



OS IMÓVEIS INVENTARIADOS DA CIDADE DE PELOTAS EM JOGO: OS PROCESSOS DE DESENVOLVIMENTO DE UMA AÇÃO EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

ARIANA APARECIDA COELHO COSTA¹; RAFAEL TEIXEIRA²;
CARLA GASTAUD³

¹Universidade Federal de Pelotas - arianatp2016@gmail.com1

²Universidade Federal de Pelotas - rafateixeira@gmail.com2

³Universidade Federal de Pelotas - crgastaud@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta o desenvolvimento do jogo denominado “De Cara com o Patrimônio de Pelotas”, elaborado pela equipe do Laboratório de Educação para o Patrimônio, do Curso de Museologia da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), no primeiro semestre de 2019. A construção do jogo foi inspirada no jogo “Cara a Cara”, por isso o título de De Cara com o Patrimônio. O jogo se propõe a promover o (re)conhecimento dos bens inventariados da cidade Pelotas, RS, Brasil, além de proporcionar sua valorização.

Com vistas a construir um material educativo no qual o público reconheça facilmente o imóvel retratado, imagens da fachada de vinte imóveis - selecionados no Inventário de Bens Imóveis da cidade de Pelotas, Lei 4568/00¹, compõem as peças do jogo. Para Marandino, os materiais educativos fazem “adaptações do conhecimento com vistas a possibilitar a compreensão das idéias complexas guardadas nas coleções, nos objetos e nas investigações realizadas pelos museus”, (2016, p 6) e, acrescentamos nós, em leis e “inventários”, contribuindo para que sejam acessíveis e instigantes.

Os protótipos do jogo vêm sendo construídos desde o início de 2019, e já passaram por testes realizados nos museus da Universidade Federal de Pelotas, durante eventos como a Semana dos Museus e o Dia do Patrimônio.

2. METODOLOGIA

O jogo De Cara com o Patrimônio está em processo de desenvolvimento, experimentação e aperfeiçoamento pela equipe do LEP.

A primeira etapa deste processo foi jogar o Cara a Cara tradicional para conhecer o funcionamento do jogo e pensar como aproveitar sua dinâmica em um jogo pedagógico-patrimonial.

A seguir foram selecionados, dentre os bens inventariados da cidade, vinte casas para fazerem parte do jogo, de forma a mostrar o Inventário como um dispositivo de proteção patrimonial e aproximar o público do patrimônio por ele protegido.

Até o momento, o jogo passou por dois testes, cada um com um protótipo diferente: o primeiro foi montado em uma base de papelão, com as imagens impressas em papel sulfite, e utilizou casarões monumentais como os do entorno

¹ <http://www.pelotas.com.br/governo/secult>

<https://sites.google.com/site/pcpelotas/1--conhecendo-o-tema-da-preservacao-do-patrimonio-cultural/inventari>



da praça. Ao jogá-lo, percebeu-se que estas edificações compartilham várias características que dificultavam a identificação das cartas escolhidas pelos jogadores.

Por esta razão, mas também para valorizar outros aspectos do patrimônio edificado que não são contemplados com muita frequência neste tipo de ação, o segundo protótipo foi construído com imagens de casas menores, que não pertenceram a personalidades históricas da cidade e nem correspondem a instituições de grande porte.

Optar por esses patrimônios invisibilizados, os quais passam despercebidos em meio a correria do nosso cotidiano, proporciona visibilidade a essas edificações, em sua maioria desconhecidas. Além disso, no que diz respeito ao “modo de jogar”, percebeu-se a necessidade de limitar o tipo de perguntas a serem feitas (para não eliminar várias cartas ao mesmo tempo e não ficar “fácil demais”) e incorporar elementos arquitetônicos diversos, mostrando fachadas, sacadas, platibandas, pavimentos, definindo assim sua época e estilo.

Este protótipo foi confeccionado sobre uma base de E.V.A e as casinhas, ainda impressas em papel sulfite, coladas com fita adesiva em plaquinhas de E.V.A. Os exemplares do patrimônio edificado escolhidos passaram a ser apresentados em desenhos feitos pela técnica de aquarela, com detalhes a nanquim.



