

COLORIR PARA CONHECER

YANNE ALVES ROBERTO¹; PATRÍCIA CRISTINA DA CRUZ²; CARLA RODRIGUES GASTAUD³

¹*Universidade Federal de Pelotas – yanne.alves@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – patrícia-cristina-cruz@hotmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – crgastaud@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Cada vez mais, os museus vêm trabalhando em diferentes projetos que buscam atrair e despertar a comunidade através da brincadeira. A partir da preocupação do educar fora do espaço escolar, brincando e interagindo com o patrimônio, o Laboratório de Educação para o Patrimônio - LEP, vinculado ao Curso de Museologia da Universidade Federal de Pelotas, pretende refletir sobre os museus como agentes educativos e colaborar para a qualificação das ações educativas desenvolvidas por estas instituições. Além disso, constitui uma mediateca, que tem como propósito reunir e disponibilizar para consultas todo o tipo de material educativo e de divulgação produzido por museus e por instituições voltadas para o patrimônio. O LEP também tem como proposta a desenvolver jogos e brincadeiras no âmbito do patrimônio cultural material e imaterial. O presente trabalho tem como objetivo demonstrar a criação destes jogos educativos que têm como função instigar o público a conhecer mais os bens patrimônio do centro de Pelotas, e neste projeto, mais especificamente o Museu do Doce da UFPel.

Ações educativas são:

Procedimentos que promovem a educação no museu, tendo o acervo como centro de suas atividades. Pode estar voltada para a transmissão de conhecimento dogmático, resultando em doutrinação e domesticação, ou para a participação, reflexão crítica e transformação da realidade social. Neste caso, deve ser entendida como uma ação cultural, que consiste no processo de mediação, permitindo ao homem apreender, em um sentido amplo, o bem cultural, com vistas ao desenvolvimento de uma consciência crítica e abrangente da realidade que o cerca. Seus resultados devem assegurar a ampliação das possibilidades de expressão dos indivíduos e grupos nas diferentes esferas da vida social. Concebida dessa maneira, a ação educativa nos museus promove sempre benefício para a sociedade, em última instância, o papel social dos museus. (REVISTA MUSEU, 2012)

Denise Grinspum escreve sobre “Educação para o Patrimônio”, ideia que contempla as ações educativas de museus de qualquer tipologia:

Formas de mediação que propiciam aos diversos públicos a possibilidade de interpretar objetos de coleções dos museus, do ambiente natural ou edificado, atribuindo-lhes os mais diversos sentidos, estimulando-os a exercer a cidadania e a responsabilidade

social de compartilhar, preservar e valorizar patrimônios com excelência e igualdade. (EDUCAÇÃO PARA O PATRIMÔNIO: MUSEU DE ARTE E ESCOLA, 2000)

Partindo do fato de que o jogo é um facilitador da aprendizagem que estimula as capacidades cognitivas e motoras e promove a criatividade, o raciocínio e o desenvolvimento afetivo-social, desenvolveu-se uma série de jogos para crianças e adultos, a fim de propiciar uma aproximação agradável, lúdica e pedagógica com alguns bens culturais da cidade de Pelotas.

2. METODOLOGIA

Neste projeto de graduação, apresentamos o processo de desenvolvimento de jogos educativos no LEP – Laboratório de Educação para o Patrimônio, em que teoria e prática caminharam lado a lado.

Embassados na fundamentação teórica obtida a partir de leitura e discussão de autores como Denise Grinspum, Maria de Lourde Horta, Cristina Bruno, Paulo Freire, Maria Célia Santos, entre outros, e aliando estes princípios à permanente experimentação, foi elaborado em 2014 um primeiro conjunto formado por três jogos com foco no patrimônio cultural de Pelotas: o primeiro, “Quebra-cabeça da Praça”, é um quebra-cabeça, com imagens dos casarões do entorno da Praça Coronel Pedro Osório; o segundo nomeado pelos próprios participantes como “Pife Doce” é um jogo de cartas sobre os doces inventariados no INRC (Inventário Nacional de Referências Culturais); o terceiro, “Que casa é?”, é um jogo de trilha no qual, sobre a planta baixa da Praça Coronel Pedro Osório, devem ser identificados e localizados casarões do centro histórico de Pelotas. Todos estes jogos foram criados com foco no Museu do Doce da UFPel.

