir (figura 08, figura 09 e figura 10) pode-se verificar o resultado final do produto, bem como na figura 11 pode-se analisar as peças auxiliares que auxiliam na jogabilidade.

Figura 08 - Tabuleiro desmontado



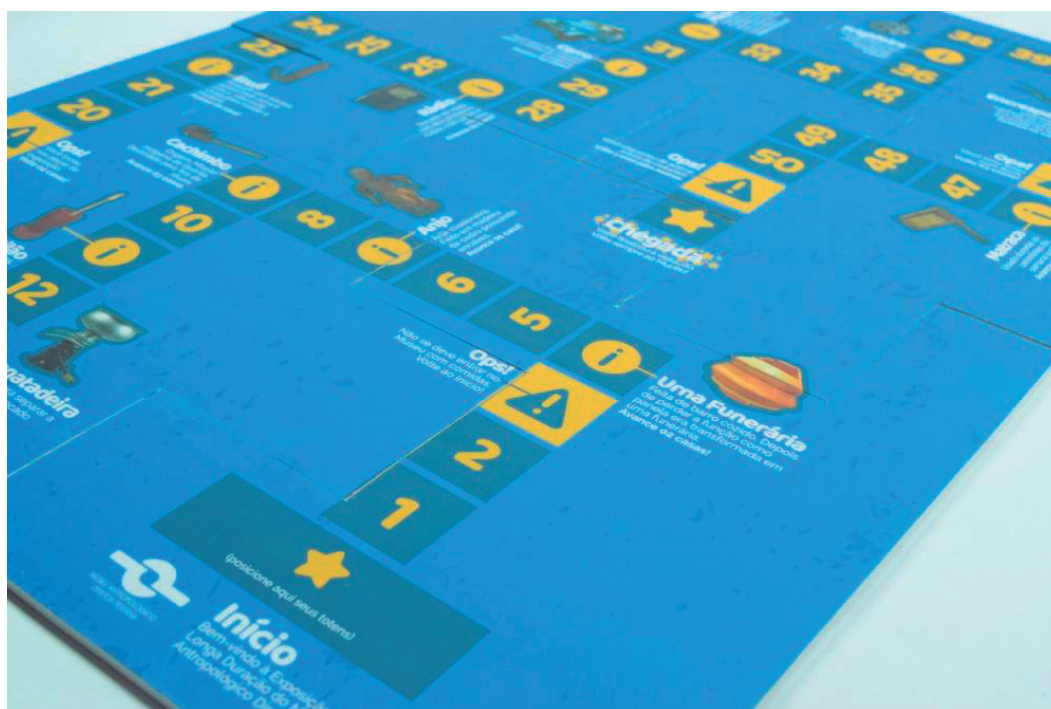
Fonte: autores (2019).

Figura 09 - Tabuleiro montado



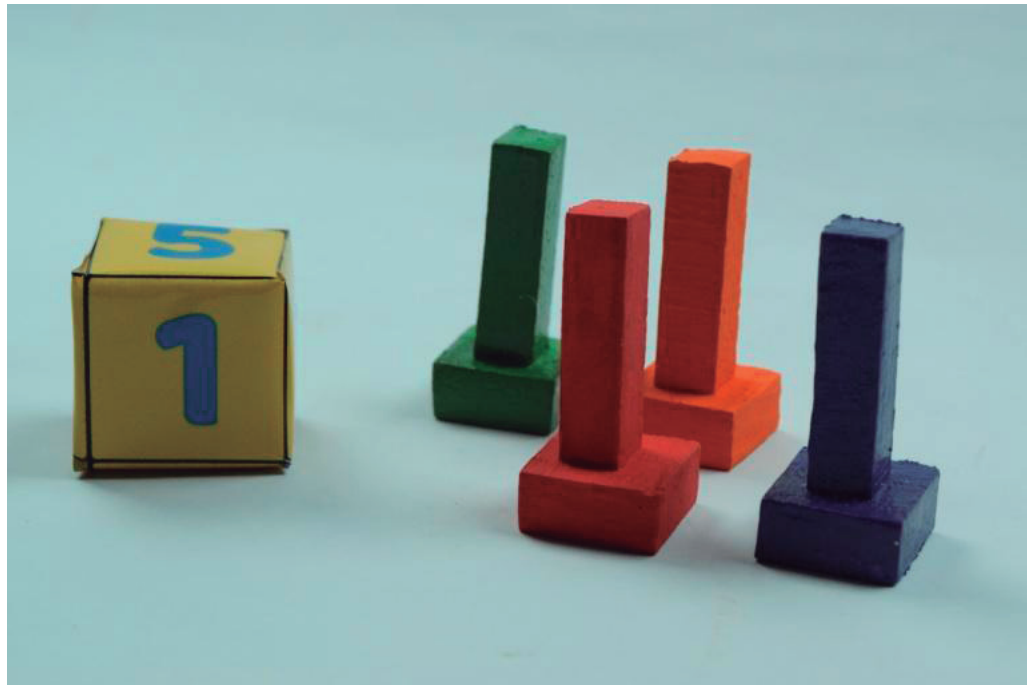
Fonte: autores (2019).

