

**CENTRO CULTURAL E INTERATIVO NO MUNICÍPIO DE VIDEIRA SC.**

Regina Mosena dos Santos, Larissa Woitke

## Resumo

Este artigo apresenta o desenvolvimento teórico que fundamenta a proposta de um Centro Cultural e Interativo em Videira/SC, concebido para integrar lazer, educação e tecnologia. A pesquisa, de abordagem qualitativa e descritiva, apoia-se em referências bibliográficas, documentos e estudos de caso, analisando tendências contemporâneas e os impactos da pandemia na busca por experiências culturais imersivas. O projeto adota o conceito de um portal entre o real e o virtual, combinando ambientes naturais e tecnológicos para promover convivência, bem-estar e inclusão. Os resultados indicam que o centro tem potencial para fortalecer o ecossistema cultural do município, ampliar o acesso democrático ao conhecimento e tornar-se referência regional em inovação e cultura.

**1 INTRODUÇÃO**

A crescente transformação das dinâmicas sociais, culturais e tecnológicas tem provocado mudanças significativas na forma como as pessoas aprendem, interagem e consomem lazer. Esse movimento se intensificou após a pandemia de COVID-19, período que restringiu o acesso a espaços públicos e evidenciou a importância do bem-estar emocional, da convivência social e do uso da tecnologia como meio de comunicação e entretenimento. No município de Videira/SC, esses efeitos tornaram ainda mais evidente a necessidade de criação de novos equipamentos culturais capazes de oferecer experiências diversificadas, inovadoras e acessíveis à população.

Nesse contexto, o presente artigo apresenta o desenvolvimento teórico que fundamenta a proposta de um Centro Cultural e Interativo, concebido

para integrar lazer, educação e tecnologia em um mesmo espaço. A iniciativa busca responder ao aumento da demanda por ambientes capazes de promover experiências imersivas, como jogos de movimento, salas de realidade virtual e atividades interativas, ao mesmo tempo em que valoriza o bem-estar, a convivência e o acesso democrático à cultura.

O estudo parte de uma abordagem qualitativa e descritiva, apoiada em pesquisa bibliográfica, documental e em estudos de caso, que permitiram identificar tendências contemporâneas para espaços culturais e compreender como a neurociência aplicada à arquitetura pode contribuir para a criação de ambientes mais acolhedores e estimulantes. A partir dessas análises, foram definidas diretrizes conceituais e projetuais que orientaram a elaboração do anteprojeto arquitetônico.

Ao propor um espaço que funciona como um portal entre o mundo real e o virtual, a pesquisa reforça a importância de integrar natureza e tecnologia, criando ambientes que promovam interação, aprendizagem e imersão. Assim, esta introdução situa o leitor quanto à relevância do tema e apresenta as bases que sustentam a proposta, justificando a pertinência do Centro Cultural e Interativo como resposta às demandas atuais da cidade de Videira e às transformações que caracterizam a sociedade contemporânea.

## 2 DESENVOLVIMENTO

A proposta de criação de um Centro Cultural e Interativo no município de Videira/SC surge como resposta à crescente demanda por espaços que integrem cultura, lazer, tecnologia e convivência social. A contemporaneidade apresenta mudanças significativas nas formas de interação, aprendizado e entretenimento, especialmente após o período da pandemia de COVID-19, que alterou profundamente os hábitos sociais, as necessidades psicológicas e as motivações de lazer da população. Nesse contexto, a elaboração deste estudo visa fornecer uma fundamentação teórica consistente para subsidiar o futuro anteprojeto arquitetônico, oferecendo reflexões sobre a importância de ambientes inovadores capazes de estimular experiências imersivas, educativas e recreativas.

O objetivo central deste estudo é apresentar bases conceituais e referenciais que orientem a concepção de um espaço multifuncional, voltado à promoção de atividades culturais, interativas e tecnológicas, ao mesmo tempo em que valoriza o bem-estar e o desenvolvimento social. O Centro Cultural e Interativo pretende integrar diferentes formas de lazer e aprendizagem, incorporando tecnologias contemporâneas como jogos de movimento, salas de realidade virtual e painéis digitais, alinhando-se às novas formas de consumo cultural e às demandas emergentes de entretenimento e saúde.

A justificativa para o desenvolvimento deste projeto está associada às transformações sociais intensificadas durante e após a pandemia. As restrições impostas pelo distanciamento social reduziram significativamente o acesso a espaços públicos de lazer, provocando impactos emocionais e psicológicos na população. Com o retorno das atividades presenciais, dados recentes apontam que as viagens motivadas por lazer atingiram 38,7% do total em 2023, superando visitas familiares. Em Santa Catarina, esse crescimento foi de 9%, enquanto em Videira chegou a 43%, evidenciando o aumento do interesse por atividades recreativas e a necessidade de diversificação cultural no município. Simultaneamente, a pandemia reforçou o uso da tecnologia como meio essencial de comunicação, entretenimento e interação social, ampliando a busca por experiências que integrem inovação digital e convivência humana. Esses fatores revelam a pertinência de um equipamento público capaz de unir cultura e tecnologia de forma acessível e inclusiva.

