

## A MEMÓRIA DO DESIGN: ELEMENTOS PARA DIVERSÃO EM SALA-DE-AULA.

**Rossana GAIA (1); Igor SILVA (2); Arlete CÂNDIDO (3); Áurea RAPÔSO (4); Patrícia LINS (5)**

(1)NPDesign/CEFET-AL, Rua 46, QD. CG, Lote 13 – Jardim Petrópolis I, CEP: 57080-535, Maceió-AL, Tel: (82) 88711964, e-mail: [rogaia@uol.com.br](mailto:rogaia@uol.com.br)

(2)NPDesign/CEFET-AL, Conj. Alfredo G. de Mendonça, s/nº, BL28, AP303. Jacarecica, CEP: 57038-520, Maceió-AL, Tel: (82) 91299496, e-mail: [igorsilva1985@yahoo.com.br](mailto:igorsilva1985@yahoo.com.br)

(3)NPDesign/CEFET-AL, Rua Santa Rita nº. 143, Farol CEP: 57055-260 Maceió-AL, Tel: 9135-0095, e-mail: [arletecandido@yahoo.com.br](mailto:arletecandido@yahoo.com.br)

(4)NPDesign/CEFET-AL, Rua José Correia Filho, 275 ap. 605 Ponta verde CEP: 57035-280 Maceió-AL, Tel: 9976-6253, e-mail: [aurearaposo@ig.com.br](mailto:aurearaposo@ig.com.br)

(5)NPDesign/CEFET-AL, Cj. Residencial Flamboyant, nº 122 Serraria CEP: 57046-270 Maceió-AL, Tel: 9997-2156, e-mail: [patriciasoares.lins@yahoo.com.br](mailto:patriciasoares.lins@yahoo.com.br)

### RESUMO

O artigo em questão integra as reflexões iniciais para o projeto de pesquisa de iniciação científica (PIBICT 2008) intitulado História do Design e ludicidade: O jogo no processo de aprendizagem. Trata-se do processo de elaboração e criação do jogo didático Memória do Design – Cadeiras, no qual ampliam-se os conhecimentos sobre a história do design brasileiro e internacional. Foram pesquisados métodos lúdicos no aprendizado para discutir a implementação de jogos cujos conteúdos teórico-reflexivos contribuam no processo de ensino a partir da socialização do conhecimento. O jogo evidencia cadeiras consideradas ícones de sua época, através de 22 desenhos desenvolvidos por alunos do curso superior tecnológico em Design de Interiores do CEFET-AL, posteriormente digitalizados. As cartas e rótulos foram montados para o jogo através de programas gráficos. Após o estudo e testes de dimensões de cartas, foi escolhido o modelo circular que teve melhor acabamento e maleabilidade. Cada peça tem 5 cm de diâmetro o que facilita seu armazenamento. Inicialmente, foram testadas duas embalagens recicláveis para acondicionamento: uma de achocolatado em pó e outra de hastes flexíveis.

**Palavras-chave:** educação, design, jogos.

## 1. INTRODUÇÃO

O presente artigo expõe o processo de elaboração do jogo didático de memória sobre a história do design brasileiro e internacional. Nosso objetivo é possibilitar aprendizagens significativas em aulas teóricas de História do Design e de Introdução ao Design no Centro Federal de Educação Tecnológica de Alagoas (CEFET-AL) para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem. A idéia surgiu a partir da prática interdisciplinar na instituição.

O *corpus* desta pesquisa é são Mini-Almanaques: Cadeiras, produzidos por alunos do Curso Superior de Tecnologia em Design de Interiores, em 2006-2007. Os alunos investigaram a história das cadeiras e suas principais características e a partir dos desenhos que produziram, selecionamos 22 imagens, para o jogo.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O uso de jogos na prática pedagógica é uma importante ferramenta para interações em grupo, pois envolve alunos e professores em situação lúdica.

Inicialmente, pesquisamos no site do Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos da Universidade de São Paulo (Labrimp/USP), que investiga o uso dos jogos na prática pedagógica.

Além disso, incluímos como aporte teórico os seguintes autores: Denis (2000), Löbach (2001), Moraes (2006), Leon (2005), Ostrower (1987), além de revistas técnicas e sites especializados: ARCOWEB, DESIGN BRASIL, FUTTON COMPANY, ITAU CULTURAL, LUX STUDIUM e TOKSTOK. Outro diálogo relevante foi com o professor Pedro Leirihoy, em cujo site <<http://www.dominodehistoria.pro.br>> identificamos estratégias para elaboração das perguntas a serem usadas em jogos.

## 3. MATERIAIS E MÉTODOS

Com o 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”. Nas ilustrações a seguir estão três versões de mini-almanaques de 2007:



**Ilustração 1: Referências aos designers Mies van der Rohe , Irmãos Campana e Eero Aarnio.**

**FONTE: NDocDesign/CEFET-AL**

Nos mini-almanaques, os alunos elegeram cadeiras clássicas do design (Ilustração 1), tais como a cadeira Barcelona de Mies van der Rohe. Outra referência foi a plasticidade indicadas pelos Irmãos Campana, a partir dos círculos que remetem às cadeiras Sushi e Califórnia Rolls. Na proposta, tridimensional, a equipe reproduziu a Cadeira Ball de Eero Aarnio.

