

IX CONINCE

CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EDUVALE



**O ESTUDO SOBRE A ACESSIBILIDADE E A MOBILIDADE
NO INTERIOR DE PROJETOS RESIDENCIAIS PARA
PESSOAS PORTADORAS DE NECESSIDADES ESPECIAIS (P.N.E.)**

ROGÉRIO DA SILVA – Faculdade Eduvale - placmold@gmail.com

ANDREA MORA GONÇALVES SEAWRIGHT - Faculdade Eduvale

GISLAINE BATISTA DOS SANTOS - Faculdade Eduvale

VICTÓRIA LUIZA GABRIEL DA SILVA – Faculdade Eduvale

DOUGLAS MURILHA - Faculdade Eduvale

ÁREA DO TRABALHO: LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES.

INTRODUÇÃO

Nos dias de hoje muito se houve falar em acessibilidade e logo nos vem em mente uma imagem de um cadeirante tentando se locomover pelas calçadas, tentando subir uma rampa de acesso, banheiros exclusivos em locais públicos e basicamente apenas isso. Mas o que queremos é incluir uma outra palavra que antecede a acessibilidade, sendo esta a “MOBILIDADE”. Tente imaginar que a calçada onde deveria estar livres de obstáculos, onde todos os lugares deveriam ser adaptados aos cadeirantes para que os mesmos pudessem usufruir um pouco mais e melhor de tudo que a vida lhe proporciona, mas não é bem assim que as coisas funcionam, isso é algo muito difícil, porém sabemos também que existem leis que determinam a implantação dessas adaptações necessária mas que na maioria das vezes é ignorada, pois depende muito ainda da boa vontade das pessoas em entender o quão difícil é viver em uma cadeira de rodas e querer ajudar o próximo. Em buscar uma solução para tamanha complexidade, o objetivo deste trabalho é propor às autoridades, ao governo e a todas as organizações governamentais e não

governamentais que seja implantado no país uma solução para ajudar essas pessoas, onde também haverá o auxílio e a ajuda de estudantes de arquitetura para projetar as adaptações necessárias, cujo estes serão motivados através de um concurso ou algo do gênero, e que ao mesmo tempo concederão uma linha de crédito para os deficientes pagarem pela execução sendo mão de obra e acessórios e assim poderem também ter uma vida melhor.

METODOLOGIA

Para a realização deste estudo e a elaboração do presente trabalho, foram coletados e estudados alguns sites específicos que tratam das Normas da ABNT referentes à acessibilidade em edificações, cuja mesmas estabelecem uma série de diretrizes para a execução de projetos de edificações, cuja mesmas devem proporcionar acessos corretos e com inclinações adequadas através de rampas para pessoas portadoras de necessidades especiais, como cadeirantes por exemplo, com o intuito de incluí-las no interior das edificações de forma segura, adequada e confortável.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Quando falamos em acessibilidade estamos falando do momento em que o cadeirante já está na rua tentando chegar ou entrar em algum local, agora tente imaginar como é a vida dessas pessoas antes de sair de casa, como é a rotina, o seu deitar, o seu levantar, o seu banho, sua alimentação. Pensando nisso é que um grupo de estudantes de arquitetura se perguntaram: como ajudar essas pessoas sendo arquitetos? Como melhorar a vida deles no dia a dia dentro de suas casas? Aí entra a palavra “MOBILIDADE”. MOBILIDADE nada mais é que algo capaz de se movimentar. Em busca de respostas se depararam com uma informação relevante “nem todos os deficientes tem suas próprias casas”. Muitos deles vivem de aluguel. Descobriram que se demora em média de 4 a 6 meses para se encontrar uma casa onde além do imóvel ser propício para uma intervenção simples como troca de batentes, dependem muito da aceitação do proprietário em fazer as modificações necessárias, mesmo sendo elas pagas pelo deficiente e na maioria das vezes não aprovam as mudanças. Outra questão importante é quando o deficiente ou sua família não tem condições financeiras para tais

