

Jogos pedagógicos como ações educativas do Memorial da UFRPE

Valeska Santos - UFRPE¹

Resumo

O Memorial da UFRPE conta com uma equipe formada basicamente por estudantes licenciando em história e pedagogia. Esta equipe multidisciplinar tem concebido, desenvolvido e orientado ações educativas que tem a exposição permanente “UFRPE: ensino, pesquisa e extensão,” o espaço físico, e seu acervo do memorial como base. Este trabalho aborda a concepção, produção e utilização de jogos educativos manipuláveis como forma de acomodar os conhecimentos obtidos pelos visitantes da exposição.

Palavras-chave: Museu, patrimônio, exposição, jogos didáticos, preservação

Introdução

O objetivo deste trabalho é apresentar uma análise de jogos didáticos que podem favorecer a apreensão dos visitantes de um espaço museológico. Como caso fala da experiência de confecção de jogos didáticos ligados a exposição chamada “UFRPE: ensino, pesquisa e extensão” montada na sala principal do Memorial da UFRPE localizado na Casa Ivan Tavares, Campus de Dois Irmãos no primeiro semestre de 2009.

O Memorial da UFRPE é uma unidade administrativa da universidade instituída e regulamentada pelos seus conselhos superiores vinculada diretamente a Pró-Reitoria de Ações de Extensão. Isso lhe garante não apenas uma existência institucional, mas também um espaço físico, infra-estrutura operacional e uma equipe de trabalho que

¹ Ricardo de Aguiar Pacheco - UFRPE

deveria ser de técnicos-administrativos mantidos pela administração superior da universidade, mas que atualmente é formada por bolsistas.

As vésperas do centenário de fundação têm a perspectiva de um incremento desses suportes materiais o que aumenta a responsabilidade e a necessidade de qualificação de sua equipe técnica para fazer frente às responsabilidades que se aproximam.

No ano 2005 de a UFFPE promoveu o restauro da antiga casa do Prof. Ivan Tavares, situado no Campus Dois Irmãos, na Cidade do Recife, e sua adequação como sede do Memorial da UFRPE. Esta edificação está sob a gerência da equipe de trabalho do memorial duas salas de exposição, uma sala climatizada para abrigar a reserva técnica; e sala de restauro; além espaço administrativo, banheiros e cozinha totalizando mais de 200m² de área. Este espaço físico apresenta condições muito boas para o desenvolvimento de diferentes ações de pesquisa já dispondo de forma regular os serviços de manutenção, conservação e limpeza do espaço físico.

O acervo museológico do Memorial da UFRPE conta com mais de 2.000 itens catalogados entre documentos oficiais, livros de registros da vida institucional, acervo bibliográfico, fotográfico de objetos tridimensionais. Entre os documentos oficiais podemos destacar os livros de ata do ano da fundação da Escola Superior de Veterinária de São Bento datados de 1812 e das deliberações dos conselhos superior da universidade nos anos subseqüentes.

No acervo bibliográfico se encontram bibliotecas de alguns professores já falecidos com edições que também datam desde o início do século XX. E entre os objetos tridimensionais o Memorial guarda instrumentos de pesquisa utilizados nos laboratórios de ensino da universidade em diferentes momentos de sua trajetória. Toda essa cultura material está disponível para ser utilizada pela equipe de trabalho.

Fundamentação teórica

As discussões atuais no âmbito educacional acerca da aprendizagem por meio do uso de materiais didáticos têm enfatizado que a participação ativa da criança e a natureza lúdica e prazerosa inerente a estes materiais contribuem com o aprendizado. Para autores como Silvino Fritzen este argumento têm servido para fortalecer a

concepção segundo a qual brincando ou utilizando um material lúdico que se articule com os conteúdos de ensino reforça o que se quer aprender ².

O professor em seu fazer docente ao utilizar os jogos deve ter claro a intervenção pedagógica que se fará através deles. Para Piaget³, essa prática auxilia o desenvolvimento das habilidades e competências que vão sendo construído através dos fatores simbólicos utilizando objetos concretos que oportunizam as crianças elaborarem hipóteses que serão testadas e poderão ser afirmadas e negadas. Portanto, recorrer a artifícios da prática de utilização de materiais manipuláveis, é uma estratégia didática que vem obtendo sucesso.

Vygotsky⁴ ao defender o uso de atividades lúdicas, afirma que elas levam a condutas que imitam as ações reais de aprendizagem e que trabalhar com tais objetos facilitam a compreensão do aprendiz. Para ele, nas brincadeiras, é possibilitado que as crianças experimentem situações da vida adulta lhes permitindo sentir e viver sem risco.

