

2.2.3 Brincando com o patrimônio: as ações educativas desenvolvidas pelo Laboratório de Educação para o patrimônio – LEP/UFPel entre 2013 e 2017

Rafael Teixeira Chaves
Museólogo
rafateixeirachaves@gmail.com

Gizele dos Santos Amaro
Museóloga
gizeleamaroo@hotmail.com

Patrícia Cristina Cruz Sá
Graduanda do Bacharelado em Museologia – Universidade Federal de Pelotas
patricia-cristina-cruz@hotmail.com

Carla Rodrigues Gastaud
Professora do Departamento de Museologia Conservação e Restauro do Instituto de Ciências Humanas – Universidade Federal de Pelotas
crgastaud@gmail.com

Resumo: Este artigo aborda as ações desenvolvidas pelo Laboratório de Educação para o Patrimônio, LEP, para o Museu do Doce da UFPel, no município de Pelotas/RS, dos anos 2013 a 2017. O LEP é um laboratório de ensino do Curso de Museologia da Universidade Federal de Pelotas, UFPel, no qual os alunos do curso desenvolvem projetos de ação educativa em museus e materiais pedagógicos para serem utilizados nessas instituições. Entre as ações desenvolvidas pelo laboratório estão o Pif Doce, o jogo de trilha Que casa é?, o Jogo de Memória do Museu do Doce, o Jogo de Memória Tátil, o livro de atividades Quindim e seus amigos e o Jogo da Velha do Doce.

Palavras-chave: educação para o patrimônio; ações educativas em museus; jogos para museus; Museu do Doce da UFPel; Laboratório de Educação para o Patrimônio.

O Laboratório de Educação para o Patrimônio – LEP está vinculado ao curso de Museologia da Universidade Federal de Pelotas e tem como propósito refletir sobre os museus como agentes educativos e colaborar com as instituições no desenvolvimento de ações educativas realizadas com o patrimônio cultural material e imaterial. Com o objetivo de propiciar a aproximação do sujeito com o patrimônio de forma lúdica e divertida e de despertar o olhar do indivíduo para o patrimônio cultural, o LEP desenvolveu uma série de jogos para crianças e adultos

O LEP abriga uma mediateca, iniciada em 2012 com a finalidade de agrupar e dispor para consulta uma variedade de materiais educativos e de divulgação produzidos por museus e por instituições voltadas para o patrimônio. Recebe o nome de

mediateca porque tem um acervo com grande diversidade de materiais de diferentes tipologias.

A mediateca já realizou contato com mais 250 instituições e centros culturais e, atualmente possui um acervo de 600 itens distribuídos entre jogos interativos, revistas, livros, livretos DVDs e CDs. Conhecer e receber os materiais educativos de organizações do Brasil e do exterior contribui para enriquecer o acervo da mediateca e as práticas educativas realizadas pelo LEP.

A partir destes materiais, e das condições e interesses locais, são criados os jogos e atividades que o Laboratório oferece às instituições locais, através dos quais os alunos do Bacharelado em Museologia têm a oportunidade de experimentar e realizar diferentes tipos de ação educativa. São atividades duplamente compensadoras: ganham os visitantes dos museus e ganham, também, os futuros museólogos que ampliam seu referencial e praticam o que aprendem no Curso.

Pensando na sociedade de um modo geral é possível verificar que as atividades educativas para o patrimônio podem despertar a consciência acerca da importância da preservação dos bens culturais, assim como Fonseca escreve:

Ensinar e aprender a história local e do cotidiano é parte do processo de (re)construção das identidades individuais e coletivas, [...] fundamental para que os sujeitos possam se situar, compreender e intervir no espaço local em que vivem como cidadãos críticos (FONSECA, 2009. p. 113-138).

uma vez que, a partir do contato com o bem patrimonial e de um conhecimento maior de documentos e objetos salvaguardados pelas instituições de memória - sejam elas museus, arquivos, bibliotecas ou centros de documentação - é possível desenvolver uma nova visão do que está sendo guardado e da importância da preservação desses acervos.

