

PATRIMÔNIO PARA BRINCAR: CRIANDO UM JOGO DE PERCURSO PARA O MUSEU DA BARONESA – PELOTAS/RS*

MARLISE BUCHWEITZ**

CARLA GASTAUD***

TATIANA LEBEDEFF****

RESUMO: O presente trabalho visa a refletir sobre Ação Educativa em Museus, explicitando a experiência de criação de um jogo para o Museu da Baronesa – Pelotas/RS. O desenvolvimento do mesmo realizou-se no curso de Museologia da Universidade Federal de Pelotas, numa turma de 6º semestre. A metodologia incluiu leituras de textos de diferentes teóricos que discutem a importância de um novo olhar para o papel do museu, além da realização de atividades educativas criadas em outros museus, para então, partir-se para a etapa de elaboração do jogo destinado ao Museu da Baronesa e que remete à exposição “Viagens” disponível no local. Observou-se a importância de um estudo em grupo para a confecção do jogo, além da etapa prática constantemente necessária para se perceber erros e acertos.

* O presente trabalho é resultado de experiências de Estágio em Docência na Disciplina ‘Ação Cultural e Educativa em Museus’, do Curso de Museologia da Universidade Federal de Pelotas (UFPeL).

** Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural (UFPeL) e Bolsista CAPES.

*** Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS); Professora da Universidade Federal de Pelotas (UFPeL).

**** Doutora em Psicologia do Desenvolvimento pela Universidade Federal de Pelotas (UFPeL). Professora da Universidade Federal de Pelotas (UFPeL).

PALAVRAS-CHAVE: Museu. Ação Educativa. Memória. Identidade.

ABSTRACT:The present work aims to reflect on educational action in museums, specifically the experience of creating a game for the Museum of the Baroness – Pelotas, RS. Its development was held at the Museology Course of the Federal University of Pelotas, in the 6th semester class. The methodology included readings of different theoretical texts that discuss the importance of a new look at the role of the museum, as well as conducting educational activities created in other museums, then, to the stage of development of the game for the Museum of the Baroness, that refers to the exhibition “Travels” available at the place. The importance of a study group for the preparation of the game was noted, in addition to constantly practice step necessary to understand mistakes and successes.

KEYWORDS: Museum. Educational Action. Memory. Identity.

1. Introdução

Para o olhar de um leigo, pensar em museu costuma remeter à ideia de que se vão observar objetos expostos. Ou de que será lida a explicação ao lado do elemento – disposta ali para auxiliar o visitante –, ou haverá um guia acompanhando a visita e direcionando o olhar e as impressões.

Aqueles que estudam o assunto e que vivem o museu dentro da Universidade: uma necessidade à reflexão sobre como tornar o museu mais acolhedor e como promover ações que passem longe da mera observação de objetos. Pois, criar uma consciência crítica em relação ao museu é algo pelo qual esses lugares de memória anseiam. E não só uma consciência em relação aos museus, mas em relação ao patrimônio entendido de forma muito mais ampla, como Grunberg (2007) no fala de Educação Patrimonial no Manual de Atividades Práticas publicado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN.

A autora define então que Patrimônio Cultural:

[...] não são somente aqueles bens que se herdaram dos nossos antepassados. São também os que se produzem no presente como

expressão de cada geração, nosso “Patrimônio Vivo”: artesanatos, utilização de plantas como alimentos e remédios, formas de trabalhar, plantar, cultivar e colher, pescar, construir moradias, meios de transporte, culinária, folguedos, expressões artísticas e religiosas, jogos etc. (GRUNBERG, 2007, p. 5).

A partir disso, há que se “[...] trabalhar num processo constante de conhecimento e descoberta com todo esse Patrimônio, material, imaterial, consagrado e não consagrado [...]” (GRUNBERG, 2007, p. 5). Entram aí os grupos responsáveis por cada museu, cada patrimônio tombado, cada expressão popular, enfim, os sujeitos que detêm o conhecimento sobre o patrimônio material ou imaterial precisam ser ativos nas ações de preservação, conscientização e proliferação dos cuidados, aprendizados, valores.