modificações? Quando não na maioria das vezes as famílias são pegas de surpresa, pois ninguém espera ao nascer de um filho deficiente e muito menos um trágico acidente ou ficar paraplégico decorrente de uma doença. Consegue imaginar o tamanho do problema? Como eles vivem? Como fazem para adaptar o local onde moram? São muitas as perguntas porém poucas respostas positivas. Seja em qualquer lugar, encontrar espaços que possam ser compartilhados por todos ainda não é tão freqüente quanto deveria. Pessoas com deficiência, além de idosos e obesos, convivem todos os dias com diversas limitações, tanto pela ausência de estruturas acessíveis quanto pela falta de integração entre as que já existem com os demais ambientes das cidades em que vivem. Uma solução para essa lacuna é arquitetura inclusiva, sensível às diferenças entre os cidadãos. Uma idéia de uma arquitetura inclusiva é recente, embora a acessibilidade exista desde que a arquitetura surgiu. Primeiro aspecto importante ao pensar na arquitetura inclusiva é entender qual o conceito de deficiência, que está vinculado ao desajuste da pessoa com o uso do ambiente. A acessibilidade é possível quando pensamos antes de tudo na deficiência que cada um pode ter em um ambiente. Uma solução na arquitetura inclusiva é aquela que se preocupa em entender como as pessoas conseguem realizar suas atividades no dia-a-dia e, a partir dessa experiência, como podemos transferir isso para o maior número de pessoas, então um dos pontos importantes a se considerar, inicialmente, é o dimensionamento das coisas. Antes quando se pensava em acessibilidade na arquitetura, pensava-se só na cadeira de rodas, mas uma visão inclusiva é de um espaço em que todos possam se beneficiar. Primeira coisa em que podemos pensar é que acessibilidade não é só construção, mas também gerenciamento do espaço, para quem oferece serviços, o importante é entender como se pode acomodá-los da maneira mais confortável. Vale ressaltar também que a legislação simplesmente ignora a acessibilidade da casa, no Decreto Federal 5.296, define-se que todos os espaços coletivos de um prédio sejam acessíveis, mas não se menciona a casa em si.

CONCLUSÃO

Após as pesquisas realizadas em Normas da ABNT que tratam sobre a Acessibilidade em Edificações, pode-se concluir que cabe ao arquiteto mostrar

ao cliente que investir em ampliar o espaço de movimentação com acessibilidade e mobilidade adequadas, vai possibilitar que as pessoas possam viver melhores, no caso do cliente que esta construindo sua própria casa deve entender que aquele espaço irá acomodar as diferentes etapas da vida. É importante fazer com que as pessoas sintam que aquele espaço é de todos, e que uma bela arquitetura também esta em uma casa acessível.

REFERÊNCIAS

ARCHDAILY. Disponível em: <<http://www.archdaily.com.br/br/01-99592/diretrizes-do-desenho-universal-na-habitacao-de-interesse-social-no-estado-de-sao-paulo>>, acesso em Setembro de 2016.

GALVAOFILHO.NET. Disponível em: <<http://www.galvaofilho.net/noticias/NBR9050-2015.htm>>, acesso em Setembro de 2016.

INCLUASE.BLOGSPOT. Disponível em: <<http://www.incluase.blogspot.com.br/2008/10/sobre-acessibilidade.html>>, acesso em Agosto de 2016.

MPSP. Disponível em: <<http://www.mpsp.mp.br/portal/page/portal/Cartilhas/GuiaPraticoDeAcessibilidade.pdf>>, acesso em Agosto de 2016.

PESSOA COM DEFICIÊNCIA. Disponível em: <<http://www.pessoacomdeficiencia.gov.br>>, acesso em Agosto de 2016.

ASSASSIN'S CREED II - A ARTE DE RECRIAR A ITÁLIA DO SÉCULO XVI

RAFAEL HENRIQUE DE OLIVEIRA – Faculdade Eduvale –

rafael.henriquem@hotmail.com

ANDRÉA MORA GONÇALVES SEAWRIGHT – Faculdade Eduvale

LUCIANO APARECIDO DOS SANTOS – Faculdade Eduvale

TAMIRES DOS SANTOS – Faculdade Eduvale

ÁREA DO TRABALHO: Linguística, Letras e Artes

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa documental procurou analisar de forma objetiva e detalhada, o modo como o trabalho artístico desenvolvido exclusivamente para o jogo Assassin's Creed II foi executado, envolvendo o processo de recriação urbana da Itália no século XVI, conseguindo apresentar total fidelidade às construções, linguagem, vestimentas, estilo de vida, eventos notáveis, e personalidades do período, remetendo o jogador a toda ambientação da época em que se passou a história.

