

Passeio na Praça

Acervo da Ludoteca Arte na Escola

Luciana Engelsdorff Leitão

Universidade Federal de Pelotas – RS, Brasil

luciana1@ufpel.edu.br www.ufpel.edu.br

The game “Passeio na Praça” is a part of the project “Ludoteca Arte na Escola”, developed by the research group headed by the professor Luciana Engelsdorff Leitão. The “Ludoteca” consists of a library of books, games and toys which are specialized in Plastic Arts. The “Passeio na Praça” is a game that intends to transmit the artistic values of the buildings and other elements located in the Coronel Osorio park, the main park of the city. This game, like all the rest of the Ludoteca material, can be used by the teachers of the city schools as a complement in art teaching. Besides, the game has a version in virtual environment at the University homepage: www.ufpel.edu.br/ila/ludoteca

Game, art education, Plastic Arts, architecture

O jogo “Passeio na Praça” integra o projeto “Ludoteca Arte na Escola”, coordenada pela professora Luciana E. Leitão, desde 1999. A “Ludoteca” consiste em uma biblioteca de livros, jogos e brinquedos especializados em Artes Plásticas. O programa prevê, além da criação a assessoria no uso do acervo como material paradidático no ensino de artes.

O jogo consta de tabuleiro e cartas, através dos quais a criança identifica pontos de interesse histórico e cultural da praça (monumentos, ambientes e fachadas).

A produção do jogo incluiu, além do projeto gráfico do tabuleiro e das cartas, a concepção da embalagem e do folder com imagens e glossário. Foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica tanto para a seleção dos monumentos, para a redação e elaboração das regras e para a elaboração do glossário incluído no folder.

A seleção dos monumentos foi definida a partir de consulta a bibliografia especializada, tendo como base a tese de doutorado da prof. Anaizi C. E. Santo sobre a percepção da cidade.

O jogo consiste em um tabuleiro de trilha com cartas. A trilha tem como ponto de partida central, um chafariz tridimensional. As casas coloridas da trilha detêm o monumento ou prédio pertencentes a roteiros específicos. As cartas apresentam, com textos adequados a faixa etária, os principais monumentos históricos e artísticos da praça e do seu entorno, de forma atrativa às crianças, fazendo com que desenvolvam a identificação de alguns elementos que compõem o nosso patrimônio histórico. As Cartas-Roteiro são cartões onde estão descritos os prédios e monumentos que o jogador deve obter. As cartas de referência são Cartões Postais específicos para cada roteiro que devem ser adquiridos, fazendo parte da dinâmica do jogo; são cartas que contém, além do nome e a fachada do monumento os principais dados históricos. Para incrementar as ações interativas podem ser utilizadas as cartas bônus de Sorte ou Azar contendo fatos e curiosidades sobre alguns prédios. A estratégia do jogo prevê tanto a competência do jogador, no conhecimento sobre as principais informações dos monumentos, a sorte e em especial a provocação do instinto lúdico, da brincadeira, propondo um divertido passeio interativo pela praça da cidade.

O jogo encontra-se concluído, e a eficácia do mesmo foi comprovada em uma atividade com crianças visitantes da 30ª Feira do Livro de Pelotas, em 2002, na própria praça. O jogo possui ainda uma versão em ambiente virtual na página da universidade: www.ufpel.edu.br/ila/ludoteca.