JOGOS PARA APRENDER ARQUITETURA

Resumo

A proposta pedagógica propôs a criação de jogos de tabuleiro como design de interação, que permita a fixação de conteúdos e a transmissão de conhecimentos sobre história da arquitetura ,para uso em sala de aula e para atividades futuras e extensão cultural `a comunidade externa à Universidade. Ela foi realizada em dois semestres de 2017, no primeiro para turmas de 4° e 5° na disciplina de Teoria e História da Arquitetura III, que abrangia do Renascimento ao Neoclássico Europeu; e no segundo semestre na disciplina e História da Arquitetura Brasileira para as turmas de 7° e 8° semestre na Unidade Indianópolis da UNIP (Universidade Paulista). O resultado foram dez jogos de tabuleiro de diversos formatos.

Palavras-chave: Jogos Ensino Arquitetura Vernacular Brasileira

Introdução

Tendo em vista o formato proposto para a apresentação, esclareço que a proposta pedagógica se desenvolveu em dois semestres de 2017 em duas turmas distintas, com o mesmo objeto. em duas disciplinas também distintas, ambas de teoria e história da arquitetura. Estou enviando em sequência temporal. Para História da Arquitetura Brasileira a proposta se repetiu no segundo semestre de 2018.

Ementa

01 - Primeiro Semestre de 2017 - THAU 3 - Teoria e História da Arquitetura III - 36 alunos
Turmas 3° e 4° semestres

Estudo e análise da produção arquitetônica e do espaço urbano do séc XV ao início do século XIX, segundo seus condicionantes culturais, construtivos, sócio-econômicos, e estéticos. Interpretação e análise crítica do espaço arquitetônico e urbano, das formas e das funções dos edifícios desta época e das relações entre público e privado.

Objeto

Fazer um quebra-cabeça sobre arquitetura de um edifício.

Objetivos

O objetivo do jogo é ensinar através de um edifício selecionado, do período entre o Renascimento e a o Neo-clássico, as características do estilo do edifício.

Poderão ser usados edifícios dos estilos Renascentista, Maneirista, Barroco, Rococó e Neo-clássico.

O princípio do jogo é que de alguma maneira consiga-se mostrar os elementos formais de linguagem de composição de arquitetura em sua fachada principal que caracterizam o estilo do período em que foi construído.

Metodologia

Poderão ser usados edifícios dos estilos Renascentista, Maneirista, Barroco, Rococó e Neo-clássico.

Primeira etapa - escolha do edifício: Cada equipe apresenta proposta de trabalho com 3 edifícios para escolha do mais adequado para a proposta pelo professor.

Segunda etapa - do desenvolvimento do jogo: Para que possam ser bem compreendidos os elementos d linguagem de arquitetura da fachada, dependendo do edifício selecionado podem ser feitas as partes do quebra-cabeça com os elementos característicos (colunas, frontões, cornijas, etc.) ou um desenho sobre o edifício que ressalte estes elementos e se sobreponha ao quebra-cabeça, nominado-os.

Para isso devem ser usadas imagens sem perspectiva de fachadas do edifício.

Padrões do jogo: A caixa deverá ter 5 cm de altura por 20cm de largura e 31 cm de comprimento como padrão.

Alguns jogos poderão ter caixa maior se necessário, mas começamos com este padrão,

Na tampa da caixa deve ser colocada uma foto do edifício no contexto em que ele se situa na cidade ou no campo, para mostrar sua inserção na paisagem e sua relação com os edifícios em volta,

Dentro haverão como itens obrigatórios:

1 - O quebra-cabeça com a fachada do edifício - Nele, de acordo com o edifício teremos já as partes que o compõe e definem seu estilo recortadas para formar o quebra-cabeça.

2 - Uma outra possibilidade é termos um desenho feito sobre a foto da fachada do edifício que ressalte s elementos que o compõe e definem seu estilo, e os explique como itens da "linguagem formal" do estilo em que foi construído.

Este desenho deve ser feito com papel vegetal sobre o desenho da fachada e depois fotocopiado e colocado no jogo com as mesmas dimensões do desenho do quebra-cabeça,

3 - Deverá haver um texto que fale do edifício e sua história com:

