

BRINCANDO NO MUSEU DO DOCE: UMA AÇÃO EDUCATIVA PARA A SEMANA DO PATRIMÔNIO

CARLA GIOVANA GONÇALVES MALGUEIRO¹; YASMIN FERRARI DE QUEIROZ²; CARLA RODRIGUES GASTAUD³

¹*Universidade Federal de Pelotas – carlamath1918@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – minferrariq@gmail.com*

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

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho traz um relato da ação educativa desenvolvida no Museu do Doce da UFPEL durante a vigência da bolsa de monitoria (junho a setembro de 2023), no Laboratório de Educação para o Patrimônio — LEP, laboratório didático do curso de Museologia da Universidade Federal de Pelotas-UFPEL coordenado pela Professora Carla Gastaud, orientadora deste trabalho. Neste resumo apresentamos as atividades elaboradas para a Semana do Patrimônio junto ao setor educativo do Museu do Doce da UFPEL, por este motivo este relato se referirá ao educativo do museu e não a monitoria em si, pois entendemos que nem durante o período da ação educativa, nem posteriormente, houve separação entre o trabalho da monitora do laboratório e dos colaboradores do educativo do museu.

Ações educativas em museus são atividades que promovem a educação no museu tendo o acervo como centro dessa execução (SUM,2010). No caso do Museu do Doce da UFPEL uma parte das ações se dão através do uso de jogos que têm foco nos doces patrimonializados com os quais a instituição trabalha. Essas ações tem por objetivo aproximar o público do Patrimônio, que é o doce de Pelotas, e promover discussões acerca do mesmo. Ao longo deste trabalho dialogamos com os textos "Falando em ação educativa" (SUM, 2010)¹, "A observação participante" (NETO, 2002), e " O museu em Jogo" (FORTUNA,2006)

2. METODOLOGIA

A organização para a semana do patrimônio ocorrida entre os dias quinze e vinte de agosto de 2023, iniciou em uma reunião no dia doze de julho, no Laboratório de Educação para Patrimônio-LEP, com as professoras Carla Gastaud e Noris Leal, em conjunto com os estudantes do curso de Museologia da Universidade Federal de Pelotas- UFPEL , Iuri Brahm e Yasmin Queiroz. Durante a reunião ficou decidido que os jogos utilizados seriam o jogo de percurso, desenhos para colorir dos doces e fachada do Museu do Doce, e mais dois jogos que foram refeitos, o pife dos doces juntamente com o jogo de memória. O objetivo dessa reformulação foi deixá-los visualmente mais bonitos para ativar a curiosidade do público em relação aos patrimônios ali representados.

Os trabalhos de reformulação dos jogos foram efetuados na semana que sucedeu a reunião. A modificação visual foi feita pelo estudante Iuri Brahm, que redesenhou os doces de forma lúdica para o jogo da memória com o intuito de deixá-los mais atrativos, fez o mesmo com as cartas dos ingredientes para o jogo

¹ Secretaria de Estado de Cultura/Superintendência de Museus de Minas Gerais.

do pife. A monitora do LEP e a graduanda Yasmin Queiroz ficaram responsáveis pela edição das cartas que contém os doces que são parte do jogo do pife. Em uma última reunião antes da semana do patrimônio, ocorrida no dia dez de agosto, o novo aspecto visual do jogo foi aprovado pelas coordenadoras do projeto, Carla Gastaud e Noris Leal.

Figura 1: Primeiro jogo da memória



Fonte: acervo do LEP

Figura 2: Jogo da memória reformulado



Fonte: acervo do LEP

Figura 3: Primeira versão do jogo “Pife do Doce”



Fonte: acervo do LEP

Figura 4: Segunda versão do jogo “Pife do Doce”



Fonte: acervo do LEP

Durante os cinco dias da semana do patrimônio, o educativo do museu estava pronto para receber o público na antiga cozinha do casarão 8, que faz parte do setor expositivo do museu. Foi decidido que os jogos ficariam dispostos em uma mesa, a intenção era deixar os jogos livres para serem tocados ou visualizados, assim os visitantes poderiam decidir se gostariam de jogar ou não.

