

## JOGO DE MEMÓRIA TÁTIL: DETALHES DO MUSEU DO DOCE DA UFPEL

**RAFAEL TEIXEIRA CHAVES<sup>1</sup>**; **ILDAIANE PINTANELA VERGARA<sup>2</sup>**; **CARLA RODRIGUES GASTAUD<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas – rafateixeirachaves@gmail.com*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – ildaianevergara2010@hotmail.com*

<sup>3</sup>*Universidade Federal de Pelotas – crgastaud@gmail.com*

### 1. INTRODUÇÃO

Este artigo trata da construção de um jogo de memória tátil para atender pessoas deficientes visuais e videntes como um modo lúdico de pensar e “conhecer” o patrimônio da cidade de Pelotas.

Os estuques utilizados no jogo estão nos forros do Museu do Doce da UFPel que está sediado no Casarão nº 8 da Praça Coronel Pedro Osorio. O Casarão foi construído em 1878, para servir como residência para a família de Francisco Antunes Maciel.

Os estuques de forros que apresentamos relacionados à função de cada ambiente: instrumentos musicais nas salas de música; pratos, talheres e alimentos na sala de jantar, por exemplo.

O fundamento da ação educativa é a relação entre o acervo e o público que o visita, atuando por meio de estímulos capazes de estabelecer diálogos com os visitantes e facilitando a apreensão pelo público, isto é, gerando respeito e valorização do patrimônio cultural, ou como define a publicação “Educação Patrimonial: Histórico, Conceitos e Processos”, do IPHAN:

(...) a Educação Patrimonial constitui-se de todos os processos educativos formais e não formais que têm como foco o Patrimônio Cultural, apropriado socialmente como recurso para a compreensão sócio histórica das referências culturais em todas as suas manifestações, a fim de colaborar para seu reconhecimento, sua valorização e preservação. Considera ainda que os processos educativos devem primar pela construção coletiva e democrática do conhecimento, por meio do diálogo permanente entre os agentes culturais e sociais e pela participação efetiva das comunidades detentoras e produtoras das referências culturais, onde convivem diversas noções de Patrimônio Cultural. IPHAN, p19, 2014.

Para isso o Laboratório de Educação para o Patrimônio - LEP, vinculado ao curso de Museologia da Universidade Federal de Pelotas, propõe esse jogo de memória tátil, no qual o processo de aprendizagem estimula a capacidade cognitiva e motora e promove a criatividade, o raciocínio e o desenvolvimento afetivo social, através de uma aproximação agradável, lúdica e pedagógica com os bens patrimoniais. Nesse jogo específico se proporciona também uma compreensão nova, da deficiência visual e para os videntes a experiência de vivenciarem de ver com os dedos.

## 2. METODOLOGIA

Neste projeto apresentamos o processo de desenvolvimento de um jogo de memória tátil educativo desenvolvido pelo LEP. A inspiração para esse jogo veio do livro *Colorir para Conhecer: Detalhes do Museu do Doce – UFPEL*, desenvolvido pelo LEP e aplicado no dia do patrimônio em 2015, e de uma visita guiada pelo Museu do Doce, ocorrida em 2016 para pessoas com deficiência visual que, além de percorrer o museu, acompanharam através de maquetes tátteis cada um de seus ambientes. Nessa visita a ênfase foi colocada nos elementos “tateáveis”: azulejos, gradis, e detalhes dos forros que puderam ser tocados através de alguns estuques. Para os cegos o toque é muito importante, permite o entendimento espacial das proporções.

Essa experiência foi a base para planejar e construir o jogo de memória tátil que foi testado tanto por pessoas deficientes visuais quanto por pessoas videntes e será aplicado no dia do patrimônio em agosto de 2016.

O jogo de memória tátil é composto por quatro pares de cartas, totalizando oito peças em alto-relevo, cada uma delas com o tamanho de uma folha A4. Além da imagem igual, cada par de cartas do jogo de memória tem um relevo diferente e a identificação dos pares se faz pelos dois modos, pela imagem em relevo e pela sua textura.

Este jogo é também um método de usar outros sentidos alem da visão, não só para pessoas com deficiência visual, mas para pessoas videntes que jogam vendadas para que possam experimentar diferentes sensações.

De acordo com Magali Cabral (2002), se o patrimônio é terreno em construção, fruto de eleição, campo de combate, espaço de relações humanas, é também “meio de comunicação e campo de educação”, podendo e devendo ser objeto de ações educativas que contribuam para a mudança social por “ensinar a pensar criticamente, fornecendo os instrumentos básicos para o exercício da cidadania”.



Protótipo (Detalhe de estuque do forro – Museu do Doce), material em alto-relevo

Fonte: LEP – Laboratório de Educação para o Patrimônio, 2016.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Então, o jogo foi testado por alunos da Escola Especial Louis Braille respectivamente composto por cinco alunos sendo eles todos de baixa visão e quatro videntes, e assim foi analisado o material usado na confecção das cartas, o modo de jogar juntamente das réplicas de estuques feitas de gesso que representam o tamanho real de parte dos estuques do teto do Museu do Doce.

As associações feitas pelos deficientes visuais foram bem dinâmicas relacionando as cartas com objetos do cotidiano, já os videntes mesmo vendados tentam adivinhar a imagem em sua parte visual e não utilizam os outros sentidos para fazer as associações.

A ação educativa é um processo feito sempre em consulta e passando por aperfeiçoamentos, museu é sim lugar de brincar e aprender com outros olhares.

Como teste inicial os grupos de deficientes visuais com dez pessoas serão convidados a chegar ao Museu do doce com antecedência suficiente para acompanhar uma visita mediada antes de jogar o jogo de memória tátil. Essa visita apresentará a casa e descreverá os quatro elementos mais importantes, e sinalizará a localização de cada um dos elementos das figuras nas cartas onde estão em cada local na casa. Logo após o percurso pela casa será apresentada a maquete tátil para que os visitantes sintam as proporções arquitetônicas do museu, e conheça na maquete onde estão os elementos dos forros da casa representados nas cartas do jogo.



Moldes de gesso dos estuques do Museu do Doce  
Fonte: LEP – Laboratório de Educação para o Patrimônio, 2016.

## 4. CONCLUSÕES

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

O jogo de memória tátil ainda está em uma etapa inicial, a experiência deste protótipo de momento é enriquecedora, no entanto, conhecer desta forma os detalhes arquitetônicos do Museu do Doce faz com que as pessoas com deficiência visual se envolva de forma dinâmica e pedagógica e possilita a percepção e a interpretação por meio da exploração sensorial.

Estes conceitos de acessibilidade e inclusão onde um jogo de memória tátil possa ser jogado por todos, a educação para os museus está na interlocução extramuros, este contato no modo de fazer é muito importante, pois como apresentado o jogo foi consultado por deficientes visuais e videntes.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CABRAL, Magali. Comunicação, educação e patrimônio cultural. Texto apresentado no Fórum Estadual de Museus do Rio Grande do Sul. Inédito. Rio Grande, Rio Grande do Sul, 2002.

GASTAUD, Carla, CRUZ, Patrícia, LIMA, Marcelo; Implantação da Mediateca do LEP - Laboratório de Educação para o Patrimônio agosto de 2013.

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.

IPHAN, EDUCAÇÃO PATRIMONIAL Histórico, conceitos e processos, 2014.

Colorir para Conhecer, Detalhes do Museu do Doce, Laboratório de Educação para o Patrimônio-LEP, 2015.