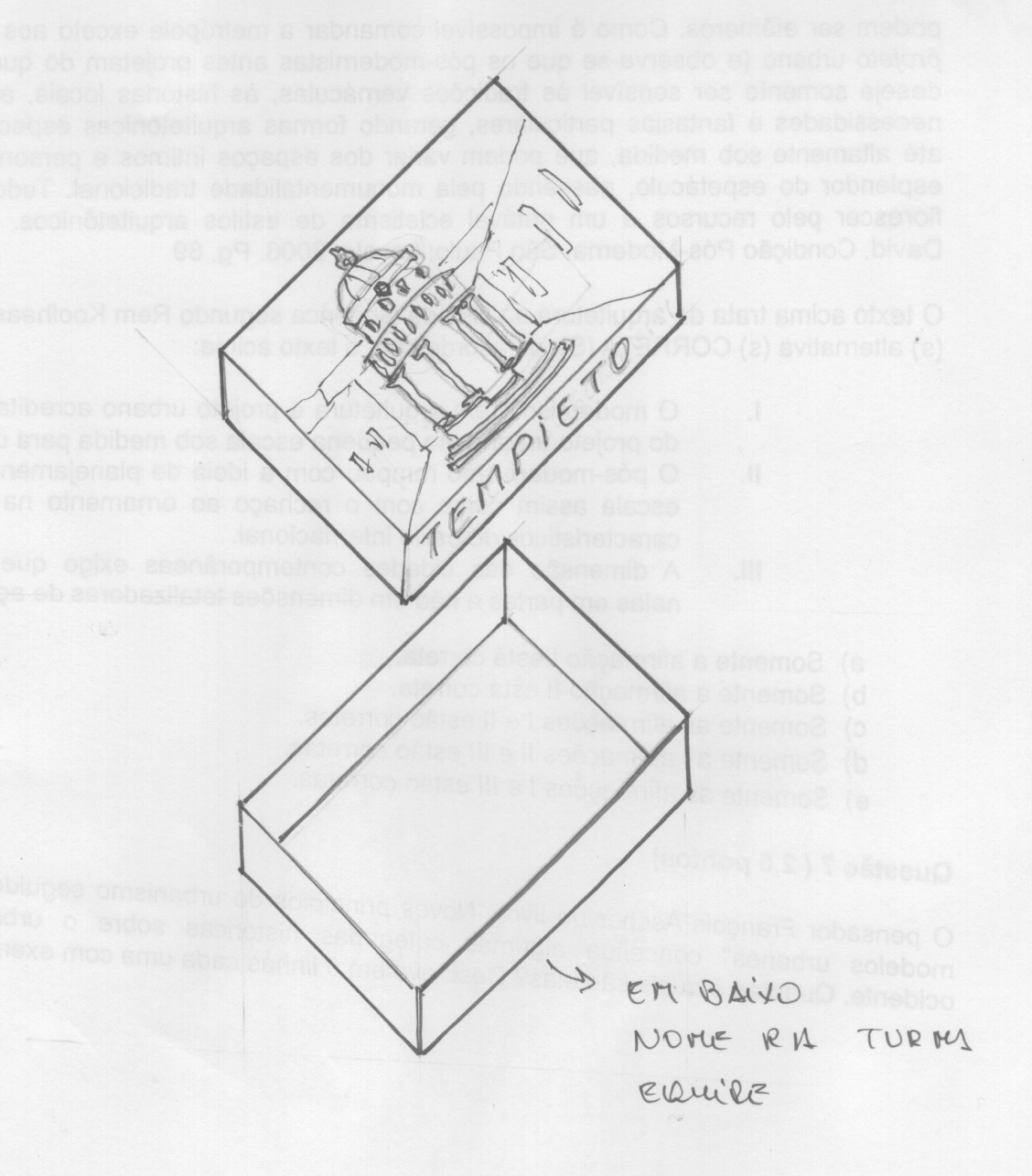
- data de construção
- Arquiteto responsável pelo projeto (ou construtor)
- História breve do uso do edifício até hoje.

- Planta em escala (do tamanho do quebra-cabeça e se maior dobrada no tamanho dele para caber na caixa.
- Explicação sobre o estilo do edifício e suas características.

4 - 4 fotos do interior do edifício em 4 pranchas com legenda de o que está sendo mostrado.

5 - As regras de como se joga esse jogo de modo a aprender mais sobre arquitetura.

6 - Nome, RA e turma dos alunos da equipe na parte de baixo da caixa:



Resultados

Foram 6 equipes que na maioria fizeram quebra-cabeças e uma que por opção se propôs um jogo mais complexo, um Banco Imobiliário de Estilos do período estudado na disciplina.

Primeiramente o quebra-cabeça criado sobre a fachada da Basílica de Santa Maria Maior de Veneza, projeto de Andrea Palladio. A equipe optou por separar as colunas, a cúpula, os frontões, de maneira bidimensional mas com relevo, com placa de gesso, conforme se vê nas três imagens abaixo. Faltaram as informações para explicar o que eram os elementos que foram escolhidos como peças do quebra-cabeça.

