



## O JOGO DO DOCE NA MEDIAÇÃO DO MUSEU DO DOCE DA UFPEL

MASKE, LÚCIA MARIA TIMM<sup>1</sup>; OLIVEIRA, MARLENE<sup>2</sup>; AMARO, GIZELE DOS SANTOS<sup>3</sup>; GASTAUD, CARLA<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> Universidade Federal de Pelotas –luciamtm@yahoo.com.br

<sup>2</sup> Universidade Federal de Pelotas –marlensoliver@gmail.com

<sup>3</sup> Universidade federal de Pelotas –giseleamaroo@hotmail.com

<sup>4</sup> Universidade Federal de Pelotas – [crgastaud@gmail.com](mailto:crgastaud@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta reflexões acerca da atividade lúdico-educativa, oferecida pelo Laboratório de Educação para o Patrimônio (LEP) às crianças visitantes do Museu do Doce da Universidade Federal de Pelotas no ano de 2017, denominada “Jogo do Doce”. Esse jogo foi criado nos moldes do tradicional “Jogo da Velha”, com o intuito de auxiliar o museu a cumprir sua função educativa. Neste sentido, salienta-se a definição de brincadeira de Vigotsky (1998 apud CAMPOS 2009), enfatizando a importância da brincadeira como:

[...] uma ‘situação imaginária’, na qual a criança cria relações com o pensamento e a realidade, podendo ser considerada como um recurso de construção do seu conhecimento, pois ao agir sobre os objetos, a criança vai estruturando seu tempo e espaço, desenvolvendo noções de causalidade, passando pela representação e, finalmente, à lógica.

Segundo Vigotsky (1999) desde o início da vida o desenvolvimento do sujeito ocorre pelo processo de apropriação dos significados culturais que o circundam, pela linguagem, consciência e atividade, transformando-se de biológico em sócio histórico. Assim, os museus podem usar essa ferramenta de educação lúdica, o jogo, bastante útil para o público infantil. Para a criança compreender o mundo e desempenhar seu papel na sociedade onde vive, ela precisa usar a sua imaginação, sua criatividade e seu poder de observação. As atividades lúdicas dentro do ambiente museal podem permitir a interação e entendimento das diversas situações do cotidiano da criança fazendo com que ela seja um sujeito ativo desse local.

### 2. METODOLOGIA

A atividade proposta foi realizada pelo LEP no Museu do Doce da UFPEL. O público alvo dessa atividade foram as crianças visitantes provenientes de escolas públicas da cidade de Pelotas e crianças que visitaram o Museu do Doce da UFPEL com suas famílias nos dias 18, 19 e 20 de agosto, durante o evento intitulado Dia do Patrimônio<sup>1</sup>

A atividade realizada foi o “Jogo do Doce”. O Jogo da velha é um jogo para duas pessoas em que dois parceiros traçam, em um papel, duas linhas horizontais e duas verticais, em cruz, formando nove casas; em seguida cada um tenta preencher três casas contínuas com o mesmo sinal - um deles utilizando um X e o outro um O - seja em linha, coluna ou diagonal, ganhando o que primeiro

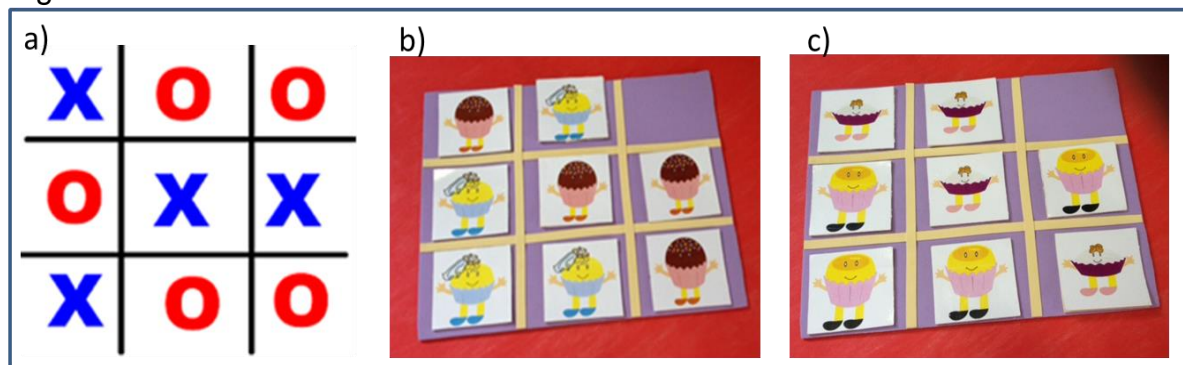
---

<sup>1</sup><http://www.clicsul.net/portal/pel-dia-patrimonio-tera-102-atividades-em-pelotas/>. Atividade lúdica para crianças: “Brincando com o Patrimônio”: Serão disponibilizados jogos e brincadeiras com a temática: Patrimônio edificado e Patrimônio imaterial de Pelotas. Turismo/UFPEL

conseguir fazê-lo. A lógica é fácil de deduzir, por isso é comum "dar velha", ou seja, empatar.