METODOLOGIA

Os métodos utilizados para realização da análise, foram pesquisas bibliográficas e documentais através de web sites e da própria interação e exercício da função de jogador.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através da análise do jogo Assassin's Creed II, foi possível firmar sua maestria em recontar acontecimentos históricos da época renascentista, desde o governo Bórgio até a belíssima criação de La Gioconda, a tão famosa Monalisa de Da Vinci.

Para uma melhor implementação da antiga Florença, foi contratada uma arquiteta catalã de grande renome no Canadá, país sede da empresa que construiu o jogo: Maria Elisa Navarro é o nome por trás de todo o processo artístico. Por ser tratar de um jogo com uma dinâmica de exploração urbana

com moldes de Parkour, ele possuía paredes muito texturizadas para a época, com auxílios de grades metálicas que eram também inexistentes naquele período. Parte do trabalho artístico foi fazer adaptações com materiais que compunham a Itália Renascentista, para isso não foi poupado esforços para a retratação no jogo, que também investiu no conhecimento acerca das vestes da época, tais como a icônica máscara médica em formato de bico para combater a peste negra.

Leonardo Da' Vinci, Niccolò Machiavelli, Catarina Sforza, Lorenzo de' Medici, Rodrigo Bórgia e Cesar Bórgia são algumas das personalidades presentes na criação da Ubisoft. Por se tratar de uma obra de ficção, a ênfase não é dada em como um determinado fato ocorreu. O trabalho da arquiteta Maria Elisa Navarro, era documentar toda a época de 1476 a 1503, tanto para o desenho dos personagens, como também para a projeção arquitetônica da época.

Maria também atuou ministrando aulas para a equipe de criação sobre os Medici e Girolamo Savonarola, além de listar os edifícios da época que ainda estavam nas condições originais ou sofreram pequenas alterações para que fossem listados e previamente recebessem seu modelo 3D no *game* como estavam na época, pois as fachadas renascentistas muito comuns nas igrejas desse período, começaram a ser levantadas logo após o término da história de Assassin's Creed II e portanto estas não poderiam estar presentes no mundo virtual. Vale ressaltar que as edificações da época consistiam basicamente de no máximo dois pavimentos, porém esse detalhe foi deixado de lado para que a jogabilidade trouxesse mais elementos de escalada, tornando o jogo mais dinâmico.

Um dos detalhes mais fiéis foi o figurino, mostrando as diferenças entre as vestimentas de Florença e Veneza, que eram muitas, apesar da proximidade entre os locais. Em Veneza as leis eram mais flexíveis quanto ao decote feminino, assim havendo cortesãs locais que também estão presentes no jogo.

Não podendo ser diferente disso os penteados da época também foram muito bem representados com exímios estudos sobre a obra de artistas como Botticelli. Um exemplo é que em Veneza, diferente de Florença ou San Gimignano, o padrão de beleza feminino era a mulher loira, assim as mulheres

que viviam na cidade, comumente pintavam o cabelo, tal aparência feminina foi retratada nos quadros “O Nascimento de Vênus” e “A Primavera” de autoria já citado Sandro Botticelli.

CONCLUSÃO

A partir da pesquisa realizada, e com base nas informações obtidas, foi possível analisar que para a elaboração artística do jogo Assassin's Creed II, foi necessário o auxílio profissional e todo um trabalho de preparação de equipe, para conseguir a produção da ambientação de toda a trajetória do jogo. Para isso, foi primordial a participação de uma especialista nos assuntos da época em que se passava, mostrando que a construção de um software não é algo simples de se desenvolver, se quiser se manter a fidelidade ao período, retratando até mesmo os pequenos detalhes.