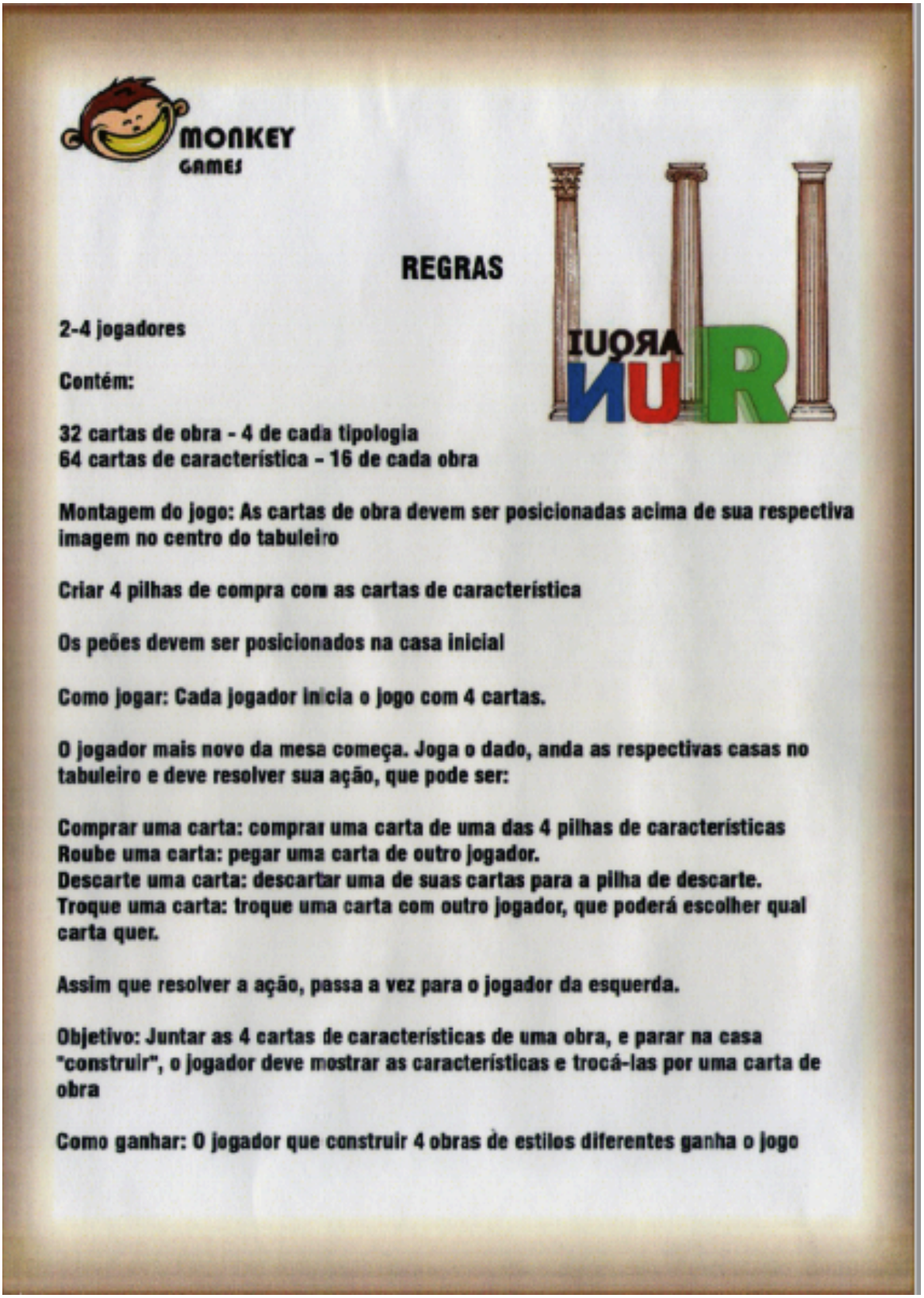
Caixa do quebra-cabeça da Basílica de San Giorgio Magiori. Foto: César Sartorelli

Montando quebra-cabeça da Basílica de San Giorgio Magiori. Foto: César Sartorelli

Montagem final quebra-cabeça da Basílica de San Giorgio Magiori. Foto: César Sartorelli

Um segundo jogo de destaque foi o Banco Imobiliário de estilos onde se adquiriram edifícios representativos do Renascimento, Maneirismo, Barroco, Rococó e Neoclássico, com bom design, acabamento e jogabilidade (experiências do jogador durante o jogo):

.Banco Imobiliário de estilos, visão geral. Foto: César Sartorelli



MONKEY GAMES

REGRAS

2-4 jogadores

Contém:

32 cartas de obra - 4 de cada tipologia
64 cartas de característica - 16 de cada obra

Montagem do jogo: As cartas de obra devem ser posicionadas acima de sua respectiva imagem no centro do tabuleiro

Criar 4 pilhas de compra com as cartas de característica

Os peões devem ser posicionados na casa inicial

Como jogar: Cada jogador inicia o jogo com 4 cartas.