Em 2015, como desdobramento desta ação, foi planejada e preparada uma nova ação educativa intitulada: Colorir para conhecer: detalhes do Museu do Doce da UFPel. Inspirada no sucesso dos atuais livros de colorir, a ação proposta pretende que os participantes aprendam brincando e pintando ilustrações produzidas, num primeiro momento, a partir dos estuques decorados dos forros do Museu do Doce da UFPel, possibilitando uma observação atenta dos detalhes que embelezam esta edificação.

Mesmo aqueles que não possuem experiência em pintar poderão desfrutar desta ação. O ato de colorir pode provocar diversas sensações e ao mesmo tempo estimula a expressão e a curiosidade, dentro do próprio museu.

Etapas de execução do projeto:

- Inicialmente, se fez 152 fotografias dos forros, buscando detalhes de cada ambiente passíveis de serem vetorizados, de forma que destaque o contorno da imagem;
- Preparação de desenhos-piloto (formato cartão postal) para serem experimentadas no Dia do Patrimônio 2015, no Museu do Doce da UFPel;
- Avaliação dos resultados do Dia do Patrimônio;
- Seleção das imagens a serem utilizadas no livro (20 ou 30);
- Preparação das imagens de modo a transformá-las em contornos que possam utilizadas para pintura (lápis de cor) posteriormente.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os protótipos dos jogos: Quebra-cabeça da Praça, “Pife Doce” e “Que casa é?”, foram testados no Museu do Doce da UFPel, pelos próprios visitantes do Museu, durante o “Dia do Patrimônio”, evento organizado pela Secretaria Municipal de Cultura (Secult) de Pelotas que ocorreu nos dias 16 e 17 de agosto de 2014.

No Colorir para conhecer: detalhes do Museu do Doce da UFPel, continuaremos com a mesma premissa de experimentação e avaliação constantes. Por esta razão, durante o “Dia do Patrimônio” de 2015, apresentaremos os primeiros resultados do Colorir para conhecer ao público do Museu do Doce da UFPel e verificaremos a recepção do novo projeto pelos usuários.

E como teste inicial, os participantes receberão imagens de detalhes do interior do museu, como estuques e seus adornos – em tamanho cartão-postal – para que possam aprender brincando e pintando estas imagens com atenção aos detalhes que embelezam esta edificação.

4. CONCLUSÕES

Os jogos são momentos de ação, reflexão e transformação, através deles se busca integrar entre educação e patrimônio.

O projeto Colorir para Conhecer ainda está em uma etapa inicial, até o momento se fez o planejamento preliminar do livro de pintar, que trará os detalhes arquitetônicos da Casa 8 – que abriga o Museu do Doce da UFPel – para perto de seu público. Além disso, também realizamos a recolha da imagens dos estuques do Museu do Doce e a preparação de desenhos (protótipos) para serem testados no Dia do Patrimônio.

Após os resultados desta aplicação, serão norteadores no desenvolvimento do livro. Possibilitando assim, uma mediação entre o público e o patrimônio, brincando.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GASTAUD, Carla Rodrigues; CRUZ, Matheus; LEAL, Noris Mara Pacheco Martins; SÁ, Patrícia Cristina da Cruz; CASTRO, Renata Brião de. **Do sal ao açúcar: as ações educativas do Museu do Doce da UFPel** (Universidade Federal de Pelotas). Expressa Extensão. Pelotas, v.19, n.2, p. 91-105, 2014.

GRINSPUM, Denise. **Educação para o patrimônio: Museu de Arte e Escola – Responsabilidade compartilhada na formação de públicos**. 2000. Tese de Doutorado. Faculdade de Educação, USP, São Paulo.

HORTA, Maria de Lourdes Parreira; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. **Guia básico de Educação Patrimonial**. Brasília: IPHAN, 1999.

BARBOSA, Neilia Marcelina; OLIVEIRA, Anna Luiza Barcellos de; TICLE, Maria Letícia Silva. **Ação Educativa em Museus: Caderno 04**.

Belo Horizonte: Secretaria de Estado de Cultura/ Superintendência de Museus e Artes Visuais de Minas Gerais, 2010. Disponível em: http://www.cultura.mg.gov.br/images/2015/Sumav/miolo_acao_educativa_2.pdf
Acessado em: 26/08/2015