Ao considerar que alguns processos de aquisição do conhecimento são facilitados quando tomam a forma de jogos (KISCHIMOTO, 2009, p. 57-71), a equipe do LEP optou por criar jogos que facilitassem uma relação mais próxima das pessoas com o bem cultural. Ao reafirmar identidades e trazer à baila referências de um passado por vezes desconhecido, os jogos mostram-se como uma forma de apropriação do patrimônio cultural, por quê:

[...] são vivências, portanto, viabilização do ciclo de aprendizado: ação, reflexão, teorização e planejamento (ou prática). Um jogo [...] bem estruturado e corretamente aplicado proporciona resultados muito ricos, em termos de assimilação ou reformulação de conceitos (MILITÃO, 2000, p.26).

De acordo com Gonçalves (1996), o brincar, desde o início da civilização, é uma atividade das crianças e dos adultos, pois não se restringe somente à infância, embora seja predominante nesse período. Para Wajskop (1995, p 62- 69), a brincadeira se faz presente na vida adulta das pessoas em forma de jogos, uma vez que o “tocar

e o abraçar, olhar nos olhos e rir juntos pode ser importante em um processo de pluralidade cultural, desaceleração de estereótipos sexuais e maior compreensão das necessidades especiais” (DOHME, 2008).

A importância dos jogos educativos para o patrimônio parte do princípio que o sujeito que reconhece e valoriza o patrimônio tende a preservá-lo no presente e para gerações futuras (CASTRO, R. B.; CRUZ, P. C.; GASTAUD, C. R., 2015, p. 88-97).

Portanto, diante do fato de que o jogo é um facilitador da aprendizagem que estimula as capacidades cognitivas e motoras e promove a criatividade, o raciocínio e o desenvolvimento afetivo-social, desenvolveu-se uma série de jogos para crianças e adultos voltados ao patrimônio da cidade de Pelotas (CASTRO, R. B.; CRUZ, P. C.; GASTAUD, C. R., 2015, p. 50-56).

Entre 2013 e 2017, período objeto deste artigo, o LEP desenvolveu um conjunto de materiais que tinham por tema o Museu do Doce. Estes materiais têm por objetivo despertar no visitante o interesse pelo Museu, por sua arquitetura e pela história que ele conta, afinando os olhares e possibilitando uma aproximação do visitante com esse patrimônio. O Museu do Doce da UFPel, criado pela portaria nº 1.930, de 30 de dezembro de 2011, tem por missão salvaguardar os saberes e fazeres da tradição doceira de Pelotas e região. Adquirido no ano de 2006 pela UFPel, o prédio passou por um processo de restauração financiado pelo MEC, executado pela universidade e entregue à comunidade em maio de 2013. O Museu do Doce promove atividades de educação para o patrimônio, tais como, visitas guiadas e oficinas sobre o patrimônio edificado, o processo de restauro e significado do doce como patrimônio imaterial (GASTAUD, 2014, p. 91-105).

O Museu foi aberto ao público em 2013 com a função de “promover a pesquisa e a divulgação comunicação desse patrimônio”. A instituição está sediada na Casa 8 da Praça Cel. Pedro Osório, na parte central da cidade de Pelotas. A casa pertenceu à família do Conselheiro Francisco Antunes Maciel e, mais tarde, serviu como sede do Quartel General da 8ª Brigada de Infantaria Motorizada de Pelotas e como órgão da Prefeitura Municipal.

A cidade de Pelotas, situada na região sul do Brasil, é conhecida pela tradição doceira. O Museu do Doce busca resgatar a memória da tradição doceira e saber o que o doce representa para a comunidade e para aqueles sujeitos diretamente ligados com essas atividades. O propósito do Museu é “justificado pelo papel social, cultural e econômico” do doce em Pelotas. Nesse sentido o museu cumpre a sua função tendo como vetor o Doce (GASTAUD, 2014, p. 91-105).