Figura 10 - Detalhe dos Encaixes



Fonte: autores (2019).

Figura 11 - Peças para a jogabilidade.



Fonte: autores (2019).

Com a demonstração deste projeto apresentada, pode-se validar que a proposta cumpre as expectativas de projetuais nos seus aspectos físicos a partir da definição de cores e materiais, como também de interação pensadas entre os usuários que se relacionam com o jogo, trazendo como foco a valorização do patrimônio cultural material.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente proposta de projeto partiu como ideal do autor em buscar alternativas para estreitar as relações entre o design, a educação e o patrimônio cultural. O design, como parte protagonista do processo, surge como um meio para explorar e orientar projetualmente as ideias concretizadas no jogo educativo.

O Guia, resultado do processo da pesquisa, se consolida como um jogo para ter um papel fundamental para a educação patrimonial, servindo como uma das diversas formas para reeducar os diferentes olhares sobre o patrimônio cultural, percebendo o Museu além de um espaço físico e de guarda, mas também um local que de guardar significados e memórias que precisam ser preservados e cuidados.

O produto apresentado foi uma das diferentes formas de contribuição que o design pode agregar aos outros campos dos saberes, dentro do diálogo interdisciplinar estabelecido entre eles. Como apresentado foi concluído ser um caminho eficiente em ser seguido para a criação da tal proposta abordada: educar para o patrimônio com o intuito de levar também a conscientização de que os bens culturais também precisam ser preservados e cuidados, pois eles fazem parte da nossa identidade e memória coletiva.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica, Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1990.

BRASIL. **Decreto-Lei nº25, de 30 de novembro de 1937 - Organiza a proteção do patrimônio histórico e artístico nacional**. Disponível em: <https://bit.ly/3plznJ0>. Acesso em: 12 de out. 2019.

BRASIL. **Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental**. - Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico**. 3ª ed. São Paulo: Cosac Naify, 2005. 428 p.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design**. São Paulo. Edgar Blücher, 2000.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blucher. 2006.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. 148p.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

GONÇALVES, José Reginaldo. **A retórica da perda: os discursos do patrimônio cultural no Brasil**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ/MIC-IPHAN, 1996.

INSTITUTO PAULO FREIRE. **Inter-transdisciplinaridade e transdisciplinidade**. Disponível em: <https://bit.ly/3pszbYT>. Acesso em: 30 de out. de 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 1996, 183 p.

MACHADO, Maria Beatriz Pinheiro. **Educação Patrimonial: orientações para professores do Ensino Fundamental e Médio**. Caxias do Sul: Maneco, 2004.

MARQUES, Mário Osório. **Universidade Emergente: o ensino superior brasileiro em Ijuí (RS), de 1957 a 1983**. Ijuí: FIDENE, 1984.

MENDONÇA, Marcos. “Cultura Brasileira”. In: LEAL, Joice Joppert. **Um olhar sobre o design brasileiro**. São Paulo: Objeto Brasil / Instituto UNIEMP / Imprensa Oficial do Estado, 2002.

MODLEY, Rudolf, LOWENSTEIN, Dyno. **Pictographs and graphs: how to make and use them**, Nova York, 1952.

MURTINHO, Wladimir. “O intangível no Design”. In: LEAL, Joice Joppert. **Um olhar sobre o design brasileiro**. São Paulo: Objeto Brasil / Instituto UNIEMP / Imprensa Oficial do Estado, 2002.

MUSEU ANTROPOLÓGICO DIRETOR PESTANA. **Pano Museológico 2015- 2024**. Ijuí, 2015.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsk y: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis: Vozes, 2001.

WHEELER, Alina. **Design de identidade da marca: um guia completo para a criação, construção e manutenção de marcas fortes**. 3. ed. Porto Alegre: Ed. Bookman, 2012, 288 p.