A metodologia adotada possui caráter qualitativo e descritivo, fundamentada em pesquisa bibliográfica, documental e em estudos de caso. Foram analisados conceitos relacionados à cultura contemporânea, ao papel dos centros culturais, à influência da neurociência na arquitetura e às tendências tecnológicas aplicadas a espaços interativos. A pesquisa também incluiu a avaliação de dois estudos de caso de centros interativos nacionais e internacionais, selecionados pela pertinência ao tema e pelas soluções projetuais empregadas. Além disso, utilizaram-se dados secundários para

contextualizar os impactos da pandemia e o crescimento da demanda por espaços culturais inovadores. Esta abordagem permitiu compreender a relevância social do projeto e identificar estratégias que favorecem uma experiência arquitetônica envolvente e conectada às necessidades atuais.

Os resultados da pesquisa possibilitaram a elaboração de diretrizes projetuais que orientaram o desenvolvimento do anteprojeto arquitetônico. O terreno selecionado situa-se em uma área próxima ao centro urbano de Videira, favorecendo o acesso e a integração com os serviços existentes no entorno. A localização estratégica reforça o caráter público e democrático do equipamento, garantindo que pessoas de todas as idades possam usufruir de suas atividades culturais, tecnológicas e educativas.

O conceito do projeto foi definido como um portal entre o mundo real e o virtual, explorando a dualidade entre natureza e tecnologia. O partido arquitetônico propõe um centro cultural aberto, fluido e acolhedor, no qual áreas ajardinadas e espaços digitais se complementam. Circulações amplas e ambientes integrados reforçam a ideia de convivência, ao mesmo tempo em que ampliam a sensação de imersão. O programa inclui múltiplas salas de Realidade Virtual voltadas para entretenimento, saúde, educação e informação, conectadas ao universo dos games e às experiências sensoriais. Esses ambientes promovem estímulos visuais, cognitivos e motores, alinhados às tendências contemporâneas de interatividade.

A materialidade adota madeira e tons suaves como elementos de conforto, que contrastam com a presença da iluminação em LED e com painéis digitais interativos. Essa combinação cria uma atmosfera equilibrada entre o acolhimento natural e a inovação tecnológica, reforçando o conceito de transição entre os dois mundos. A proposta busca oferecer uma experiência arquitetônica que desperte curiosidade, ludicidade e conexão, tanto com o ambiente quanto com as pessoas.

O público-alvo é composto por indivíduos de todas as idades, desde crianças em fase escolar até adultos e idosos, permitindo um uso diversificado do espaço. Dessa forma, o Centro Cultural e Interativo pretende atender diferentes perfis de visitantes: famílias, estudantes, grupos organizados, turistas

e moradores locais que buscam atividades culturais, aprendizado, diversão e convivência social.

Assim, o estudo desenvolvido demonstra que a implantação de um Centro Cultural e Interativo em Videira é pertinente e necessária, tanto pela carência de equipamentos culturais diversificados quanto pelo aumento do interesse da população por experiências tecnológicas, educativas e recreativas. O projeto propõe uma nova forma de compreender os espaços públicos, promovendo integração, inovação e bem-estar para a comunidade, além de fortalecer a identidade cultural do município.

### 3 CONCLUSÃO

O estudo desenvolvido evidencia que a criação de um Centro Cultural e Interativo em Videira/SC representa uma resposta eficaz às transformações sociais, culturais e tecnológicas intensificadas nos últimos anos. A análise teórica, associada aos estudos de caso e aos dados levantados, demonstra que a população busca cada vez mais espaços capazes de integrar lazer, educação, tecnologia e convivência, especialmente após o período de isolamento imposto pela pandemia. Nesse sentido, o projeto se mostra alinhado às novas demandas por experiências imersivas e inclusivas, valorizando tanto o bem-estar quanto o desenvolvimento social.

A concepção do centro como um portal entre o real e o virtual reforça sua proposta inovadora, articulando áreas ajardinadas e ambientes digitais de maneira equilibrada. A escolha de materiais acolhedores combinados com elementos tecnológicos cria uma atmosfera que estimula a curiosidade, a aprendizagem e o engajamento, ampliando o potencial de uso por pessoas de todas as idades. Além disso, a localização estratégica e o programa diversificado fortalecem o caráter democrático do espaço, tornando-o um equipamento cultural acessível e relevante para a comunidade.

A proposta do Centro Cultural e Interativo responde à demanda por espaços culturais dinâmicos, mostrando-se viável e significativa para fortalecer o ecossistema cultural e tecnológico de Videira. Ao integrar arte,

tecnologia e inclusão, o projeto tem potencial para se tornar referência regional, promovendo desenvolvimento educacional, social e econômico e ampliando o acesso democrático à cultura e ao conhecimento. Assim, conclui-se que o empreendimento não apenas atende às necessidades atuais do município, mas também contribui para o futuro da cidade, oferecendo um espaço inovador, formativo e integrador para toda a população.

