

Design em Jogo: Brincando de Memorizar História

Design in Game: Playing to Remember History

Gaia, Rossana; Dr^a; Centro Federal de Educação Tecnológica de Alagoas.
rogaia@uol.com.br

Lins, Patrícia; MSc; Centro Federal de Educação Tecnológica de Alagoas.
patriciasoares.lins@yahoo.com.br

Rapôso, Áurea; MSc; Centro Federal de Educação Tecnológica de Alagoas.
aurearaposo@ig.com.br

Cândido, Arlete; Graduanda; Centro Federal de Educação Tecnológica de Alagoas.
arletecandido@yahoo.com.br

Silva, Igor M.; Graduando; Centro Federal de Educação Tecnológica de Alagoas.
igorsilva1985@yahoo.com.br

Resumo

O presente artigo expõe o processo de elaboração do jogo didático de memória, que informa sobre a história do design brasileiro e internacional, a partir de material confeccionado por alunos do Curso Superior Tecnológico em Design de Interiores. O jogo destaca o objeto cadeira, enfatiza as consideradas mais marcantes de sua época, a partir de 11 desenhos dos próprios alunos. Discutimos a implementação dos jogos de conteúdos teórico-reflexivos no processo de ensino, com foco na socialização do conhecimento. Discute informações sobre autores de jogos didáticos que contribuem com o processo de desenvolvimento desta pesquisa.

Palavras Chave: educação; design jogos.

Abstract

The present articles exposes the elaboration process of a didact memory game, that informs about the Brazilian and intenational design, coming from a material confectioned by students from the Superior Tecnological Course in Interiors Design. The game gives attention to the object Chair and emphasizes the most important considered ones in its time, taking 11 drawings made by the students. We discuss about games with theoretic-reflexive content in the teaching process, with focus in the socialization of the knowledge. The research discusses information about authors of didactic games, who contribute with the development process of this research.

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Design em Jogo: Brincando de memorizar História

Com a meta de inserir elementos lúdicos em aulas teóricas de História do Design no Centro Federal de Educação Tecnológica de Alagoas (CEFET-AL), para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem, as professoras Rossana Gaia e Patrícia Soares Lins idealizaram um projeto interdisciplinar intitulado “Mini-almanaques – Cadeiras” com o apoio dos professores que ministraram as matérias de Desenho de Observação, Desenho Geométrico e Atelier de Plástica. Neste projeto, os alunos investigaram a história das cadeiras e suas principais características. Nas aulas, foram estudados movimentos, estilos e escolas decorativas, como por exemplo, Artes e Ofícios, Arte Nova e Bauhaus. Eleita como objeto marcante do design, a cadeira detalha as principais características de cada época, permitindo ao aluno observar as semelhanças e diferenças de cada estilo através do objeto. Nas ilustrações a seguir estão três mini-almanaques produzidos em 2007:



Ilustração 1: Três versões do Mini-Almanaques – Cadeiras FONTE: NDocDesign/CEFET-AL

Nos mini-almanaques, os alunos selecionaram cadeiras clássicas do design. A idéia foi sugerir na parte externa do trabalho, designers significativos. No primeiro exemplo, o grupo se inspirou na cadeira Barcelona de Mies Van Der Rohe, que foi o último diretor da escola Bauhaus, para o formato do mini-almanaque. Na capa seguinte, a equipe apropriou-se da plasticidade de modelos dos Irmãos Campana. A definição do estilo Campana é fornecida a partir dos círculos feitos com E.V.A., que lembram a cadeira e o sofá Sushi, como também a cadeira Califórnia Rolls. Na terceira proposta (Ilustração 1), em forma tridimensional, a equipe elaborou uma mini-cópia da Cadeira Ball de Eero Aarnio.

Com este material confeccionado pelos alunos do CEFET-AL, criamos no Núcleo de Pesquisa em Design, o jogo **Memória de design: Cadeiras** como parte das pesquisas de iniciação científica “História do Design e ludicidade: o jogo no processo de aprendizagem” e “A teoria do design em jogo: brincando também se ensina história”. Juntamente com o jogo de memória, está em fase de elaboração o jogo de dominó sobre cadeiras, exclusivamente, do design brasileiro. O *corpus* desta pesquisa é os Mini-Almanaques: Cadeiras, produzidos por alunos do 1º período do Curso Superior de Tecnologia em Design de Interiores, de 2006 e 2007, cujo objetivo foi auxiliar os alunos na fixação dos conteúdos ministrados em sala de aula. As referências teóricas definidas pelos alunos integram parte do aporte teórico da nossa pesquisa.

De início, pesquisamos projetos de implementação de métodos lúdicos no aprendizado, como por exemplo, o Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos da Universidade de São Paulo (Labrimp/USP), que transforma seu laboratório em local atraente para as crianças e

possibilita que os alunos do curso de Pedagogia da mesma instituição observem diferenças de comportamento. Desta maneira, as crianças utilizam brincadeiras em seu processo de desenvolvimento e os alunos da USP têm a oportunidade de exercitar a prática pedagógica.

Investigamos a proposta de dominó on-line desenvolvido pelo professor Lairihoy, que auxilia alunos em provas de vestibulares e de concursos. Os alunos participam do processo construtivo dos jogos, melhorando o desempenho nos testes. As informações estão detalhadas no site <<http://www.dominodehistoria.pro.br>>.

