

BRINCANDO COM O PATRIMÔNIO

PATRÍCIA CRISTINA DA CRUZ SÁ¹; RENATA BRIÃO DE CASTRO²; CARLA RODRIGUES GASTAUD³

¹Universidade Federal de Pelotas – patricia-cristina-cruz@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – renatab.castro@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – crgastaud@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho se situa no Laboratório de Educação para o Patrimônio, LEP, e tem como foco a funcionalidade de jogos e brincadeiras no âmbito do patrimônio cultural material e imaterial. O LEP tem entre seus objetivos refletir sobre os museus como agentes educativos e colaborar para a qualificação das ações educativas para o patrimônio desenvolvidas por estas instituições. Para isso, foi desenvolvida uma série de jogos para crianças e adultos, a fim de propiciar uma aproximação agradável, lúdica e pedagógica com alguns bens culturais da cidade. Entre esses bens patrimoniais estão os prédios ao entorno da Praça Coronel Pedro Osório e os doces tradicionais de Pelotas

Baseado na ideia de que,

A partir da experiência e do contato direto com as evidências e manifestações da cultura, em todos os seus múltiplos aspectos, sentidos e significados, o trabalho da Educação Patrimonial busca levar as 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, GRUBERG e MONTEIRO, 1999, p. 6).

Entre múltiplas possibilidades de ação educativa, neste momento optou-se por criar jogos que propiciassem uma relação profícua com o bem cultural, pensando com Zorzal e Kirner que escrevem que

O jogo permite que o usuário estabeleça oportunidades de encontrar soluções e interagir com outros usuários, permitindo então o processo de atividades colaborativas e ampliando as estratégias coletivas de uma maneira estimulante e lúdica (ZORZAL e KIRNER, 2005, p.01).

Com o princípio de que o jogo é um facilitador da aprendizagem, foi elaborado um *kit* intitulado “Brincando com o patrimônio”, formado por três jogos com foco no patrimônio cultural de Pelotas. O primeiro é um quebra-cabeça, com imagens dos casarões do entorno da Praça Coronel Pedro Osório. O segundo é um jogo de cartas sobre os doces inventariados no INRC (Inventário Nacional de Referências Culturais). O terceiro é um labirinto onde os participantes terão que identificar e colocar no local correto as imagens dos casarões do centro histórico de Pelotas.

2. METODOLOGIA

Para a elaboração dos jogos considerou-se fundamental que fossem capazes de cumprir sua função de proporcionar o reconhecimento e valorização do patrimônio cultural de forma criativa e lúdica.

Jogo 1 – Quebra-cabeça da Praça: para a execução do quebra-cabeça, foram tiradas fotos das Casas da Praça Coronel Pedro Osório de números, 1, 2, 3, 6, 8, da Prefeitura Municipal, da Biblioteca Pública, do Grande Hotel e do antigo Banco do Brasil. As imagens foram editadas e enviadas para a impressão em quebra-cabeça de 35 peças em papelão grosso com acabamento fotográfico de alto brilho, no tamanho 13,5 x 18 cm.

Jogo 2 – Jogo dos Doces de Pelotas – Trata-se de dois conjuntos de cartas, sendo um com a imagem dos doces e uma lista dos ingredientes utilizados em sua preparação e o outro com cada carta representando um dos diversos ingredientes que entram na elaboração de diversos doces. Cada jogador retira uma carta do conjunto 1 (carta de receita) e descobre que doce deverá montar em sua “mão”. Os jogadores recebem inicialmente 5 cartas de ingredientes e a cada rodada compram uma carta e descartam outra, com o objetivo de juntar os ingredientes necessários para o doce indicado. Quem completar seu doce em primeiro lugar, vence a rodada e soma os pontos de seu doce, que variam de acordo com a complexidade do mesmo e estão indicados na carta da receita. Ao final do número de rodadas acordado, ou ao completar a somatória de pontos acordada, o jogo se encerra com a vitória da maior pontuação.

A elaboração desse material foi feita a partir de uma pesquisa no INRC *Produção de doces tradicionais pelotenses*, que ocorreu em 2006 financiada pela Unesco e pelo Banco Interamericano de Desenvolvimento, por meio do Programa Monumenta. A realização do INRC – *Produção de doces tradicionais pelotenses*¹ teve como proponente a Câmara de Dirigentes Lojistas de Pelotas (CDL) e contou com a parceria da Secretaria Municipal de Cultura de Pelotas e do Instituto de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). Foram inventariados 14 doces divididos em duas categorias: doces da zona rural ou doces coloniais e doces da zona urbana ou doces finos.