O jogador mais novo da mesa começa. Joga o dado, anda as respectivas casas no tabuleiro e deve resolver sua ação, que pode ser:

Comprar uma carta: comprar uma carta de uma das 4 pilhas de características
Roube uma carta: pegar uma carta de outro jogador.
Descarte uma carta: descartar uma de suas cartas para a pilha de descarte.
Troque uma carta: troque uma carta com outro jogador, que poderá escolher qual carta quer.

Assim que resolver a ação, passa a vez para o jogador da esquerda.

Objetivo: Juntar as 4 cartas de características de uma obra, e parar na casa "construir", o jogador deve mostrar as características e trocá-las por uma carta de obra

Como ganhar: O jogador que construir 4 obras de estilos diferentes ganha o jogo

.Banco Imobiliário de estilos, regras. Foto: César Sartorelli

Como primeiro resultado da proposta de jogos observou-se que houve uma certa dificuldade em relacionar conteúdo do curso e o processo de jogar. Porém quando apresentados para os outros alunos, fizeram sucesso no evento anual Semana de Arquitetura em 24 de outubro de 2017.

.Semana de Arquitetura, jogando o quebra-cabeça da Basílica de São Pedro. Foto: César Sartorelli

Ementa

02 - Segundo semestre de 2017 - História da Arquitetura Brasileira - 26 alunos

Estudo e reflexão sobre a produção do espaço arquitetônico e da cidade brasileira, do período do descobrimento, século XVI, ao século XXI.

Objeto

Fazer um jogo para ensinar história da arquitetura brasileira.

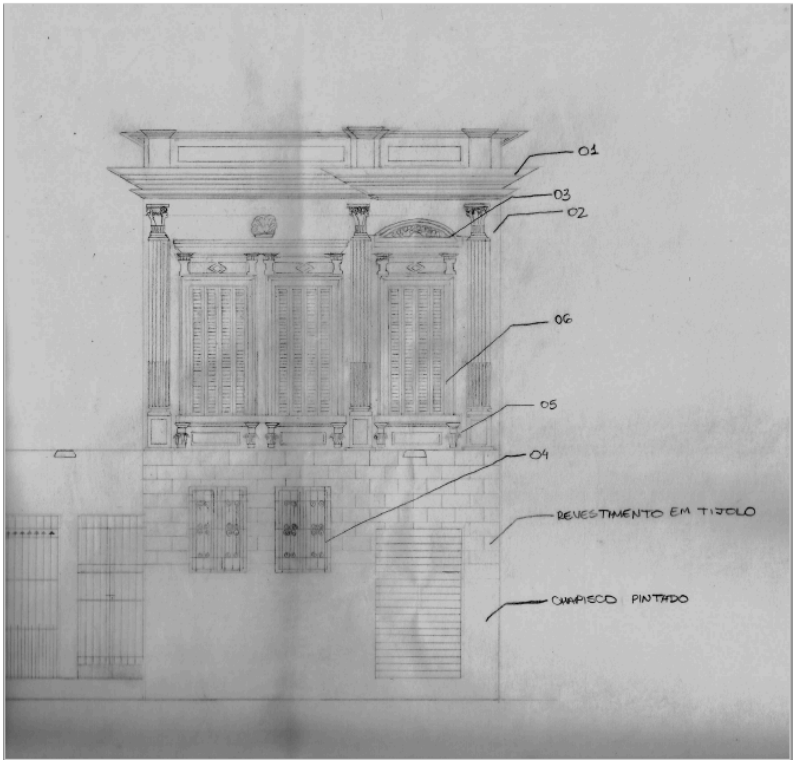
Objetivos

Nessa segunda proposta o objetivo do jogo é ensinar através de um edifício selecionado de arquitetura vernacular do bairro em que os alunos residiam.

