

Modalidade do trabalho: Relato de experiência
Evento: XVI Jornada de Extensão

PANDORGUEANDO: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO¹

Belair Aparecida Stefanello², Fabricio De Souza³, Éder Ribeiro Oliveira⁴.

¹ Relatório de experiência do projeto de exposição realizada no Museu Antropológico Diretor Pestana

² Graduação em História, Educadora do Museu Antropológico Diretor Pestana, e-mail belair@unijui.edu.br

³ Acadêmico do curso de Design, Assistente de Pesquisa e Extensão do Museu Antropológico Diretor Pestana, e-mail fabricio.souza@unijui.edu.br

⁴ Graduação em Museologia, Museólogo no Museu Antropológico Diretor Pestana, e-mail eder.oliveira@unijui.edu.br

INTRODUÇÃO

Brinquedos e brincadeiras contribuem na construção do ser humano enquanto sujeito social. É brincando que experimentamos e conhecemos o mundo desde o lar, tanto na educação infantil como nos anos iniciais de atividade escolar. Conforme Houaiss, Villar e Franco (2001, p.1789), “o lúdico é um adjetivo relativo ao jogo, ao brinquedo, significando qualquer objeto ou atividade que vise mais ao divertimento que a qualquer outro objetivo, que se faz por gosto, por prazer”. Percebe-se que o ato de brincar e a atividade educacional podem caminhar simultaneamente para a melhor fluência da relação de ensino através da experimentação curiosa que as brincadeiras, principalmente as desconhecidas, podem proporcionar, trazendo imaginação como contribuinte nos processos educacionais.

Trazemos o conceito “Pandorgueando”, que nomeia a exposição, para a valorização da linguagem cultural sul-riograndense que gradativamente vem sendo substituídos por termos do centro do país e transmitidos através materiais didáticos, literários e meios de comunicação. A pandorga foi escolhida como uma representação do brincar sem rotulação de um determinado gênero.

Seguindo esta lógica foi promovida a exposição “Pandorgueando: Brinquedos, jogos e brincadeiras de geração em geração” pelo Museu Antropológico Diretor Pestana. A exposição teve como objetivo mostrar a prática/uso de brinquedos, jogos e brincadeiras como elementos culturais, que são passados de geração a geração, compartilhando valores e promovendo saúde mental, emocional e social, inseridos em uma dinâmica competitiva onde a interação com os brinquedos e brincadeiras foi colocada como desafios onde o lúdico mesclado com o cultural resulta na interação tátil e ideológica entre o museu e o público escolar visitante.

METODOLOGIA

A exposição “Pandorgueando – Brinquedos, jogos e brincadeiras de geração em geração” foi desenvolvida e realizada na sala de exposições temporárias do Museu Antropológico Diretor Pestana – FIDENE. Seu planejamento e composição tiveram como base a pesquisa bibliográfica em artigos acadêmicos, livros e seleção de acervo a partir de brinquedos/jogos muitos dos quais presentes somente no campo da memória, artesanais e industriais.

Modalidade do trabalho: Relato de experiência
Evento: XVI Jornada de Extensão

No espaço expositivo foram organizados painéis informativos de acordo com tipos de jogos, brinquedos e brincadeiras. Dentro destas tipologias foram expostos os acervos onde se relacionavam com as temáticas que os mesmos faziam referências.

Utilizam-se conceitos associados à observação e interatividade buscando uma maneira de se apresentar ao visitante, que possa ir além de compartilhar informações, permitindo as relações entre pessoas/pessoas e pessoas/objeto.

Em muitos museus podemos encontrar obras de arte, peças e coleções científicas em ambientes preparados para a observação, o estudo e a reflexão, mas em um museu interativo o visitante pode intervir no curso das atividades, fornecendo e recebendo dados de modo recíproco, o que caracteriza a interatividade. Assim, além das possibilidades encontradas em museus convencionais, museus interativos propiciam entretenimento e uma aprendizagem mais agradável. (VELHO, ODY, LARA, 2014: 87)

O destaque pode ser atribuído ao tabuleiro, montado no chão do espaço expositivo, que compõe toda a dinâmica de visitação. A proposta é fazer com que os visitantes se movimentem pelo local, sentindo-se elementos fundamentais para a ação do jogo pela confluência de interatividade, curiosidades proporcionadas pelas brincadeiras.

As atividades museológicas se baseiam no conjunto conceitual de três eixos principais: pesquisa, preservação e difusão, normatizadas pela definição de museu do ICOM (sigla em inglês para Conselho Internacional de Museus) que expressa:

Uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público e que adquire, conserva, investiga, difunde e expõe os testemunhos materiais do homem e de seu entorno, para educação e deleite da sociedade. (ICOM, 2001).