E dessa maneira, com total compreensão acerca da história, o jogo se lançou, e conseguiu de maneira surpreendente chamar a atenção do público consumidor, levando-o a ser um dos maiores best-sellers na indústria dos jogos eletrônicos, conquistando apenas na semana de estreia 1,6 milhão de cópias vendidas.

REFERÊNCIAS

Archdaily. **María Elisa Navarro, a arquiteta que supervisionou o desenvolvimento de Assassin's Creed II.** Disponível em 18 nov. 2015 <http://www.archdaily.com.br/br/767677/maria-elisa-navarro-a-arquiteta-que-assessorou-o-desenvolvimento-de-assassins-creed-ii/>. Acesso em 21 set. 2015.

MetaSpace. **Assassin's Creed II: Arquitetos que fazem videogames.** Disponível em 29 abr. 2015. <https://metaspaceblog.com/2015/04/29/architecturevideogamesmaria-elisa-navarroassassins-creed-2-arquitectos-que-hacen-videojuegos/>. Acesso em 21 set. 2015.

Mesquita. A. C. **Assassin's Creed: Renascença.** Galera Record. São Paulo, 2011.

Ubisoft®. **Assassin's Creed™: Ezio Trilogy**. Playstation 3® e Xbox 360™. NC Games. São Paulo, 2012.

O ESTUDO DOS PROBLEMAS OCASIONADOS A LONGO PRAZO PELOS RECALQUES PRESENTES EM EDIFICAÇÕES

CARLA CRISTINA BATISTA – Faculdade Eduvale –

carla_google@hotmail.com

DOUGLAS MURILHA - Faculdade Eduvale

ÁREA DO TRABALHO: LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES.

INTRODUÇÃO

O Recalque significa um fato que ocorre quando uma edificação sofre um rebaixamento devido ao adensamento do solo (diminuição dos seus vazios) sob sua fundação. É um desnivelamento de uma estrutura, piso ou terrapleno, devido à deformação do solo. Todos os tipos de solos, quando submetido a uma carga, sofrem recalques, inevitavelmente, em maior ou menor grau, dependendo das propriedades de cada solo e da intensidade do carregamento. Na busca pela compreensão dos problemas ocasionados pelos recalques em edificações, o objetivo deste trabalho é entender o que de fato proporciona a ocorrência deste tipo de problema, para a partir daí, propor soluções para que este tipo de problema não ocorra de forma frequente na execução de edificações de forma permanente.

METODOLOGIA

Para a realização deste estudo e a elaboração do presente trabalho, foram coletados e estudados alguns sites específicos que tratam das Normas da ABNT referentes aos projetos de fundações e aos recalques em edificações, cujas mesmas estabelecem uma série de diretrizes para a execução de projetos de fundações, cuja as mesmas devem propiciar a elaboração adequada e o dimensionamento correto das fundações conforme o tipo de solo onde as mesmas são projetadas, visando assim evitar ao máximo os recalques e proporcionar a estabilidade e a segurança das edificações de forma permanente.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os recalques geralmente tendem a cessar ou estabilizar após certo período de tempo, mais ou menos prolongado, e que depende das peculiaridades geotécnicas dos solos. Por exemplo, recalques em solos arenosos, podem se estabilizar em poucas horas ou dias, já o recalque em solos argilosos moles tendem a cessar ou estabilizar somente após algumas décadas. Os recalques podem ocorrer tanto em solos que suportam edificações com fundações rasas (sapata, radiers, etc) quanto com fundações profundas (estaca, broca, tubulões, etc), a depender das condições geotécnicas do terreno onde as fundações serão implantadas. No Estado de São Paulo, há certos tipos de solos com características geotécnicas peculiares que merecem atenção especial em relação a ocorrência de recalques diferenciais das fundações, podendo se tornar um grave problema para o sistema estrutural das edificações (pilares, vigas, lajes e alvenaria), principalmente para as moradias construídas com fundações rasas. O aparecimento de trincas e fissuras generalizadas nas alvenarias das construções, decorrentes de recalques diferenciais em solos colapsáveis, exige reparações muitas vezes incompatíveis com o baixo custo dessas moradias, inviabilizando economicamente sua recuperação estrutural. Em solos argilosos moles, em virtude da elevada magnitude dos recalques diferenciais, a exemplo dos edifícios de Santos-SP, o fator econômico também se pode tornar um obstáculo para a recuperação total ou parcial dos edifícios de modo a garantir as mesmas condições de funcionalidade e desempenho estrutural antes da ocorrência dos recalques. Uma das causas que provocam os recalques em edificações é o rebaixamento do lençol freático, caso haja presença de solo compressível no subsolo, ocorrendo o aumento das pressões geostáticas nessa camada, independente da aplicação de carregamentos externos. Quanto aos solos colapsáveis, estes são considerados como sendo solos de elevadas porosidades, quando entram em contato com a água, onde ocorre a destruição da cimentação intergranular, resultando um colapso súbito deste solo. As escavações em áreas adjacentes à fundação mesmo com paredes ancoradas, podem ocorrer movimentos, ocasionando recalques nas edificações vizinhas. Sobre as vibrações, estas são oriundas da operação de equipamentos de