Jogo 3 – Labirinto da praça - na construção do labirinto foi utilizado um banner tamanho 100x100 com a planta baixa da Praça Coronel Pedro Osório e as imagens dos seguintes monumentos do entorno da praça: Casarão 1, 2, 3, 6, 8, o Grande Hotel, a Prefeitura Municipal, a Bibliotheca Pública Pelotense, o Clube Caixeiral, Theatro Sete de Abril, Impresa de Pompas Fúnebres Moreira Lopes, Fonte das Nereidas e Estátua do Coronel Pedro Osório.

Nesse exercício os participantes terão que posicionar na planta da Praça Coronel Pedro Osório, os monumentos históricos em suas respectivas localizações. Para isso sortearão uma letra correspondente a um monumento que conterà pontuação e informações sobre esse bem cultural. A partir dessas informações os participantes terão que escolher o monumento correto e fixar no lugar correspondente.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos estão em processo de confecção e experimentação. Foi elaborada uma proposta para a utilização dos jogos pela comunidade, a ser executado no Dia do Patrimônio, evento organizado pela Secretaria Municipal de Cultura (Secult) de Pelotas.

Os jogos serão aplicados Casarão 8, que terá um espaço reservado para essas atividades, oferecidas pelo LEP, nos dias 16 e 17 de agosto.

¹ Para saber mais sobre o INRC – *Produção de doces tradicionais pelotenses* ler RIETH, Flávia et al. **Inventário nacional de referências culturais: produção de doces tradicionais pelotenses (relatório final)**. Pelotas: Ed. Universitária/UFPEL, v. 1, 2008.

Com a realização da atividade será possível avaliar melhor como essas atividades, desenvolvidas a partir do patrimônio - tanto edificado, quanto imaterial - foram recebidas pela comunidade participante. Concordamos com Cury sobre a importância da avaliação contínua, para essa autora: a continuidade do processo de avaliação é o princípio que garante que os processos se tornarão sistemáticos e permitirão a comparabilidade dos resultados no decorrer do tempo (CURY, 2005, p.129), para isso entrevistaremos os usuários após os jogos, registrando suas expectativas, impressões e sugestões que serão tabuladas e consideradas no processo de finalização destes jogos e de construção dos próximos.

4. CONCLUSÕES

O universo da Educação para o patrimônio oferece uma série de possibilidades. A partir da elaboração dos jogos “Brincando com o Patrimônio” o LEP pretende dar subsídios aos centros culturais na divulgação e preservação dos bens culturais.

De acordo com a autora Maria Celia Teixeira Santos (2002) sem utopia não há educação, indo além é válido dizer que sem educação não há patrimônio, pois ainda de acordo com Santos (2002) a educação se apoia na construção e reconstrução do patrimônio cultural. A utilização do patrimônio, decorrente de uma relação direta com o bem cultural, tem qualidade de inserção cultural e social, o que é totalmente desejável.

O desenvolvimento de um trabalho educacional, centrado no patrimônio cultural e com forte apelo ao senso crítico tem como princípio que apreender o significado e a importância do bem cultural e de sua preservação fora do âmbito escolar, de forma agradável e lúdica, agrega valores e significados.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CURY, Marília Xavier. **Exposição: concepção, montagem e avaliação.**São Paulo: Annablume,2005.

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

RIETH, Flávia et al. Inventário nacional de referências culturais: produção de doces tradicionais pelotenses (relatório final). Pelotas: Ed. Universitária/UFPEL, v. 1, 2008.

SANTOS, Maria Célia T. Moura. Museu e Educação: conceitos e métodos. In: Ciências e Letras: Revista da Faculdade Porto- Alegrense de Educação. Porto Alegre: FAPA, n. 31, 2002.

ZORZAL, E. R. ; KIRNER, C. . Jogos Educacionais em Ambiente de Realidade Aumentada. In: WRA2005, 2005, Piracicaba. II Workshop de Realidade Aumentada. Piracicaba : Editora UNIMEP, 2005. v. 1. p. 52-55.