Já nos Parâmetros Curriculares Nacionais, destaca-se uma reflexão sobre o jogo: Além de ser um objeto sociocultural, o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos; supões um ‘fazer sem obrigação’.

No caso do ensino de História os PCN’s do primeiro ciclo para a disciplina nos dizem que:

“A transposição dos métodos de pesquisa as História para o ensino de História proporciona situações pedagógicas privilegiadas para o desenvolvimento de capacidades intelectuais autônomas do estudante na leitura de obras humanas, do presente e do passado. A escolha dos conteúdos, por sua vez, que possam levar o aluno a desenvolver noções de diferença e de semelhança, de continuidade e de permanência, no tempo e no espaço, para a

² FRITZEN, Silvino José. **Dinâmicas de recreação e jogos**, Petrópolis, RJ. : Vozes, 1985.

³ PIAGET, J; **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrana Brasil,1998.

⁴ VYGOTSKY, **A formação Social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

constituição de sua identidade social, envolve cuidados nos métodos de ensino⁵.”

Este conjunto de referencias nos serviram para pensar nos jogos pedagógicos que tiveram a exposição permanente do Memorial da UFRPE como foco. Como forma de favorecer o processo de aquisição dos conteúdos trabalhados anteriormente na exposição.

Metodologia

Dada a característica da equipe de trabalho do Memorial da UFRPE e a natureza museu de seu local de atuação, o Memorial da UFRPE trabalha com uma metodologia que se não se sucede, mas sobrepõem três dimensões do trabalho museal.

1º pesquisa inicial: Entendemos que os pesquisadores da equipe irão se utilizar das referências teóricas e metodológicas de sua área (História, Sociologia, Antropologia e Educação) para construir subprojetos que farão uma primeira abordagem sobre as relações entre educação, memória e patrimônio nos objetos do acervo do Memorial da UFRPE.

2º comunicação museu: Num segundo momento, as conclusões de cada uma dessas diferentes pesquisas serão problematizadas para se tornarem uma exposição museológica que comunique suas conclusões e difunda uma memória sobre a comunidade acadêmica.

3º programa educativo: Finalmente, será planejada e executada uma ação educativa que potencialize o patrimônio histórico e a memória trabalhada na pesquisa inicial sendo transformada em exposição museológica.

Nossa comunicação, sem desprezar os elementos dos primeiros momentos está focada neste último momento, ou seja, a elaboração do programa educativos que estamos apresentando.

⁵ SECRETARIA DA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997. P. 32

A tarefa de criação de jogos didáticos focou-se na percepção de que estas dinâmicas podem influenciar positivamente no aproveitamento das visitas feitas a exposição. Assim desde o início da seleção das peças e informações que seriam participariam da montagem da exposição eram pensadas as possibilidade de uso didático dos objetos expostos.

Nossa escolha, no momento de confecção dos jogos, foi partir de materiais que mais representassem os conteúdos abordados na exposição, ou seja, a UFRPE como local de ensino de pesquisa e de extensão.

Nossa primeira estratégia foi buscar jogos e brincadeiras com regras já bastante conhecidas para adaptá-las as demandas didáticas da exposição. Numa primeira explosão de idéias foram pensadas diversas brincadeiras como o caça-palavras da preservação, o jogo dos sete erros, brinca esconde, dominó de palavras entre outros.

Após uma análise mais criteriosa destas iniciativas foram selecionadas aquelas mais positivas para os propósitos da exposição. Dessa forma, construímos três jogos: os jogos dos danos, o álbum de figurinhas do museu e o caça- palavras da preservação. Cada um deles voltado ao público de uma idade específica e resgatando habilidades e conhecimentos importantes para o campo de preservação patrimonial.

A confecção dos jogos foi realizada através de uma material base já existente (caça- palavras, jogo dos erros e álbum de figurinhas), pois o que idealizamos tinha relação de semelhança com os mesmos. As regras dos jogos foram discutidas pelos integrantes da equipe e ficou decidido manter as regras básicas dos jogos originais. Assim construímos três jogos: O caça-palavras da preservação, o jogos dos danos e o álbum de figurinhas do museu.

O Caça-palavras é um jogo volta para o publico de 7 a 10 anos que consiste de letras arranjadas aparentemente aleatórias. O objetivo do jogo é encontrar e circundar as palavras escondidas que podem ser encontradas verticalmente, horizontalmente ou diagonalmente. Para este jogo foram sipostas as palavras: ensino, pesquisa, extensão, patrimônio e preservação. O objetivo deste jogo é incentivar os visitantes em relacionar as palavras do universo da exposição com a prática de prservação dos objetos de memória.