Vale destacar que “[...] não se pode pensar no museu como um lugar neutro, mas como um espaço de relações objetivas que se estabelecem entre seus agentes e entre estes e outros agentes da sociedade” (POSSAMAI, 2001, p. 109). Assim, as relações se estabelecem entre sujeito e objeto ao se fazer veicular as memórias que ali estão, sejam elas individuais ou coletivas e que “[...] como memórias estão sujeitas ao esquecimento, às manipulações, às elaborações e reelaborações feitas pelo presente” (POSSAMAI, 2001, p. 109). Para Gastaud *et al* (2014), “[...] o desafio atual de todo o museu é sair de um modo linear de pensar a relação escola/museu, para ampliar a dimensão da ação educativa dos museus, na busca [...] de vencer as nossas dificuldades em operar as partes e a totalidade” (p. 94).

Pensando-se por essa perspectiva, busca-se relatar o trabalho realizado durante estágio docente na disciplina Ação Cultural e Educativa em Museus, do Curso de Museologia da Universidade Federal de Pelotas, na qual, por uma necessidade manifestada pela equipe gestora do Museu da Baronesa, criou-se um jogo destinado a alunos de Ensino Fundamental das escolas que visitariam o local durante exposição sobre as Viagens dos personagens que viveram em Pelotas e habitaram a casa hoje sede do Museu.

2. Museu e educação: panorama histórico

Uma das pioneiras em trazer a ideia da dimensão pedagógica dos museus, Bertha Lutz atuava no setor de botânica do Museu Nacional e, em suas viagens aos Estados Unidos, ampliou seu olhar sobre a questão ao conhecer o funcionamento dos departamentos e serviços educativos mantidos pelos museus norte-americanos (ALMEIDA, 2013, p. 124).

Outro fato ocorrido no mesmo período e que ratifica o “[...] caráter pioneiro do pensamento expresso no relatório de Bertha Lutz [...] [foi] a primeira aula do mais antigo curso de formação no campo da museologia no país, o ‘curso técnico de museus’, vinculado ao Museu Histórico Nacional (MHN)” (ALMEIDA, 2013, p. 124), ocorrida no dia 04 de maio de 1932:

[...] os professores do novo curso eram funcionários da própria instituição e tinham a incumbência de transmitir aos alunos inscritos a experiência de trabalho do MHN. O eixo do ensino, sob a regência de Gustavo Barroso, criador e primeiro diretor do Museu, foi consolidado numa disciplina central, que Barroso chamou de “técnica de museus”, dividida em cinco grandes áreas: ‘organização, arrumação, catalogação, restauração e classificação de objetos’ [...]. A função educativa dos museus não estava contemplada no conjunto das técnicas aplicadas aos museus (ALMEIDA, 2013, p. 124).

Assim, o olhar de Bertha, que foi “[...] expectadora privilegiada da disseminação de novos conceitos na museologia norte-americana, especialmente a ‘teoria nova do museu’ [...]” (ALMEIDA, 2013, p. 125), resultou na escrita de relatórios de suas viagens cujo texto destaca uma “[...] ruptura de antigos conceitos sobre a atuação dos museus, ao tratar da oposição entre o ‘museu estático: templo das musas, relicários e troféus’ e o ‘museu dinâmico e a sua projeção social’” (ALMEIDA, 2013, p. 126). Mas

[...] o pensamento de Bertha Lutz sobre educação em museus teve pouca ressonância entre os profissionais dos museus brasileiros, por duas razões basicamente: por um lado, o fato de não ter sido imediatamente

publicado [...]; por outro, pela dissonância com a prática adotada pelos museus no período, ou mesmo, como já vimos, com o modelo de ensino de museologia recém-implantado [...] (ALMEIDA, 2013, p. 125).

Em seu livro, Bertha destaca a importância do papel docente nas ações relacionadas à prática educativa em museus, pois

[...] nada justifica que, em instituições de arte ou de ciência, as únicas pessoas que se acham à disposição do público, para fornecer-lhes explicações, sejam os guardas do estabelecimento ou os cicerones profissionais, que não podem evidentemente ser especialistas na matéria e que, geralmente, dão explicações duvidosas (LUTZ, 2008, p. 80).

