

1 INTRODUÇÃO

A arquitetura, o urbanismo e o paisagismo são capazes de transformar a cidade através sua aplicação ao longo dos anos. No entanto, é também por meio da arquitetura que podemos distinguir a cultura, a história e as memórias de um povo.

A presente pesquisa se dará em torno do surgimento de doze bairros de Vitória-ES, iniciando pelo Centro, também conhecido como Cidade Alta, fundado em 1551 pelos portugueses, seguido pelo bairro de São Pedro até o surgimento da Enseada do Sua a partir de 1990. Cada bairro teve seu surgimento de forma diferente, impactando em seus métodos construtivos, na sua forma de ocupação e consequentemente nas diferenças sociais advindas desse cenário.

2 PROBLEMA

Visto que o arquiteto e urbanista tem a função de trabalhar com as modificações do tecido urbano, compreende-se que a formação da cidade ocorre com diferenças sociais que impactam toda sua história. Lançando mão dessa compreensão, como que o arquiteto e urbanista pode trabalhar para minimizar as diferenças sociais através do desenvolvimento da cidade?

3 OBJETIVO

O objetivo geral do presente dessa atividade é desenvolver um jogo que vai demonstrar o surgimento dos bairros de Vitória. O jogo consiste em 3 cartas idênticas de 12 tipos diferentes formando 36 cartas no total. Ganha o jogador que primeiro formar 3 (três) trios. Além disso, as cartas contêm imagens representativas dos bairros, como a Basílica de Santo Antônio na carta do bairro de Santo Antônio, um ponto importante do local. Cada carta também inclui o ano de fundação do bairro e são numeradas de forma crescente, com o bairro mais antigo no número 1 e o mais novo no número 12. Assim, os jogadores aprendem sobre a história e características dos bairros enquanto jogam.

4 METODOLOGIA (PLANO DE AÇÃO)

Para atingir os objetivos proposto, o presente estudo seguirá as etapas abaixo:

1. Elaboração de uma revisão bibliográfica, tendo como meio de fundamentação as revistas acadêmicas e científicas disponíveis online, reunindo os fatos em torna da história dos surgimentos dos primeiros bairros de Vitória.
2. A segunda etapa consistiu na escolha de um jogo existente usando como base para aplicação dos conhecimentos adquiridos.
3. A próxima etapa foi elaborar as cartas com os bairros através de programas de design e a criação das regras.
4. Por último ocorrerá a apresentação ao público que acontecerá dentro do espaço urbano, com intuito de promover a interação entre vivência acadêmica e comunitária, colaborando para o resultado final da atividade.

EVOLUÇÃO DA CIDADE

CURSO: ARQUITETURA, URBANISMO E PAISAGISMO

Alunos: Anna Carolina Simões; Barbara Pessini; Lívia Fraga; Emily Whayra; Luís Felipe B. Campos; Raylayne Soares.
Professora: Aline Azevedo

5 RELATO DE EXPERIÊNCIA/RESULTADOS

O jogo foi testado por membros da própria turma. Os mesmos se mostraram engajados em particular e aprender mais sobre a história da formação dos bairros de Vitória-ES. Abaixo imagens das cartas dos jogos e dos panfletos que foram apresentados aos participantes:



6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criação e a execução do jogo "Explorando os Primeiros Bairros de Vitória" proporcionaram uma experiência enriquecedora para os participantes, promovendo o aprendizado de forma lúdica e colaborativa. Durante a atividade, foi possível explorar a história, cultura e os elementos marcantes dos bairros fundadores da capital capixaba, como o Centro, Santo Antônio e Mata da Praia.

7 REFERÊNCIAS

SIEDTEL, M. BAIRRO DE VITÓRIA: COMUNIDADES E UNIDADES DE URBANIZAÇÃO. CENA VITÓRIA, 2013. DISPONÍVEL EM: <https://cenavitoria.blogspot.com/p/bairros-de-vitoria.html>