obras, como bate-estacas, rolos-compactadores vibratórios, tráfego viário, entre outros.

CONCLUSÃO

Após as pesquisas realizadas em Normas da ABNT que tratam sobre o projeto de fundações e dos recalques, pode-se concluir que cabe ao arquiteto sempre trabalhar os seus projetos executivos em conjunto com os projetos do engenheiros civis, onde deverá haver uma integração entre os projetos e os profissionais, para que assim, não ocorram problemas em longo prazo na obra executada em nenhuma de suas etapas, visando proporcionar segurança, estabilidade e bem-estar aos proprietários das mesmas de forma permanente.

REFERÊNCIAS

ABMS. Disponível em:

<www.abms.com.br/links/bibliotecavirtual/.../599671_80_Artigo_Cunha_et_al_2014.pdf, acesso em Agosto de 2016>.

DOCENTE.IFRN. Disponível em:

<<https://www.docente.ifrn.edu.br/...de.../nbr-06122-1996-projeto-e-execucao-de-fundacoes>>, acesso em Setembro de 2016.

ENSOLO. Disponível em:

<http://www.ensolo.com.br/public/index.php?option=com_content...abnt...>, acesso em Setembro de 2016.

SLIDESHARE. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/JorgePinto16/n-1807-medrecalquefundaeştequipamentos>>, acesso em Agosto de 2016.

UFJF. Disponível em:

<http://www.ufjf.br/nugeo/files/2009/11/togot_Unid02.1GeotFund-AterroSolosMoles.pdf>, acesso em Agosto de 2016.

O TEATRO NA ESCOLA: O USO DO JOGO TEATRAL E DA DRAMATIZAÇÃO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

MIGUEL ARCANJO LEME FILHO – Instituto Municipal de Ensino Superior de
São Manuel – IMESSM – miguelleme16@gmail.com

CLARICE APARECIDA ALENCAR GARCIA - Instituto Municipal de Ensino
Superior de São Manuel – IMESSM

ÁREA DO TRABALHO: Linguística, Letras e Artes

INTRODUÇÃO

A partir de observações feitas em sala de aula, podemos identificar que a educação atualmente nas escolas públicas, apresenta muitos problemas, dentre os quais está o desencanto de uma parcela de professores que não mais se interessam em dar aulas e um dos motivos alegados é a má remuneração; percebe-se que a falta de suporte da equipe gestora também favorece este desencanto e também a total apatia e desinteresse de uma grande parcela de alunos. Como consequência, temos alunos que não estão desenvolvendo todo o seu potencial, fazendo que cada vez mais se distancie do seu desenvolvimento escolar adequado, dificultando sobremaneira o êxito da relação do binômio ensino-aprendizagem.

Com esse panorama presente nas escolas públicas, agravado em comunidades mais carentes, temos que procurar entender esse processo e encontrar possíveis soluções.

Desenvolver atividades mais prazerosas para os alunos poderia ser uma solução. Na busca por alternativas, encontrei a arte como caminho, visto que é uma disciplina com inúmeras possibilidades e oferece a oportunidade de um ensino multidisciplinar. Unindo os conceitos de educação, arte e representação, podemos então pensar no teatro.