Nesse sentido, pensando-se no museu como instrumento não isolado da sociedade e que deve ser visto por esta como um local de aprendizagem e de relações estabelecidas entre o ontem e o hoje, deve-se atentar para criar formas que possibilitem as trocas entre indivíduo e lugar, entre memória e identidade. Daí que não se justifica o fato de não haver pessoas com formação específica para trabalho, limitadas a oferecer informação pronta e nem sempre de acordo com a realidade. Observa-se com frequência que o enfoque dos guias de museu se direciona para uma época, um momento histórico, escolhido pelo senso comum como sendo o momento mais importante daquele lugar. Esquecem-se outros usos do mesmo espaço, esquecem-se sujeitos das minorias que também participaram na configuração do lugar e na vida cotidiana deste, reiteram-se discursos dominantes que ultrapassaram épocas.

Ainda, mediante as novas configurações das relações entre os sujeitos, e destes com o conhecimento, Faria (2000) questiona como a escola e o museu acompanharão o processo de relação com a sociedade face a novas configurações de acesso à informação e ao conhecimento, de uso das tecnologias, tudo isso exterior às instituições e que interfere na relação do sujeito com as mesmas. Para a autora, uma das soluções seria trazer esses aparatos para dentro das Instituições transformando-os em ferramentas pedagógicas (FARIA, 2000, p. 1). Portanto,

[...] a construção de formas de cooperação entre a escola e o museu ajudando cada uma das instituições a sair do seu próprio isolamento em relação ao mundo que lhe é exterior, abalando-se mutuamente nas suas resistências mais tradicionais, é com certeza um profícuo caminho. Este tipo de colaboração contribuirá igualmente para o reforço de um sentido comum que lhes permita enfrentar, adaptar e desafiar, sugerindo novas configurações, os novos fenómenos sociais e culturais ligados à produção e consumo de formas complementares de conhecimento (FARIA, 2000, p. 1-2).

Volta-se, assim, à questão do papel do docente como mediador nesse processo, contribuindo para que os educandos construam seus próprios “quadros valorativos”, levando-se em consideração suas culturas, seu contexto (GASTAUD *et al*, 2014, p. 96). Ainda,

[...] para exercer o seu papel de excelência, no espaço do ensino não-formal, os museus precisam definir o seu papel de agentes educativos, fortalecendo o diálogo com as escolas, estabelecendo relação direta com os conteúdos trabalhados pelos professores em sala de aula, sem lançar mão, exclusivamente, dos métodos e procedimentos pedagógicos concernentes ao universo escolar. Museus e escolas são espaços sociais complementares, que possuem linguagens e propostas pedagógicas próprias, indispensáveis a formação dos cidadãos (GASTAUD *et al*, 2014, p. 96).

Destaca-se, então, a ideia de participação integrada entre museu e escola, entre sujeitos que administram o museu e pessoas com olhares pedagógicos. Deste modo, passa-se a um trabalho cultural e educativo que pode surtir efeito e ativar a criatividade e o conhecimento de mundo dos educandos.

3. Ação educativa para o Museu da Baronesa

Desde o início do semestre letivo de 2015-1, a disciplina de Educação em Museus¹ contemplou em duas linhas de ação: uma que se pautou por reflexões teóricas sobre o tema, e outra

1 Disciplina do 6º semestre do Curso de Bacharelado em Museologia da UFPel.

– a partir de uma demanda da gestão do Museu da Baronesa de Pelotas – em que se desenvolveu um jogo que pudesse ser uma ação educacional no museu para o momento em que alunos de Ensino Fundamental, com idades entre 8 e 10 anos, fossem visitar a exposição “Viagens”.

O local, que hoje abriga o museu, foi residência de Annibal e Amélia Hartley Antunes Maciel, Barões dos Três Serros. O Solar da Baronesa foi construído em 1863, na mesma época em que Pelotas viveu o apogeu das charqueadas. O casal estabeleceu-se na Chácara após seu casamento em 1864, sendo a primeira das três gerações a habitar a casa. A Baronesa era carioca e tinha o hábito de viajar ao Rio de Janeiro para passar os invernos com a família. O Rio foi o lugar para onde todos os membros se transferiram aos poucos após a morte do Barão. Quem permaneceu na casa foi a filha dos barões Amélia Aníbal Hartley Antunes Maciel, e Déa Antunes Maciel, neta deles, foi a última moradora do solar, antes de a casa ser entregue à cidade de Pelotas em 1979. O solar foi restaurado pela municipalidade e o Museu foi inaugurado em 25 de abril de 1982, sendo que em 1985 foi tombado como patrimônio histórico municipal (PREFEITURA MUNICIPAL DE PELOTAS, 2009).