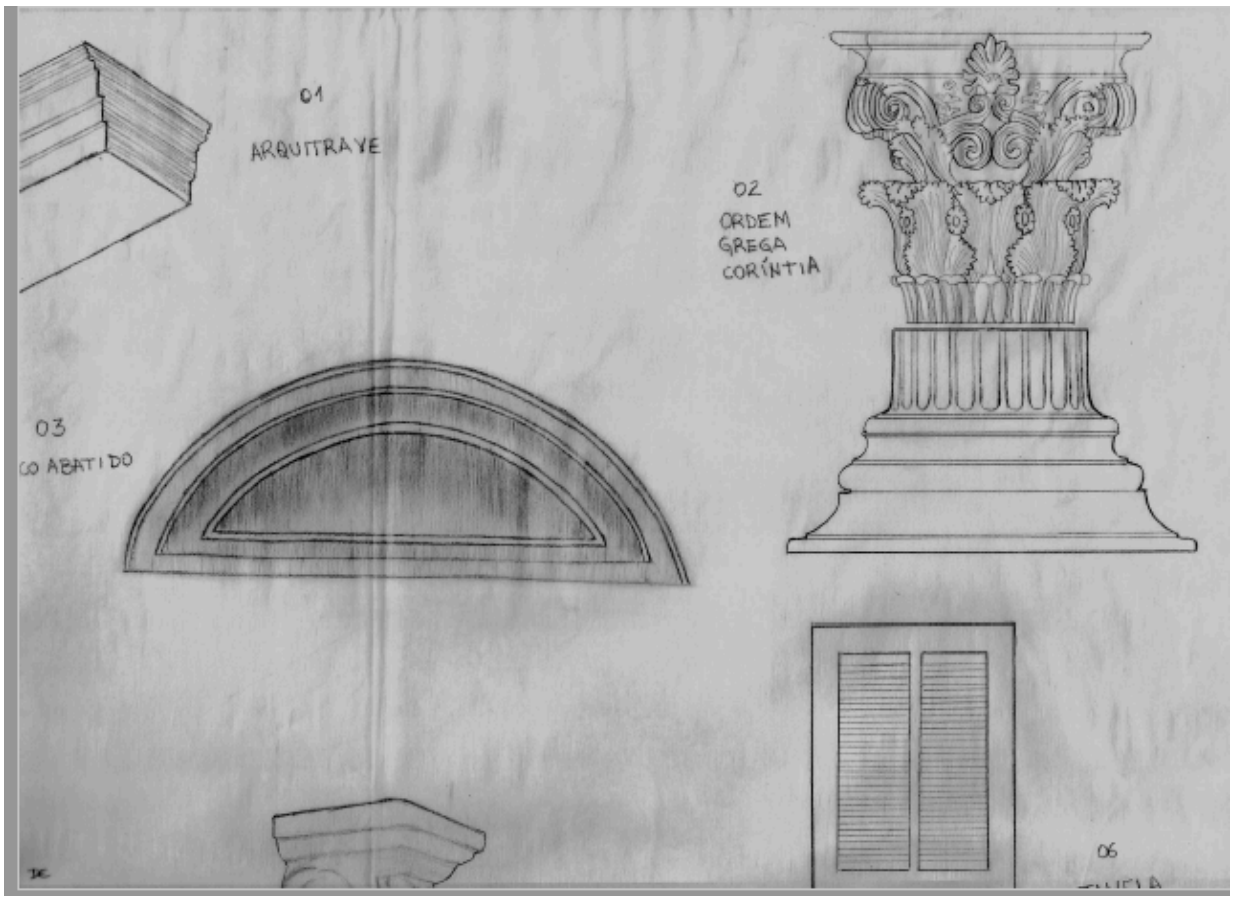
Fazer um jogo trabalhando com a pesquisa dos sobrados e casas de bairro. O objetivo do jogo é ensinar através deste as características de estilo de arquitetura nele presentes. Poderão ser usados edifícios dos estilos eclético, art decô, art nouveau, modernismo e vernacular.
O princípio do jogo é que de alguma maneira consiga-se mostrar os elementos formais de linguagem de composição de arquitetura em sua fachada principal, que caracterizam o estilo, ou mistura de estilos do período em que foi construído.

Metodologia

Numa primeira etapa foram levantados individualmente pelos alunos fotos de sobrados ou casas do bairro que lhe chamassem a atenção, posteriormente foram feitos exercícios de desenho das fachadas sobre os elementos de composição de linguagem de arquitetura em traço e de dados como cromatismo, materiais de revestimento, história do edificio



Casa eclética de bairro, elementos de composição da fachada. Foto: César Sartorelli



Detalhes dos elementos de composição. Foto: César Sartorelli

Segunda etapa - escolha do edifício

Cada equipe apresenta proposta de jogo, que pode ser de memória, de 7 erros, de tabuleiro com cartas e dados, ou outro qualquer, com 1 ou mais edifícios, de acordo com os objetivos do jogo.

Terceira etapa - do desenvolvimento do jogo.

A ideia do jogo é que de alguma maneira consiga-se mostrar os elementos formais que caracterizam o estilo do período.

Para isso pode-se, dependendo da casa (s)/sobrado (s)selecionado serem trabalhados os elementos característicos com instruções que expliquem o seu funcionamento.

Para isso devem ser usadas imagens de fachadas das casas/sobrados.