Diante desse desafio, podemos pensar no exercício do Teatro dentro da escola pública, não como diversão ou evento esporádico, mas como um recurso pedagógico que comporta elementos necessários para auxiliar o aluno a refletir, ler, escrever, ponderar, flexibilizar, etc., atitudes que podem resgatar ou introduzir o respeito pelos valores, a descoberta da sua identidade, o apego a novos paradigmas, bem como habilitá-los no desempenho da escrita e da

leitura. O objetivo do trabalho foi procurar nas literaturas pertinentes a influência do teatro nas escolas públicas como prática pedagógica. Mostrar respostas afirmativas que satisfaçam a pergunta: pode o teatro, com suas técnicas de interpretação e atuação representativa, adaptação e readaptação textuais e a interatividade de pessoas e espaços, servir para resgatar os valores morais, a identidade e os paradigmas dos alunos, a fim de prepará-los para o convívio no ambiente escolar e familiar, bem como facilitar a aprendizagem das habilidades leitoras e escritoras?

METODOLOGIA

Como proposta de pesquisa, delimitamos alguns autores como basilares para nortear o presente trabalho.

No tocante, à escola do século XXI, que trata da indisciplina, buscamos a linha de pensamento baseada no autor Celso Vasconcellos; a questão dos valores, identidade e paradigmas, optamos por trabalhar com as propostas de Stuart Hall e Maria Cândida Moraes, que colocam a descentração da identidade do homem moderno e a substituição dos antigos pelos novos paradigmas emergentes, respectivamente.

Por outro lado, o tema: O teatro no contexto escolar, que discorre sobre o teatro e suas peculiaridades, foi consultado os autores Viola Spolin e Olga Reverbil, que tratam do uso das práticas teatrais na escola através de jogos e dramatização, como ferramentas pedagógicas.

Conduzimos o presente trabalho na abordagem da pesquisa qualitativa por meio de revisão bibliográfica buscando analisar, interpretar e compreender na atualidade, a proposta das práticas teatrais, apoiado em determinados pressupostos epistemológicos e teóricos. Aponta para um exame atento e minucioso da literatura pertinente para estabelecer relações, confrontar ideias, refutar ou confirmar opiniões dos autores pesquisados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Percebemos que outros autores corroboram com essa premissa, que o teatro favorece aos alunos uma vivência nova, que força a separação da tradição enraizada, para uma nova maneira melhor ou diferente, de solucionar os mesmos ou novos problemas que enfrentam. O teatro como prática

pedagógica, tem todos os elementos necessários para, através do seu exercício, desde os anos iniciais do ensino básico, transformar a vida dos alunos. Os resultados da pesquisa nas literaturas pertinentes responderam de maneira bastante esclarecedora a pergunta objetivo do trabalho. Mostrou com clareza que a prática do teatro na escola de maneira regular pode sim mudar as perspectivas dos alunos para melhor, além de ter uma abrangência em temas transversais e colaborar com a interdisciplinaridade.

CONCLUSÃO

Diante das inúmeras assertivas, corroboradas por diversos autores, mostrando que com a prática do teatro é possível transformar as perspectivas dos alunos quanto a sua formação educacional, social e humana, os preparando para um futuro promissor, bem como, também capaz de modificar o *status quo* de alunos desinteressados pela vida escolar em alunos participantes e motivados, entendo que o teatro é sim uma prática transformadora no ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10. ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005. 102 p.

MORAES, M. C. **O paradigma educacional emergente**. 12 ed. Campinas: Papirus, 2006. 238 p.

REVERBEL, O. **Um caminho do teatro na escola**. 2 ed. São Paulo: Scipione, 2002. 174 p.

SPOLIN, V. **Jogos Teatrais para a sala de aula: um manual para o professor**. (I. D. KOUDELA, Trad.) São Paulo: Perspectiva. 2007. 310 p.

_____, V. **Improvisação para o teatro**. (I. D. KOUDELA; E. J. A. AMOS, Trad.) São Paulo: Perspectiva, 2010.

VASCONCELLOS, C. S. **(In) Disciplina: construção da disciplina consciente e interativa em sala de aula e na escola.** 15 ed. São Paulo: Libertad Editora, 2004. 133 p.