A partir do fato de que os moradores que habitaram o Solar da Baronesa costumavam viajar não só para o Rio de Janeiro, onde morava a família da Baronesa, mas também para a Europa, América do Sul e outros lugares do Brasil, por diferentes motivos, que incluíam férias, estudos, visitas à família, o Museu prepara em 2015 a exposição denominada “Viagens” em referência a esses deslocamentos, os quais estão descritos em cartas da Baronesa e de seus netos, encontradas no local, e também são referidos em Livros de Contas que integram o acervo do museu.

Desde o início pensou-se em desenvolver um jogo de percurso que representasse as viagens – por sugestão da equipe do Museu que pensou num “tapete de jogo” em que cada jogador caminhasse seu trajeto, o qual seria uma alusão uma alusão às viagens: o avanço de casas indicando que o personagem avança em tempo e distância em relação ao destino final. Na Figura 1 tem-se a configuração final do protótipo do jogo realizado

no Laboratório de Educação Patrimonial – LEP, do curso de Museologia da Universidade Federal de Pelotas.

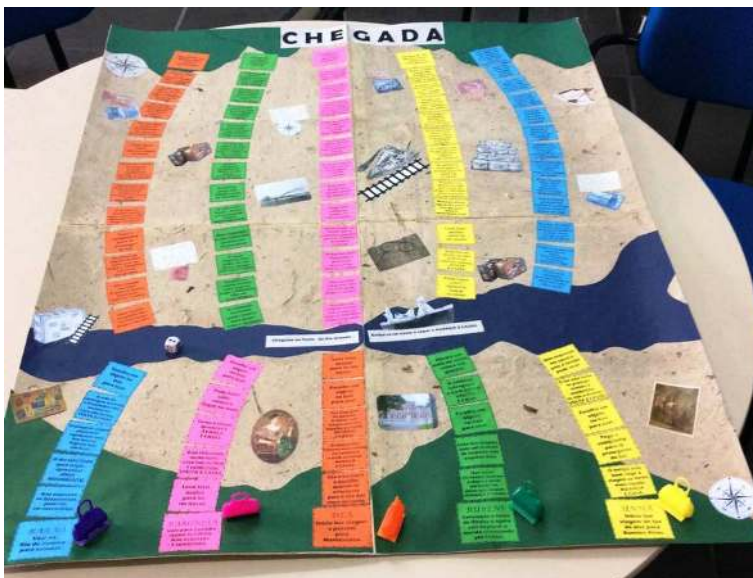


Figura 1 – Jogo de tabuleiro para o Museu da Baronesa.

Fonte: LEP – UFPel.

Pode-se destacar que para Bruner (1995) o brincar e o jogo possibilitam diversas contribuições para o desenvolvimento humano, tais como oferecer a primeira ocasião para o uso sistemático de linguagem da criança com o adulto, oportuniza a compreensão de que através das palavras conseguimos coisas, a criança pode fazer explorações sem sofrer consequências sérias e, ainda, permite dissociar meios de fins (podemos usar diferentes meios para alcançar os mesmos objetivos).

Os jogos e as brincadeiras realizadas entre pais e filhos, ou entre crianças e adultos cuidadores, de acordo com o autor, são “formas de vida”, com conteúdo próprio. Os jogos possuem, para Bruner, as seguintes características: a) apresentam-se como um formato idealizado e circunscrito. b) São autônomos e convencionais e não naturais. c) O jogo está composto por

elementos inventados, artificiais, vinculados por um conjunto de regras, além disso, é composto por uma série de atos constitutivos, que seguem uma ordem levando em conta as regras. d) Possui uma estrutura profunda e uma estrutura superficial. e) Durante o jogo ocorre uma designação de papéis intercambiáveis (turn-taking). f) O significado de cada ato ou enunciado no jogo ou na brincadeira depende de onde ocorre e quem o realiza, o que leva a conceber o jogo ou a brincadeira como um proto-diálogo. g) E, finalmente, crianças amam jogar e brincar e, em idades precoces, preferem brincadeiras definidas.