Figura 1: Primeiro protótipo do jogo De Cara com o Patrimônio
Fonte: Acervo do LEP



Figura 2: Segundo protótipo do jogo De Cara com o Patrimônio
Fonte: Acervo do LEP



As cartas do jogo, agora desenhadas, foram digitalizadas e finalizadas, e deram origem a um desdobramento: foram utilizadas em um jogo de memória que serviu para testarmos o quanto as edificações retratadas eram identificáveis..

Há um novo protótipo sendo trabalhado e a nossa expectativa é de que com este terceiro os objetivos do jogo sejam atingidos. Ele será executado sobre uma base de MDF que será adesivada sobre a qual serão fixadas plaquinhas do mesmo material, adesivadas com as casas. A fixação ao tabuleiro será feita com dobradiças, para que as plaquinhas possam ser baixadas conforme forem sendo excluídas do jogo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nos testes realizados com os protótipos detectou-se vários aspectos que devem ser modificados para que o jogo atinja seus objetivos, entre eles: elaborar perguntas objetivas, para que o jogo flua melhor sem ser excessivamente fácil; definir a idade ideal dos participantes; melhorar a estética das casas para que não fiquem muito parecidas umas com as outras, para facilitar a identificação visual e a descrição pelo jogador; incluir os endereços nas cartinhas e pensar outras formas de favorecer a identificação dos imóveis representados.

Implementadas essas alterações, o jogo deverá ser novamente testado. Durante estas experiências serão avaliadas a qualidade do jogo e a relação dos participantes com o mesmo.

Segundo Horta, “o trabalho da Educação Patrimonial busca levar crianças e adultos a um processo ativo de conhecimento, apropriação e valorização de sua herança cultural, capacitando-os para um melhor usufruto destes bens, e propiciando a geração e a produção de novos conhecimentos, num processo contínuo de criação cultural” (Horta et al, 1999, p. 6). Para tanto, os museus podem usar o jogo como ferramenta. 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 permitem a interação e o entendimento de diversas situações do cotidiano da criança fazendo com que ela seja um sujeito ativo desse local.

4. CONCLUSÕES

Os diversos testes realizados com públicos variados têm mostrado o potencial do jogo De Cara com o Patrimônio como uma forma de proporcionar o conhecimento e a compreensão do inventário e dos bens edificados que devem ser protegidos tanto pelo poder público, quanto pela população. Essa ferramenta de educação para o patrimônio busca formar os participantes de maneira divertida, lúdica, para que eles reconheçam os bens culturais da cidade e os valorizem.

O protótipo ainda precisa de melhorias consideráveis, tais como a elaboração de um modo de jogar que incorpore estratégias e métodos que tornem o jogo interessante mas também informativo. A conclusão do jogo está prevista para novembro de 2019 e esperamos que jogá-lo contribua para que a



comunidade se aproprie desta paisagem urbana que emoldura rotina diária de todos nós.

Os materiais educativos têm esta particularidade, podem tornar conceitos e ideias complexas ou leis e “inventários” complicados, acessíveis e interessantes para diferentes públicos. Com essa ação a Universidade Federal de Pelotas proporciona um diálogo com a comunidade, ou seja, através da extensão contribui para educar a população. Tal ação é fundamental, pois as pesquisas realizadas no meio acadêmico devem dialogar com a população e contribuir com o desenvolvimento da mesma.

As práticas de educação para o patrimônio buscam expressar o patrimônio com outro olhar e, neste sentido, os materiais educativos são importante meio de comunicação, aguçam o interesse do público, propiciam apropriação da linguagem, e estimulam (re)significações. Assim, o público é estimulado a (re)conhecer e a se apropriar - a sua maneira - não só dos patrimônios que compõem o jogo, mas também de outros.

5. REFERÊNCIAS

MARANDINO, Martha, **A EDUCAÇÃO EM MUSEUS E OS MATERIAIS EDUCATIVOS**. FEUSP, 2016p. 9.

CABRAL, Magali. **Comunicação, educação e patrimônio cultural**. Fórum Estadual de Museus do Rio Grande do Sul. Rio Grande, Rio Grande do Sul, 2002.

HORTA, M. L.; GRUNBERG, E.; MONTEIRO, A. Q. **Guia Básica de Educação Patrimonial**. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial, 1999.

VIGOSTKI, 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.