Como canal de diálogo permanente, elaboramos o Portifólio das Pesquisas sobre Jogos que indica os avanços e limites das pesquisas em desenvolvimento. Participam deste diálogo os alunos bolsistas, as duas professoras orientadoras e a colaboradora Áurea Rapôso.

Estudo das dimensões para confecção do jogo:

Estudamos diferentes propostas de dimensões para confecção das cartas, a partir deste estudo selecionamos as que seriam testadas. As imagens a seguir identificam as formas dos primeiros testes de cartas:



Ilustração 2: Primeira versão de cartas do jogo “Memória de Design – Cadeiras”, formato retangular no tamanho 12cm x 7cm e ilustrada com digitalização da cadeira Mole de Sérgio Rodrigues. FONTE: NPDesign/CEFET-AL

Após o teste concluímos que as dimensões e pré-diagramação das cartas estavam interessantes, contudo seria útil aproveitar o uso do estilete de corte circular. Revisamos a inclusão de imagens digitalizadas para não ferir direitos autorais, já que a cadeira foi escaneada do mini-almanaque de 2006, quando os alunos ainda traziam imagens digitalizadas de outras fontes de referência sem produzir seus próprios croquis. A partir destas observações, o grupo passou a trabalhar numa nova forma de jogo como mostra a ilustração a seguir:



Ilustração 3: Segunda versão de cartas do jogo “Memória de Design – Cadeiras”, formato circular no diâmetro de 10cm e desenho da cadeira da série Do Avesso de Maurício Azeredo feito pela aluna Jussara Augusta. FONTE: NPDesign/CEFET-AL

Observou-se que a segunda proposta tem melhor acabamento, o que facilita o manuseio e conservação do jogo, além da inovação plástica, que foge dos modelos tradicionais. Após os testes elegemos a carta circular para criação do jogo.

Para armazená-lo utilizamos dois tipos de embalagens recicláveis, uma de achocolatado, em alumínio, e outra de hastes flexíveis, em plástico. A carta foi reduzida ao diâmetro de 5cm para se adequar melhor às embalagens disponíveis. Para identificar o jogo criamos dois rótulos, um para cada tipo de embalagem.



Ilustração 4: Rótulos das embalagens de achocolatado e hastes flexíveis, respectivamente, que armazena o Memória de Design: Cadeiras. FONTE: NPDesign/CEFET-AL

Definimos a inserção dos créditos de cada um dos desenhos selecionados para os jogos. Desta forma, os nomes dos alunos que produziram e cederam seus desenhos para uso acadêmico, são devidamente referenciados. As cadeiras que ilustram cada jogo estão identificadas no rótulo, o que favorecerá professores e alunos no processo de identificação prévia dos designers utilizados.

Concluimos o processo de criação do jogo de memória: **Memória do Design: Cadeiras**, onde constam onze pares de cartas, sendo onze cartas com diferentes desenhos de cadeiras e outras onze, seus respectivos nomes e autores. Para jogar, basta virar o maior número de cartas com seus pares corretos. Caso o jogador vire duas cartas que não correspondam, as mesmas são desviradas e a vez é passada ao próximo, contudo deve-se memorizar suas posições para próxima rodada. Quando forem viradas cartas correspondentes, estas serão retiradas da mesa e permanecem com o jogador que acertou. Ganha que obtiver o maior número de pares quando todas as cartas forem retiradas da mesa.

O jogo está disponível no Núcleo de Pesquisa em Design do CEFET-AL, para que alunos e professores utilizem-no como mais uma ferramenta na fixação dos conteúdos teóricos estudados em sala de aula.

Referências

AKZONOBEL TINTAS INDUSTRIAIS. **Artigos Técnicos**. Disponível em: <<http://www.akzonobel-ti.com.br>> Consultado em: 07. mai.2008.

ARCOWEB. <<http://www.arcoweb.com.br>>. Acesso em: 07. mai.2008.

DENIS (2000), Rafael Cardoso. **Introdução à História do Design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

DESIGN BRASIL. <<http://www.designbrasil.org.br>>. Acesso em: 07. mai.2008.

FUTTON COMPANY. **Produtos Cadeiras**. Disponível em: <<http://www.futon-company.com.br/produtos.asp?id=8>>.

ITAU CULTURAL. <<http://www.itaucultural.org.br>>. Acesso em: 07. mai.2008.

LAIRIHOY, Pedro. **Dominó de história**. Disponível em: <<http://www.dominodehistoria.pro.br/>>. Consultado em: 07. mai.2008.

LUX STUDIUM. <<http://www.luxstudium.com.br>>. Acesso em: 07. mai.2008.

MORAES, Dijon de. **Limites do design**. 2ª ed. São Paulo: Studio Nobel, 1999.

LABRIMP. Laboratório de Brinquedos e material pedagógico. Disponível em: <<http://www2.fe.usp.br/estrutura/index_labrimp.htm>>. Acesso em: 07. mai.2008.

LÖBACH, B. **Design industrial** – bases para configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

LEON, Ethel. **Design brasileiro: quem fez, quem faz**. Rio de Janeiro: Viana & Mosley, 2005.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 8ª. ed. Petrópolis: Vozes, 1987.

TOKSTOK. **Clássicos do Design**. Disponível em: <<http://www.tokstok.com.br/cgi-bin/WebObjects/TSVitrine.woa/wa/mostraPagina?ps=53046>>. Acesso em: 07.mai.2008.