Compreende-se, portanto, o crucial papel que o jogo e a brincadeira possuem para o desenvolvimento e aprendizagem infantil. O formato convencionalizado do jogo e da brincadeira resulta em terreno fértil tanto para a extensão do léxico como para a compreensão de conceitos através das experiências que o brincar oportuniza.

Ao longo do processo de confecção do jogo, muitos foram os avanços, mas também houve retrocessos, dúvidas. Inicialmente, fez-se um debate de como configurar o caminho, o número de casas que o comporia qual o conteúdo das casas, o que poderia motivar os jogadores.

Primeira versão: os textos referentes às casas do tabuleiro incluíam apenas avanços. A sensação do grupo, ao experimentar jogar, foi de frustração. Como num jogo de tabuleiro qualquer, número de casas está condicionado ao número obtido ao se lançar o dado, de tal modo que o jogador que conseguia tirar maior número no dado acabava avançando e chegando facilmente ao fim. Os demais jogadores logo concluíam a empreitada sem dificuldades. A contagem do tempo foi importante nessa etapa, já que não se ultrapassava quatro (4) ou cinco (5) minutos de jogo, o que provavelmente não era interessante para nenhuma criança. Na Figura 2 tem-se esta versão inicial:

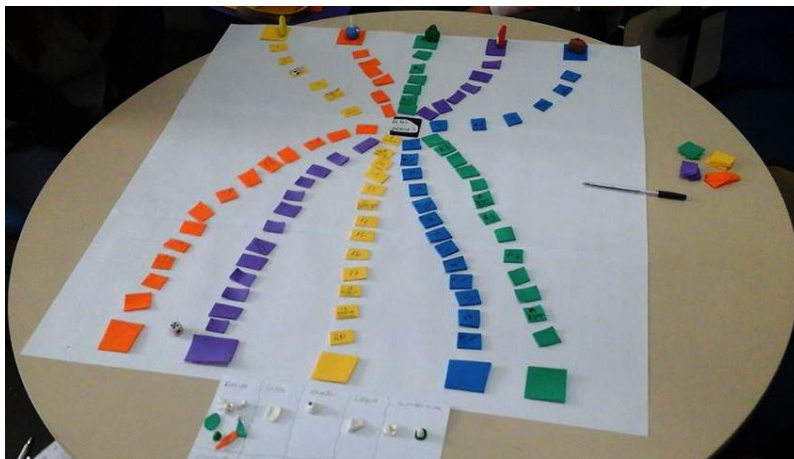


Figura 2 – Versão inicial do jogo de tabuleiro pensado apenas com casas que avançam o percurso dos jogadores.

Fonte: LEP – UFPel.

Ficou definido que vinte (20) era um número de casas considerado suficiente, mas a primeira expectativa quanto ao sucesso do jogo não foi alcançada. Pensou-se em aumentar o número de casas, mas isso aumentaria o tamanho do espaço necessário para dispor o caminho a ser percorrido. Após momentos de reflexão e ideias de todos os lados, além do fato de analisar outros modelos de jogos de tabuleiro, experienciando-os no grupo, percebeu-se a necessidade de casas que retrocedessem, ou seja, que segurassem o jogador durante mais tempo no caminho a ser percorrido.

Assim, a cada inclusão de ideia, repetiam-se as etapas: jogar, analisar, refletir, mudar. Além dos alunos da disciplina, também foram convidados os três (3) bolsistas do Laboratório para realizarem a tarefa de jogar e analisar criticamente o processo. Não só o jogo criado, mas atividades educativas provenientes de outros museus – tais como cartilhas feitas pelo Museu Histórico Nacional, atividades já realizadas no Museu do Doce de Pelotas,

entre outras – serviam como instrumento para pensar o sucesso ou o fracasso do trabalho realizado.