O Jogo do Doce (Fig. b e c), por sua vez, recebe este nome pela troca dos elementos X e O por 2 doces em cada jogo: brigadeiros e bem-casados (Fig. b) em um, quindim e camafeu (Fig. c) em outro. A regra do jogo se mantém a mesma. O jogo foi desenvolvido no LEP, por estudantes de Museologia, em EVA. A placa pronta do jogo tem 40 cm x 30 cm e sobre esse recorte estão coladas em cruz duas linhas horizontais em outra cor e duas verticais resultando em nove casas, de formato quadrado com 14 cm x 14 cm, e com dois doces diferentes em número de quatro para cada jogador.

Figura 1



A herança da doçaria Portuguesa, com a colaboração da cultura negra Africana resultou nos doces que hoje são tradicionais de Pelotas, e estes são utilizados no jogo, Bem Casado, Camafeu e Quindim. O Brigadeiro tem outra história.

### 3.RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este trabalho teve<sup>2</sup> como objetivo destacar as qualidades da utilização do Jogo do Doce no Museu do Doce da UFPel e compreender a importância das atividades educativas do LEP no Museu, desta vez com o Jogo do Doce.

Nos jogos (há também um jogo de memória com o mesmo tema), as crianças reconhecem doces que são patrimonizados -a excessão é o brigadeiro cuja inclusão é uma concessão ao gosto infantil mas é também uma forma de reconhecer que o doce é um patrimônio vivo, que muda ao longo do tempo - objetivo importante para o Museu e para o grupo do Laboratório de Educação para o Patrimônio que desta forma buscam a interação do museu com a educação. Isso ocorre com a possibilidade do jogo, da brincadeira e não como uma determinação. A ação museológica se compreende na interação do visitante com a ação educativa, caracterizando-a como um ato de comunicação.

O desenvolvimento dos jogos apoia-se na posição de SANTOS (1993) que salienta que os museus hoje não podem se mover no interior de uma estrutura rígida, mas pelo contrário, precisam contar com elementos dinâmicos e flexíveis que lhes permitam adaptar-se às constantes mudanças, possuindo objetivos e funções claras e uma postura crítica diante da realidade.

Ações educativas em museus, para Barbosa (2009), são:

---

<sup>2</sup>As informações colocadas na base do Jogo do doce.- Quindim, Bem-casado, Brigadeiro e o Camafeu foram compiladas dos sites: <http://www.deliciasportuguesas.com/site/institucional> e <http://pelotascultural.blogspot.com.br/2016/01/pelotas-e-capital-do-bem-casado.html> em 17/09/2017.



“... elementos fundamentais no processo de comunicação que, juntamente com a preservação e a investigação formam o pilar de sustentação de todo museu, qualquer que seja sua tipologia. Entendidas como formas de mediação entre o sujeito e o bem cultural, as ações educativas facilitam sua apreensão pelo público, gerando respeito e valorização pelo patrimônio cultural.”

Essas formas de mediação devem ser desafiadoras para que o público busque a aprendizagem através do diálogo desenvolvido com o jogo.

O museu pode ser uma estrutura que estimule a criança a brincar, ouvir, explorar a sua criatividade por intermédio das linguagens artístico-cultural, desenhando, pintando, modelando, fotografando, cantando, dançando, dramatizando e outros, e para que isso aconteça o papel do mediador é fundamental. Ao jogar a criança desenvolve a curiosidade e busca descobertas, com o brincar o mediador tem a possibilidade de colocar propostas acolhedoras e de encantamento.

As ações que envolvem os jogos, que é a proposta colocada pelo Lep ao público infantil no museu, são brincadeiras que têm potencial para modificar (por pouco que seja) o pensamento da criança, a partir das ações executadas nos jogos. Através das brincadeiras, os sujeitos testam suas hipóteses e exploram a sua criatividade. Portanto os jogos não são apenas uma forma de divertimento: são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter seu equilíbrio com o mundo, a criança precisa brincar, criar e inventar. Com jogos e brincadeiras, a criança desenvolve o seu raciocínio para o seu conhecimento de forma descontraída e espontânea no jogar. (LEITE, 2011)

Através de brincadeiras desenvolvidas transformam-se o pensamento da criança. E como diz: BUENO ( 2010 ):

“É por meio da brincadeira que a criança pode desenvolver a sua própria liberdade e sua expressão, bem como sua criatividade ao manipulá-los. É na interação com os próprios brinquedos e o meio que as crianças vão construindo os seus conhecimentos, ou seja, através das atividades lúdicas dentro das suas variedades, elaborando e reelaborando”.