Orientações

Serão dadas orientações aos grupos durante 20 minutos das aulas em dois turnos com 5 minutos para cada grupo.

Padrões do jogo

A caixa deverá ter 3 cm de altura por 20cm de largura e 31 cm de comprimento como padrão em papelão ou material leve.

Alguns jogos poderão ter caixa maior se necessário, mas começamos com este padrão,

Na tampa da caixa deve ser colocada uma foto da casa/sobrado no contexto em que ele se situa na cidade, para mostrar sua inserção na paisagem e sua relação com os edifícios em volta,

Dentro haverão como itens obrigatórios:

1 - O jogo em si - Nele, de acordo com a casa (s) / sobrado (s) teremos já as partes que o compõe e definem seu estilo recortadas para formar o quebra-cabeça. Pode ser em recorte de imã, papelão, etc, Sempre de acordo com a tipologia do jogo proposto.

2 - Deverá haver um texto que fale do edifício e sua história com:
data de construção
Arquiteto responsável pelo projeto (ou construtor)
História breve do uso do edifício até hoje reformas.
Planta em escala (do tamanho do quebra-cabeça e se maior dobrada no tamanho dele para caber na caixa.
Explicação sobre o estilo do edifício e suas características.
Quem morou nele?

Estas informações devem entrar deu maneira lúdica no jogo, que seria o melhor método.

3 - As regras de como se joga esse jogo de modo a aprender mais sobre arquitetura.

Abaixo modelo de caixa.[1]

Resultados

Tendo em vista o número de alunos @ da classe e a liberdade de escolha do tipo de jogos que serviram como base para a elaboração dos jogos de arquitetura tivemos como resultado os jogos denominados: “Rouba-monte Arquitetura Neocolonial”, “casarão na Pompeia”, “Banco Imobiliário Casas Brasileiras”, “Ecletismo no Rio de Janeiro”, “Que Fachadas sou eu”, “Quebra cabeças Museu Imperial de Petrópolis”, “Jogo da Memória Art Nouveau”. Infelizmente as exigências para inscrição impedem de mostrar todos os jogos. Eles foram muito mais eficientes na capacidade de ensinar sobre arquitetura brasileira e com melhor acabamento final. Abaixo vemos o “rouba monte de estilo neocolonial” que chegou a um excelente resultado:

Rouba-monte Arquitetura Neocolonial, vista geral. Foto: César Sartorelli

[1] igual à proposta do primeiro semestre.

Rouba-monte Arquitetura Neocolonial, explicando o estilo. Foto: César Sartorelli

Anexos I e II - Lista de alunos das classes e turmas onde se efetivou a proposta para comprar atendimento ao item 4.1.

1° Semestre THAU 3 - 36 alunos

2017-6-28 :: Professor Online ::..

UNIP UNIVERSIDADE PAULISTA — Sistema de Controle Acadêmico Professor On-line

Professor CESAR AUGUSTO SARTORELLI — Terça-feira, 2

OPÇÕES

- Menu de Turmas
- Produção Intelectual
- Biblioteca
- Departamento de Horários
- Diretoria de Institutos
- Coordenação de Cursos
- Coordenação de Estágios
- Administrativo

AU5Q01
13 - MARQUÊS
NOITE
ARQUITETURA E URBANISMO
TOP DE ATUACAO PROFISS - AU
AU0P13

Mapa Complementar Senha/Assinatura Di

CAMPUS: 01 - INDIANOPOLIS BCL **CURSO:** 12201 - ARQUITETURA E URBANISMO
TURNO: NOITE **TURMA:** AU4P01 **DISCIPLINA:** 843Q - TEOR HIST ARQ URB-ARQ URB III

NOTAS E MEDIAS | FALTAS | CONT PROGRAMÁTICO | LISTA DE PRESENÇA | AVISOS

Matrícula	Nome do aluno	Data Mat.	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Total
C71CBH0	APARECIDA RUMI MATSUMOTO	10/02/17		1		1		002
C7386B9	DANIEL EVANGELISTA GLICERIO	18/01/17		1	3	1		005
C5786B1	DAYANE DA SILVA BISPO	12/01/17		2	4	1		007
C48GDH4	MARLI GODOI SILVEIRA ILLIPRONT	11/01/17		1	1			002
C3588E0	MONICA NEVES ALICIO	07/03/17			1			001
C724CE7	NATHIELY BATISTA DE SOUZA	19/01/17		2	1			003

Confirmar Faltas

Clique sobre o nome do aluno para visualizar outros lançamentos de faltas.

2017-6-28 :: Professor Online ::..