Assim, cabe ao museu colaborar através de seus processos de ação educativa, por exemplo, com a difusão do conhecimento e do desenvolvimento da sociedade.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Através da temática expositiva escolhida para o trabalho, foi desenvolvida a mescla entre os brinquedos e brincadeiras de outras épocas em uma trilha progressiva de tarefas em que os participantes devem competir pelo percurso e executar a brincadeira prevista conforme a etapa do trajeto onde se encontra. Os grupos visitantes foram divididos em duas equipes, representada por ícones confeccionados para este fim, que a medida que lançavam o dado avançava-se as casas do tabuleiro e dependendo das casas que caíam cumpria-se tarefas relacionadas aos módulos da exposição sendo vencedora a equipe que concluiu o percurso primeiro.

Considerando que o público alvo da exposição eram crianças e pré-adolescentes do ensino fundamental e médio, público este que representa 80% dos visitantes do museu, optou-se por desenvolver um jogo de tabuleiro em formato gigante levando o visitante a percorrer a historicidade das brincadeiras e brinquedos, sendo muitos deles já esquecidos ou mesmo desconhecidos pelas crianças atualmente.

Em museus, o trabalho de ação educativa é não somente esperado e exigido, é função do museu. Como agente transformador da sociedade onde está inserido cabe ao museu ser um reflexo dos anseios da sua comunidade e assim trabalhar em prol do seu desenvolvimento. A atuação dos

Modalidade do trabalho: Relato de experiência
Evento: XVI Jornada de Extensão

museus está pautada por muitos documentos, o qual nós preferimos destacar a Declaração de Santiago do Chile em 1972:

(...) o museu é uma instituição a serviço da sociedade, da qual é parte integrante e que possui nele mesmo os elementos que lhe permitem participar na formação da consciência das comunidades que ele serve; que ele pode contribuir para o engajamento destas comunidades na ação, situando suas atividades em um quadro histórico que permita esclarecer os problemas atuais, isto é, ligando o passado ao presente, engajando-se nas mudanças de estrutura em curso e provocando outras mudanças no interior de suas respectivas realidades nacionais. (Declaração de Santiago, 1972).

O projeto Pandorgueando permitiu ao museu realizar sua função social, conforme expressa na Declaração de Santiago, elencando:

“e que possui nele mesmo os elementos que lhe permitem participar na formação da consciência das comunidades que ele serve”: o acervo do Museu Antropológico diretor Pestana;

“ele pode contribuir para o engajamento destas comunidades na ação, situando suas atividades em um quadro histórico que permita esclarecer os problemas atuais, isto é, ligando o passado ao presente”: ligamos as brincadeiras e os brinquedos de outrora em prática presente, mostrando como foi a evolução das brincadeiras e que muitas estão presentes na atualidade, apenas em outro formato;

“engajando-se nas mudanças de estrutura em curso e provocando outras mudanças no interior de suas respectivas realidades nacionais”: promovendo a reflexão e exercitando o debate sobre materiais e métodos que também podem ser utilizados na compreensão e difusão dos saberes educacionais e culturais.

Este trabalho de ação educativa no museu exemplifica um novo enfoque sobre a própria, onde se demonstra a interatividade como vetor de difusão prática de conhecimento. A dinâmica da exposição permitiu que o visitante passasse da posição de mero espectador para ser parte do processo, ligado ao objeto/conceito por meio da interatividade que o jogo proporcionou.

CONCLUSÃO

O projeto “Pandorgueando” esteve exposto no espaço destinado às exposições temporárias do Museu Antropológico Diretor Pestana no período de 07 de outubro de 2014 a 19 de dezembro de 2014, com o registro de público totalizando 2.242 pessoas. Além de números, se expressa o sucesso da metodologia e a apreciação da comunidade quanto a iniciativa de levar o público a simplesmente brincar enquanto o conhecimento é compartilhado de uma forma interativa e dinâmica.

A exposição, além de divulgar o acervo de brinquedos tradicionais e antigos do Museu Antropológico Diretor Pestana, possibilitou a apresentação de brincadeiras, brinquedos e jogos dos tempos passados podendo levar o público a compreender a importância do lúdico em diferentes épocas, bem como as transformações ocorridas oportunizando diálogos entre as gerações.

Palavras chave: museu; ação educativa; interatividade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Modalidade do trabalho: Relato de experiência
Evento: XVI Jornada de Extensão

IBRAM. Política Nacional de Museus. Relatório de Gestão 2003-2010. Ministério da Cultura, Instituto Brasileiro de Museus. Brasília: MinC/Ibram, 2010. p. 23-24;
ICOM. Mesa-Redonda de Santiago do Chile - 1972. In: A Memória do Pensamento Museológico contemporâneo - Documentos e Depoimentos. Comitê Nacional Brasileiro do ICOM. São Paulo: 1995.
HOUAISS, Antonio; VILLAR, Mauro de Salles; FRANCO, Francisco Manoel de Mello. Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001;
VELHO, Eliane Maria Hoffmann; ODY, Magnus Cesar; LARA, Isabel Cristina Machado de. Museu interativo em sala de aula: interligando aprendizagens In FILHO, João Bernardes da Rocha; BORGES, Regina Maria Rabello; GESSINGER, Rosana Maria; LARA, Isabel Cristina Machado de. (Org). Parcerias entre Escolas e um Museu Interativo: contribuições à cultura e educação científica e tecnológica Porto Alegre, 2014. P 87 – 98;