No jogo do doce faz-se uma interação da criança com o acervo imaterial do doce. Os museus, de um modo geral, criam e mantêm uma variedade muito rica de informações descritivas para o público adulto que não são acessíveis ao público infantil, portanto o Lep providencia jogos para um conhecimento sobre o patrimônio da casa e dos doces patrimonizados de Pelotas no Museu do Doce.

No jogo não é estimulada a competição, é um jogo intelectual, que utiliza o reflexo rápido, um jogo de estratégias. O objetivo do jogo é fazer com que seja estimulado não à competitividade mas em especial o raciocínio.

Os museus possuem um enorme potencial no desenvolvimento de momentos lúdicos com os jogos para o público infantil. De acordo com FORTUNA ( 2004):

“A brincadeira abre a possibilidade de criar outro mundo e outro jeito de se de viver, através da vivência da alegria da descoberta, do desenvolvimento da capacidade de invenção e da criação de novos padrões de sociabilidade timbrados pela amizade, cooperação e noção responsabilidade coletiva e de bem comum”.

O Jogo Do Doce desenvolvido pelo Lep proporciona uma abordagem lúdico-pedagógica dos doces, pois através da atividade pode-se aprender, ensinar e divertir-se, pois a alegria da vivência, a curiosidade, a socialização e a reflexão estão presentes. A socialização da criança (indivíduo) é construída, pois o afetivo faz parte da construção do conhecimento através do jogo lúdico.

#### 4. CONCLUSÃO

Escola e museu são instituições que as relações sociais se processam da mesma forma, que cada um tem uma lógica própria, o museu oferece ao público uma forma de interação com o jogo, que promove curiosidade, estimula a socialização e esses elementos são fundamentais no processo de ensino-aprendizagem. Conclui-se que os jogos são elementos centrais do departamento educativo do museu, que implicam na interatividade na ação educativa do Museu. O que é potencializado pelo uso de brincadeiras e jogos. Os jogos são elementos centrais do serviço educativo do museu porque, promovem interatividade na ação educativa do Museu.

Através da observação do jogar o Jogo (da velha) do Doce pelas crianças percebe-se os vários aspectos envolvidos nesta ação, tais como: a atividade mental buscando soluções para a colocação das peças do jogo na tentativa do acerto; a organização de uma estratégia (para isso a criança analisa as possibilidades no manipular as peças do jogo e organiza a colocação desses elementos através do campo visual); o desenvolvimento de comunicação entre os dois indivíduos que jogam, com diferentes culturas, costumes e tradições. Surgem adaptações com o patrimônio de forma que o visitante poderá compreender os aspectos sociais históricos, artísticos, técnicos e culturais envolvidos. Através do jogo a criança se relaciona com o outro (o social) e com o meio (artístico, arquitetônico e ambiental) elaborando a construção do seu conhecimento.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

- BARBOSA, N.M.; OLIVEIRA, A.L.B.; TICLE, M.L.S. **Ação educativa em museus:** Caderno 04. Belo Horizonte: Secretaria de Estado de Cultura/ Superintendência de Museus e Artes Visuais de Minas Gerais, 2010. 24 p
- BUENO, E. **Jogo e brincadeira na Educação Infantil: ensinando de forma lúdica.** Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Estadual de Londrina – UEL como requisito parcial para conclusão do curso de Pedagogia. Orientadora: Profª. Ms. Edilaine Vagula. Londrina. 2010.
- CHAGAS, I. (1993). **Aprendizagem não formal/ formal das ciências: Relações entre museus de ciência e escolas.** Revista de Educação, 3 (1), 51-59. Lisboa. <http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/ichagas/index.html/artigomuseus.pdf> Acesso em 08.09.2017.
- FORTUNA, T. R. **O museu em jogo.** Acesso em 17/09/2017 <http://www.ufrgs.br/difusaocultural/admin/artigos/arquivos/artigotaniafortuna.pdf>.
- VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** Trad. José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- SANTOS, M. C. **Encontros Museológicos: reflexões sobre a Museologia, educação e o museu.** Rio de Janeiro: MinC/IPHAN/DEMU, 2008. <http://www.deliciasportuguesas.com/site/institucional> Acesso em 17/09/2017. <http://pelotascultural.blogspot.com.br/2016/01/pelotas-e-capital-do-bem-casado.html> Acesso em 17/09/2017