As ações educativas tiveram mais ênfase, nos dias dezenove e vinte respectivamente, sábado e domingo, sendo que no sábado (19) foi majoritariamente o público adulto que aderiu ao jogo do pife e se interessou pelos desenhos para colorir e no domingo (20) o público foi prioritariamente infantil, na faixa dos 3 a 9 anos. Dentre as atividades disponíveis, a mais bem recebida pelas crianças foi a de colorir os desenhos. O número total de visitantes é incerto, visto que nem todos que passavam pelo museu participavam das ações e nós não contávamos com um livro para registro de participação.

O trabalho se deu através da colaboração entre público e educativo do museu, tendo como princípio ativar o conhecimento patrimonial e aproximar da temática do museu por meio da curiosidade e descontração proporcionadas pelos jogos. No acompanhamento das atividades foi possível utilizar a técnica de observação participante, a qual se realiza através do contato direto do pesquisador com o fenômeno observado para obter informações sobre a realidade dos atores sociais em seus próprios contextos. O observador, enquanto parte do contexto de observação, estabelece uma relação face a face com os observados. (Neto, 2002, p.59). Em síntese como agentes participantes da ação educativa conseguimos notar que através dos jogos houve trocas de saberes significativos entre os colaboradores do museu e o público e, além disso, os visitantes conseguiram propor melhorias para os mesmos demonstrando assim apropriação e interesse.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

De modo geral as ações efetuadas foram bem recebidas pelos visitantes. Houve o diálogo com o público que nos contava momentos e memórias com o museu e seu acervo. Segundo Fortuna (2006), as atividades lúdicas oportunizam a exploração do conteúdo da exposição, estimulando a curiosidade e a busca de

informações acerca do acervo e contribuindo para a apreensão do seu significado e atribuição de sentido.

Assim, as ações educativas do Museu do Doce buscam tornar este patrimônio mais próximo de seus visitantes, e assim contribuir para o ensino e a preservação do acervo. Cada jogo possui um objetivo e tem um público alvo, no caso, do Pife do Doce, ele proporciona o conhecimento do saber fazer o doce, e por ser um jogo um pouco mais longo e se direciona aos visitantes adultos, ao longo dos dois dias notou-se que durante o jogo foram tecidas conversas a respeito da casa, que também faz parte do acervo, e do museu. O jogo da memória e a atividade para colorir proporcionam um conhecimento melhor de cada doce patrimonial ajudando na memorização e coordenação motora. Durante a atividade algumas crianças ficavam acanhadas, outras se soltavam mais e falavam seus doces favoritos e de sua experiência no museu, ficou aparente que a ação educativa no museu deixou o público infantil mais feliz para o seu retorno à instituição.

4. CONCLUSÕES

As atividades educativas para o patrimônio são importantes para criar um diálogo entre visitante, mediador e patrimônio. Quando estávamos organizando tudo para o melhor recebimento do público, tínhamos uma expectativa de como os visitantes iriam receber cada atividade, mas não esperávamos tanta aceitação e interesse dos visitantes, cada jogo teve o seu objetivo alcançado e muitos deles foram solicitados por professores para uso em sala de aula.

Toda essa experiência deixa uma marca nas profissionais que iremos nos tornar: como futuras museólogas a educação para o patrimônio é essencial, principalmente dentro de museus, através dessas ações educativas é possível estabelecer uma comunicação maior e mais direta entre o público e o museu, podemos dizer que os jogos servem como mediadores da consciência e identificação patrimonial. A educação em museus não se trata apenas de jogos e desenhos, mas sim de uma outra forma de se apropriar do patrimônio ali representado. Por este motivo, é importante que cada atividade, cada brincadeira seja avaliada, observando-se o que pode ser mudado ou melhorado para ações futuras e continuidade das mesmas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

BARBOSA, N. M.; OLIVEIRA, A. L. B. DE; TICLE, M. L. S. **Ação Educativa em Museus: Caderno 04.** Belo Horizonte: Secretaria de Estado de Cultura/ Superintendência de Museus de Minas Gerais, 2010.

Capítulo de livro

NETO, O.C. O trabalho de campo como descoberta e criação. In: SOBRENOME, Letras Iniciais dos Nomes (Ed., Org., Comp.) **Teoria, Método e Criatividade.** Petrópolis, RJ: Editora Vozes Ltda, 2002. Cap.3, p. 51– 66.

Artigo

FORTUNA, T.R. Museu é lugar de brincar?. **Revista Museu: cultura levada a sério**, Rio de Janeiro, 2006.