UNIP UNIVERSIDADE PAULISTA — Sistema de Controle Acadêmico Professor On-line

Professor CESAR AUGUSTO SARTORELLI — Terça-feira, 2

OPÇÕES

01 - INDIANOPOLIS BCL
NOITE
ARQUITETURA E URBANISMO
HISTORIA GERAL DA ARTE
TEOR HIST ARQ URB-ARQ URB III
AU4P01
AU5P01
AU5Q01
13 - MARQUÊS
NOITE
ARQUITETURA E URBANISMO
TOP DE ATUACAO PROFISS - AU
AU0P13

Mapa Complementar Senha/Assinatura Di

CAMPUS: 01 - INDIANOPOLIS BCL **CURSO:** 13901 - ARQUITETURA E URBANISMO
TURNO: NOITE **TURMA:** AU5Q01 **DISCIPLINA:** 843Q - TEOR HIST ARQ URB-ARQ URB III

NOTAS E MEDIAS | FALTAS | CONT PROGRAMÁTICO | LISTA DE PRESENÇA | AVISOS

Matrícula	Nome do aluno	Data Mat.	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Total
C6535A8	BARBARA DE OLIVEIRA GERALDO	09/01/17		2	1	1		004
C672386	CLEYTON GONCALVES BARBOSA	19/01/17		1				001
C63BIF4	ERIKA MIDORI ICHIE	11/01/17		1				001
C631086	GABRIEL KOMATSU DE MELO	17/01/17		1	2			003
C6415A0	HUMBERTO J DA SILVA PINHEIRO	16/01/17	1			1		002
C5056A6	KAREN FRANCO CAMILO	09/01/17		2	2	1		005
C643246	KAROLAINE COELHO DE SOUZA	17/01/17			1	1		002
C643114	LEANDRO SILVA CORDEIRO	10/01/17				1		001
C611AG0	MARCOS G BACELLAR DO CARMO	19/01/17	1					001
C615JC8	ROBERTA BELLE GALVAO PEREIRA	13/01/17		2	1	3		006
C643JD0	THAYNNARA FERNANDA I JORGE	16/01/17	1	3	1	2		007
C62AID6	VICTORIA FONTERRADA EID RICCI	13/01/17	1	3				004

Confirmar Faltas

Clique sobre o nome do aluno para visualizar outros lançamentos de faltas.

2017-6-28 :: Professor Online ::..

UNIP UNIVERSIDADE PAULISTA

Sistema de Controle Acadêmico
Professor On-line

Professor CESAR AUGUSTO SARTORELLI Terça-feira, 27

OPÇÕES

Mapa Complementar Senha/Assinatura Digi

- 01 - INDIANOPOLIS BCL
  - NOITE
    - ARQUITETURA E URBANISMO
      - HISTORIA GERAL DA ARTE
      - TEOR HIST ARQ URB-ARQ URB III
        - AU4P01
        - AU5P01
        - AU5Q01
- 13 - MARQUÊS
  - NOITE
    - ARQUITETURA E URBANISMO
      - TOP DE ATUACAO PROFISS - AU
        - AU0P13

CAMPUS: 01 - INDIANOPOLIS BCL **CURSO:** 13901 - ARQUITETURA E URBANISMO
TURNO: NOITE **TURMA:** AU5P01 **DISCIPLINA:** 843Q - TEOR HIST ARQ URB-ARQ URB III

NOTAS E MEDIAS FALTAS CONT PROGRAMÁTICO LISTA DE PRESENÇA AVISOS

Matrícula	Nome do aluno	Data Mat.	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Total
C53IAE8	BEATRIZ SOUZA DUTRA	13/01/17			2	1		003
C701564	CAMILA AZEVEDO SANTOS	16/01/17	1	1	1	1		004
C476579	CAROLINE KIRHAKOS	31/01/17		1	1	1		003
C60CDC3	FELIPE PETIT MARCHI	07/03/17		3	3			006
C6051J8	FRANCESCO ANTONIO VECCHIO BRAZ	20/01/17		2	1			003
C4921E8	HENRIQUE LIMA ZAGO	04/02/17		1	3	3		007
C6621G1	JOAO LUIS DE ABREU	17/01/17				1		001
C4225H3	LETICIA ALMEIDA SILVA	31/01/17		3	3	2		008
C523259	LIDIA MARIA BIANCHINI	13/01/17		1		1		002
C45BCA1	LUANA SOUSA ARANTES	07/02/17	1	6	6	4		015
T448786	MANUEL ALVARO L FERREIRO	19/01/17			1	1		002
T2802E2	MARCELA CUNINGHANT LAUN	21/03/17			2	1		003
T417856	MAURICIO CACCURI NETO	10/02/17			1			001
C458GA1	RICARDO CASARINO	02/02/17	1	1	2	1		005
C533491	RODRIGO SANTOS RIBEIRO	20/01/17			2			002
T502837	SAMANTA FRANCINE M SEQUEIRA	16/01/17			2	1		003
T3202F2	STEPHANIE GAETA SZEWCZUK	08/02/17			1			001
T469481	WELLINGTON EIJI KAKUTATE OTA	09/01/17		1	2			003

Confirmar Faltas

Clique sobre o nome do aluno para visualizar outros lançamentos de faltas.