### REFERÊNCIAS

ABRAHÃO, Sabrina. Neuroarquitetura -Como o cérebro é impactado, o desenvolvimento cognitivo e as interações dos profissionais através do ambiente de trabalho. Trabalho monográfico de especialização em Belas Artes. Centro Universitário Campo Real. 2019. Disponível em:<file:///C:/Users/windows/Downloads/315-Texto%20do%20artigo-804-1-10-20200319.pdf> Acesso em 30 mar 2025

AGÊNCIA IBGE NOTÍCIAS. Após fim da pandemia, número de viagens cresce 71,5% entre 2021 e 2023. 2024. Disponível em : <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/41306-apos-fim-da-pandemianumero-de-viagens-cresce-71-5-entre-2021-e-2023>> Acesso em: 22 mar. 2025.

ALMEIDA, Virgílio Fernandes (2004). O futuro biônico de todos nós. Folha de S. Paulo, 18.07.2004. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1807200403.htm>> Acesso em: 23 mar 2025

ASSMANN, H. (Org.). Redes digitais e metamorfose do aprender. Petrópolis: Vozes, 2005. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ci/a/ShzKdLbqJDPfssvSw9xWPrw/?format=pdf&lang=pt>> Acesso em: 30 mar 2025

CAMPOS, L.; CANAVEZES, S. Introdução à globalização. Instituto Bento Jesus Caraça Departamento de Formação da CGTPIN, 2007. Disponível em: <<https://dspace.uevora.pt/rdpc/bitstream/10174/2468/1/Introdu%c3%a7%c3%a3o%20c3%a0%20Globaliza%c3%a7%c3%a3o.pdf>> Acesso em 23 mar 2025

CAMILO M.; CHENG C.; NASCIMENTO J.; RIBEIRO I.; PIRES E. ; MARTINS S., Jogos sérios para a saúde. Uma revisão narrativa, Goiania, 2016. Disponível em:<

[https://docs.bvsalud.org/biblioref/2018/07/906249/anais\\_cbis\\_2016\\_artigos\\_completos-](https://docs.bvsalud.org/biblioref/2018/07/906249/anais_cbis_2016_artigos_completos-211-218.pdf)

[211-218.pdf](https://docs.bvsalud.org/biblioref/2018/07/906249/anais_cbis_2016_artigos_completos-211-218.pdf)> Acesso em: 20 mar 2025  
DYE & BAVELIER, Differential development of visual attention skills in school-age children, 2010. Disponível em<[https://www.researchgate.net/publication/38017604\\_Differential\\_development\\_of\\_visual\\_attention\\_skills\\_in\\_schoolage\\_children](https://www.researchgate.net/publication/38017604_Differential_development_of_visual_attention_skills_in_schoolage_children)> Acesso em: 20 mar 2025.

FAJARDO, J. L. C. Arquitectura e inteligencia emocional en el pensamiento de Juhani Pallasmaa. Revista científica: El pájaro de Benín, España, volumen 4, 2018. Disponível em<[https://revistascientificas.us.es/index.php/pajaro\\_benin/article/view/18986/16608](https://revistascientificas.us.es/index.php/pajaro_benin/article/view/18986/16608)> Acesso em 30 mar. 2025

FRAGOSO, Suely. De interações e interatividade. In Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 10., 2001, Brasília. Anais. Brasília, Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2001. Disponível em:<

<https://www.comunidadesvirtuais.pro.br/hipertexto/home/interatividade.pdf>> Acesso em: 23 mar 2025

FRANÇA, J. G. F. A importância do uso da iluminação natural como diretriz nos projetos de arquitetura. Revista Especialize On-line IPOG-Goiânia -5ª Edição nº 005 Vol.01/2013 –julho/2013. Disponível em<[https://www.academia.edu/36915427/A\\_import%C3%A2ncia\\_do\\_uso\\_da\\_ilumina%C3%A7%C3%A3o\\_natural\\_como\\_diretriz\\_nos\\_projetos\\_de\\_arquitetura](https://www.academia.edu/36915427/A_import%C3%A2ncia_do_uso_da_ilumina%C3%A7%C3%A3o_natural_como_diretriz_nos_projetos_de_arquitetura)> Acesso em: 30 mar 2025

Sobre o(s) autor(es)

Regina Mosena dos Santos<sup>1</sup>, Larissa Woitke<sup>2</sup>

1. Discente do Curso de graduação em Arquitetura e Urbanismo, Unoesc, Videira, SC  
[reginasantos95@hotmail.com](mailto:reginasantos95@hotmail.com)

2. Docente do curso de graduação em Arquitetura e Urbanismo, Unoesc, Videira, SC  
[larissa.woitke@unoesc.edu.br](mailto:larissa.woitke@unoesc.edu.br)