O jogo dos danos é uma versão adaptada do jogo dos erros. Partindo da habilidade de discriminação visual é oferecido ao visitante fotos de dois objetos

idênticos, no caso um microscópio óptico, estando um em perfeito estado e outro com partes danificadas. Este é um jogo didático que visa conscientizar os visitantes sobre a importância de preservar o patrimônio sócio-histórico-cultural.

O Álbum de figurinhas é um jogo composto uma folha de ofício com quatro retângulos em uma metade e linhas na outra metade. São oferecidas ao participante fotos de 20 peças que compõem a exposição no tamanho dos retângulos. A partir disso cada participante deve selecionar quais figurinhas deseja colocar no seu álbum. Esta atividade tem como objetivo fazer com que o visitante entenda que uma exposição museológica é uma seleção de objetos que pretende narrar uma história.

Os jogos visualizaram novas estratégias que enriqueceram a compreensão da real função de um museu, recebendo um novo enfoque e tiveram boa avaliação quanto ao seu poder de envolvimento e aquisição de novos saberes por parte do público que delas participou.

Foi composta por uma equipe de trabalho que deveria construir atividades pedagógicas que remetesse os participantes ao que havia sido discutido posteriormente na exposição. Buscamos trabalhar a importância da elaboração de um material que pudesse enriquecer o interesse do público a assuntos relacionados a museus.

Nesse sentido, o objetivo principal foi o de fazer o resgate das informações transmitidas pelos monitores da exposição, definindo assim o que havia sido registrado com maior significado pelo público alvo. Dessa forma, estamos refazendo os objetivos para que sejam consideradas todas as possibilidades de raciocínio em seus diversos níveis.

Resultados

Nossas expectativas no experimento dos jogos foram positivas. O grupo de trabalho aguardava ansiosa a avaliação quanto às possibilidades de aprendizagem que poderiam ser proporcionadas pelos jogos, observadas como ponto motivador para a aprendizagem.

Os elementos motivadores foram se construindo a partir do momento que percebemos o envolvimento da turma. Todos tentavam resolver as atividades e apresentar as possíveis soluções das propostas que estavam sendo geradas.

O interesse quanto ao resgate dos conteúdos foram bem destacados. Espontaneamente discutia-se qual a real função de um museu/memorial e o que fazer para preservar peças com alto valor histórico.

O ensino utilizado por meios lúdicos cria ambientes gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança/homem.

Sabendo que através do uso de atividades lúdicas, podem-se abordar questões pedagógicas, sociais e cognitivas, mas é válido ressaltar, que na aplicação de jogos é necessário adotar algumas posturas, tais quais se um guia, um desafiador, estimulador do conhecimento; ser um problematizador, analisar e discutir o porquê, para quê, para quem e os efeitos que tais atividades podem desempenhar no público alvo.

Referências bibliográficas

PIAGET, J; **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrana Brasil,1998.

VYGOTSKY, L.S. **História Del desarrollo de lãs funciones psíquicas superiores. Ciudad de La Habana**, Ed. Científico Técnica, 1988.

_____, **A formação Social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

KISHIMOTO, Tizuco M. **Jogo, brinquedos e brincadeiras e a educação** (org); - 10 ed, São Paulo: Cortez, 2007.

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

FRITZEN, Silvino José. **Dinâmicas de recreação e jogos**, Petrópolis, RJ. : Vozes, 1985.

SILVA, Tomas Tadeu. **Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 1992.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.
- LE GOFF, Jcques. Memória. In: _____, **História e Memória**. Campinas/SP: Ed. Unicamp, 1996.
- CARRETERO, Mario (et ali). **Ensino de História e memória coletiva**. Porto Alegre: ArtMede, 2007.
- RICOEUR, Paul. **Memória pessoal, memória coletiva**. In: _____, **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas/SP: Ed. Unicamp, 2007.
- FONSECA, Maria Cecília Londres. **O patrimônio em processo: trajetória da política federal de preservação no Brasil**. (2ª ed. rev.) Rio de Janeiro: Ed. UFRJ; MINC; IPHAN, 2005.
- RAMOS, Francisco Régis Lopes. **A danação do objeto: o museu no ensino de história**. Chapecó: Argos, 2004.
- CHOAY, Françoise. **A alegoria do patrimônio**. São Paulo, 2001.
- FUNARI, Pedro; PELEGRINI, Sandra. C. A. **Patrimônio histórico e cultural**.
- LEMOS, Carlos A. C. **O que é o patrimônio histórico**. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- OLIVEIRA, Lúcia Lippi. **Cultura é patrimônio: um guia**. Rio de Janeiro: FGV, 2008.
- ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.