2° Semestre HAB - 26 alunos

UNIVERSIDADE PAULISTA
SISTEMA DE CONTROLE ACADÊMICO
MAPA DE NOTAS

Página 1 de 1
Emitido em 19/12/2017

CAMPUS: 01 - INDIANOPOLIS BCL
TURMA: AU7P01
PROFESSOR: CESAR AUGUSTO SARTORELLI

CURSO: 12201 - ARQUITETURA E URBANISMO
DISC.: 745S - HISTORIA DA ARQ NO BRASIL
TURNO: NOITE

Matricula	Nome do Aluno	TP	NP1	NP2	PII	MS	Faltas	E1	MF
B93ECE5	ALISSON SALES MIRANDA	GR	8,0	8,4	--	8,2	004	NC	8,2
C2548F9	LEOPOLDO FERRARI NOBRE	GR	8,5	5,5	--	7,0	000	NC	7,0

UNIVERSIDADE PAULISTA
SISTEMA DE CONTROLE ACADÊMICO
MAPA DE NOTAS

Página 1 de 1
Emitido em 19/12/2017

CAMPUS: 01 - INDIANOPOLIS BCL
TURMA: AU8P01
PROFESSOR: CESAR AUGUSTO SARTORELLI

CURSO: 13901 - ARQUITETURA E URBANISMO
DISC.: 745S - HISTORIA DA ARQ NO BRASIL
TURNO: NOITE

Matricula	Nome do Aluno	TP	NP1	NP2	PII	MS	Faltas	E1	MF
C1995C1	ANDERSON DE MORAIS BATISTA	GR	8,0	7,4	--	7,7	008	NC	7,7
C0341C3	CHIH HSIANG LEE	GR	NC	NC	--	0,0	020	NC	0,0
C230782	CINTIA DOS ANJOS DINIZ	GR	6,5	6,2	--	6,4	009	5,7	6,1
C106JB8	EDUARDO SANTANA DE OLIVEIRA	GR	5,5	3,8	--	4,7	002	5,4	5,1
B01IHC9	EDWARD LEGGE	GR	8,5	8,5	--	8,5	010	NC	8,5
T150779	EVERTON RODRIGO SENTINELLO	GR	7,0	8,3	--	7,7	002	NC	7,7
B354FA0	FLAVIA FALCETTA	GR	NC	NC	--	0,0	009	NC	0,0
C049263	INGRID SANTOS VIEIRA	GR	7,0	5,8	--	6,4	002	5,8	6,1
C10DFI0	JULIANA MARI TUPONI	GR	6,5	3,7	--	5,1	010	3,7	4,4
C198FA2	LARISSA LAYNE M A OLIVEIRA	GR	5,0	7,5	--	6,3	000	1,3	3,8
C265HI1	LUCAS BRUNELLI DONOSO	GR	8,0	6,0	--	7,0	002	NC	7,0
T121035	MAURICIO ROBERTO DA S TEIXEIRA	GR	6,5	5,0	--	5,8	007	7,5	6,7
C20GJF9	MICHELE ROSA SKOMAR	GR	8,0	7,2	--	7,6	006	NC	7,6
A7698H8	MYRNA DOS SANTOS MELO	GR	3,0	4,2	--	3,6	008	1,3	2,5
C295AI7	PAULA WINIAWER	GR	7,0	7,0	--	7,0	008	NC	7,0
T673895	PHABLICIA FERREIRA INCERTI	GR	6,5	8,6	--	7,6	006	NC	7,6
T113GC5	RAFAEL KASSAB COSCIA	GR	5,0	7,9	--	6,5	010	6,4	6,5
C194832	ROSANGELA LA SERRA	GR	4,0	4,2	--	4,1	013	0,5	2,3
B938ED0	SALMA RAMOS COUTINHO	GR	5,5	4,8	--	5,2	010	5,0	5,1
C19CHD7	SHEILA CORDEIRO DA SILVA	GR	4,5	4,0	--	4,3	009	1,9	3,1
T667291	STEFAN SALEJ GOMES	GR	8,0	8,0	--	8,0	007	NC	8,0
0383490	TIAGO SAMPAIO ASSUNCAO	GR	5,0	7,7	--	6,4	002	7,8	7,1
C284637	VITOR CARDOZO ALVES	GR	7,5	4,2	--	5,9	004	5,0	5,5