Destaca-se que o mesmo será um jogo de solo que deverá ser exposto no Museu no final do ano de 2015. Além disso, cada jogador representará um dos personagens que morou no Sobrado da Baronesa: o Barão, a própria Baronesa, Dona Sinhá – assim era conhecida a filha dos barões –, Déia e Rubens, filhos de Sinhá. Esta incorporação do personagem será importante para remeter os educandos a um dos muitos momentos do passado do lugar. Todas as viagens partem de Pelotas e os destinos aos quais os jogadores deverão chegar são: Rio de Janeiro, Buenos Aires, Lisboa, Montevideu e Curitiba, sendo a casa de número 7 referente à cidade de Rio Grande, comum a todos os jogadores, fato que representa o modo como as viagens eram feitas partindo-se de Pelotas, indo até o Porto de Rio Grande, dali embarcando de navio para outros lugares.

Além disso, é possível observar a presença de pequenas malas nas duas imagens, as quais inicialmente foram feitas, pelo grupo, em massa de modelar, e depois adquiridas em material plástico. Elas servem como motivação para os jogadores, pois como o jogo será de solo acredita-se ser interessante os educandos se sentirem na pele dos personagens que estarão representando, e refletirem sobre como aconteciam as viagens nos séculos XIX e XX.

Considerações finais

A partir do processo de confecção de um jogo como motivo para levar educandos a aprenderem sobre outras histórias, outros momentos vividos em um lugar que hoje abriga um Museu, pode-se pensar em algumas questões que são norteadoras para esse tipo de trabalho educativo. Assim, é importante lembrar que não se deve escolarizar o Museu, que escola e museu são dois espaços diferentes, mas que se complementam, e que juntos têm efeitos na formação de um sujeito crítico em relação ao passado, ao presente e ao futuro de muitos espaços que compõem as paisagens de nossas cidades.

Um trabalho que visa a uma formação crítica do sujeito e

que integre os ambientes escolares e extraescolares é com certeza uma forma efetiva de interferência na aquisição de conhecimento por parte dos educandos. Desta forma, experienciar o museu, refletindo os contrastes entre passado e presente, pode garantir uma conscientização maior também em relação ao patrimônio.

Referências

ALMEIDA, Cícero Antônio Fonseca de. A função educativa dos museus de Bertha Lutz: uma peça (quase) esquecida do quebra-cabeça da museologia no Brasil. In: *Acervo*. Rio de Janeiro, v. 26, n° 2, p. 123-132, 2013. Disponível em <<http://linux.an.gov.br/seer/index.php/info/article/viewFile/655/514>> Acesso em 28 jul. 2015.

BRUNER, J. *El habla del niño*. Madri: Alianza Editorial, 1995.

FARIA, Margarida Lima de. *Educação – museus – educação*. Projecto: Museus e Educação; Instituto de Inovação Educacional. 2000. Disponível em < http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2011/historia/6faria_artigo.pdf> Acesso em 29 jul. 2015.

GASTAUD, Carla *et al.* Do sal ao açúcar: as ações educativas do Museu do Doce da UFPel (Universidade Federal de Pelotas). In: *Expressa Extensão*. Pelotas, v. 19, n° 2, p. 91-105, 2014. Disponível em < <http://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/expressaextensao/article/viewFile/4954/3812>> Acesso em 28 jul. 2015

GRUNBERG, Evelina. *Manual de atividades práticas de educação patrimonial*. Brasília, DF: IPHAN, 2007.

LUTZ, Bertha Maria Julia. *A função educativa dos museus*. Organizadores: Guilherme Gantois de Miranda, Maria José Veloso da Costa Santos, Silvia Ninita de Moura Estevão e Vitor Manoel Marques da Fonseca. Rio de Janeiro: Museu Nacional; Niterói: Muiraquitã, 2008.

POSSAMAI, Zita Rosane. *Nos bastidores do museu: Patrimônio e Passado da Cidade de Porto Alegre*. Porto Alegre: EST Edições, 2001.

PREFEITURA MUNICIPAL DE PELOTAS. *Conheça Pelotas*. 2009. Disponível em < <http://conhecapelotas.blogspot.com.br/2009/03/museu-da-baronesa.html>> Acesso em 29 jul. 2015.