Elaboramos um portfólio que é canal de diálogo permanente para reflexões em grupo. O portfólio indica os avanços e limites das pesquisas a partir das anotações formuladas pela equipe.

### 3.1. 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: Os bolsista Igor e Arlete testam cartas do jogo “Memória de Design – Cadeiras”**

**FONTE: NPDesign/CEFET-AL**

Foram realizados vários testes com tamanhos de cartas variados e diferentes tipos de materiais como os papéis paraná e pinho, cartolina e isopor.

Na primeira versão, utilizamos o formato tradicional retangular, em papel paraná, no tamanho 12 cm X 7 cm e uma figura digitalizada da cadeira Mole de Sérgio Rodrigues impressa em papel opaco branco. 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. No portfólio, a professora Áurea Rapôso teceu as seguintes considerações: “As dimensões e pré diagramação das cartas estão interessantes, contudo será útil aproveitar o uso do estilete de corte circular. Deve-se rever a inclusão de imagens digitalizadas para não ferir direitos autorais”.

A partir destas observações, iniciamos uma nova forma, cuja ilustração seguinte identifica o teste inicial:



**Ilustração 4: Segunda versão de cartas do jogo “Memória de Design – Cadeiras”.**

**FONTE: NPDesign/CEFET-AL**

Nestas cartas, empregamos o formato circular com o diâmetro de 10 cm e a imagem da cadeira da série Do Avesso de Maurício Azeredo, desenhada pela aluna Jussara Augusta, impresso em adesivo.

Melhoramos o acabamento para facilitar manuseio e conservação do jogo. Fizemos testes com dois tipos de embalagens recicláveis, uma de achocolatado, em alumínio, e outra de hastes flexíveis, em plástico, para armanezar o jogo. A carta foi reduzida ao diâmetro de 5 cm para se adequar melhor às embalagens. Confeccionamos dois rótulos em adesivo, um para a embalagem de alumínio e outro para a de hastes flexíveis:



**Ilustração 5: Rótulo da embalagem de achocolatado que armazena o Memória de Design: Cadeiras.**

**FONTE: NPDesign/CEFET-AL**



**Ilustração 6: Rótulo da embalagem de hastes flexíveis que armazena o Memória de Design: Cadeiras.**

**FONTE: NPDesign/CEFET-AL**

Nos teste iniciais 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. Além disso, no rótulo estão especificadas através das imagens as cadeiras utilizadas, o que favorecerá professores e alunos no processo de identificação prévia dos designers utilizados no jogo.

#### **4. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS**

A meta primordial do projeto foi criar um jogo didático para sociabilizar conhecimentos no ensino do design, desta maneira transformamos a sala de aula em um ambiente agradável e favorável a reflexão técnica e crítica, a partir de vivências lúdicas. Outra meta importante é aprimorar o processo de ensino-aprendizagem nas áreas técnicas e tecnológicas em design e indicar possibilidades para desenvolvimento de habilidades conceptuais e projetivas através de um aprendizado (in)formal e lúdico.

Com base no acervo disponível, escolhemos as cadeiras mais relevantes ao ensino do design e inserindo-as no jogo: O modelo 14 (1859), do Michael Tonet; Red and Blue (1918), de Gerrit Rietveld; Wassily (1925), do Marcel Breuer; Imbuia pintada (1930), do Gregori Warchavchik; Três Pés (1947), do Joaquim Tenreiro; Móveis Z (1950), do Zanine; Bowl (1951), da Lina Bo Bardi; Egg (1956), de Arne Jacobsen; Paulistano (1957), do Paulo Mendes; Poltrona Michel Arnoult (anos 60), do próprio Arnoult; Mole (1961), do Sérgio Rodrigues; Ball (1966), de Eero Aarnio; São Paulo (1982), de Carlos Motta; Frei Egídio (1987), da Lina Bo Bardi; Braço de alumínio (1992), do John Graz; Jecker (1999), de Etel Carmona; Iracema (2000), de por Luciano Devia; Astúrias (2002), de Carlos Motta; Do Avesso (2005), de Maurício Azeredo; Gaivota (sem data), do Reno Bonzon; Prosa (sem data), do Wagner Archela e Africana (sem data), do Marcel Breuer.

A proposta do jogo é que ao mesmo tempo em que o aluno memoriza tais cadeiras, ícones na história do design, reflita também criticamente, sobre os tipos de materiais e seu momento histórico.

#### **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O jogo Memória do Design – Cadeiras traduz o resultado de investigações coletivas em sala de aula e permite a professores e alunos da área do design de interiores refletir sobre o sentar e sobre a historicidade da cadeira, bem como dos materiais utilizados. Esse conjunto de reflexões são importantes também para indicar questões éticas do designer de interiores, no momento em que seleciona materiais para ambientes.

#### **Referências**

ARCOWEB. <<http://www.arcoweb.com.br>> Consultado 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>> Consultado 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>> Consultado 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>> Consultado 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](http://www2.fe.usp.br/estrutura/index_labrimp.htm)>>. Consultado 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>>. Consultado em: 07.mai.2008.