A partir de 2013 a equipe do LEP, inspirada pelo acervo que a mediateca oferece – que possibilita aos alunos uma ampliação de seus repertórios e de sua criatividade – começou a desenvolver jogos e materiais educativos para o Museu do Doce da UFPel, instituição parceira do Laboratório, com intenção de trazer o olhar dos visitantes aos detalhes e à história do museu.

Quebra cabeça

Em 2014 alguns jogos foram construídos e testados, o primeiro é um quebra-cabeça de 35 peças sobre a Praça Coronel Pedro Osório. O quebra-cabeça é composto por fotografias das casas de números, 2, 6 e 8¹, da Prefeitura Municipal, da Biblioteca Pública, do Grande Hotel e do antigo Banco do Brasil, todos localizados no entorno da praça. O quebra-cabeça é voltado para crianças que ainda não dominam a leitura, tem como objetivo mostrar alguns dos bens culturais do município. Diariamente muitas crianças passam na frente dos prédios históricos e não os reconhecem como patrimônio. Esse jogo busca informar o jogador que esses locais são parte da história da cidade.

Pife Doce

O segundo é um jogo de cartas sobre os doces finos, tradicionais de Pelotas, denominado Pife Doce. 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 ingredientes que entram na elaboração de diversos doces. Cada jogador retira uma carta do conjunto 1 (carta de receita) e descobre qual 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 atribuídos ao doce, que variam de acordo com a sua complexidade e estão indicados na carta da receita. Ao final do número de rodadas ou ao completar a somatória de pontos acordados, o jogo se encerra com a vitória do jogador que alcançou a maior pontuação.

A elaboração desse material foi feita a partir de uma pesquisa no INRC (Inventário Nacional de Referências Culturais) Produção de doces tradicionais pelotenses (RIETH, 2008), que ocorreu em 2006 e foi financiada pela Unesco e pelo Banco Interamericano de Desenvolvimento, por meio do Programa Monumenta.

A realização do INRC – Produção de Doces Tradicionais Pelotenses 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.

Que casa é?

O terceiro jogo é um jogo de percurso, que recebeu o nome Que casa é?, onde

¹ O Casarão 8 é a sede do Museu do Doce da UFPEL.

os participantes devem identificar e localizar corretamente as imagens dos casarões do centro histórico de Pelotas. Nesse exercício os participantes devem posicionar na planta da Praça Coronel Pedro Osório, os monumentos históricos em suas respectivas localizações. Para isso sorteiam uma carta, que contem dicas históricas sobre um dos bens culturais. A partir dessas informações os participantes devem escolher o monumento correto e fixar no lugar correspondente.

Durante a aplicação dos jogos na segunda edição do “Dia do Patrimônio” – evento promovido pela Prefeitura Municipal de Pelotas, durante um final de semana em que a paisagem cultural e prédios históricos são sinalizados com bandeiras coloridas indicando a condição de tombamento e ficam abertos para visitaçã – foi possível perceber como essas atividades, desenvolvidas a partir do patrimônio – tanto edificado, quanto imaterial – foram recebidas pela comunidade participante.

Naquela ocasião, os jogos eram protótipos em fase de teste e foi possível avaliar o que deu certo e o que não funcionou, como no jogo “Que casa é?” que se mostrou mais complexo do que o esperado e precisou ser reavaliado em relação a idade dos jogadores, contudo atingiu o objetivo que era informar os participantes sobre a história e a importância da preservação dos bens culturais de Pelotas. Por outro lado, quando o quebra-cabeça foi confeccionado pensou-se que seria apreciado somente pelas crianças, contudo muitos jovens e adultos se sentaram prazerosamente para montá-lo.

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 deixamos a disposição dos usuários papéis com a frase “Escreva aqui sua opinião” nos quais, após os jogos, registravam suas expectativas, impressões e sugestões. Nos dois dias em que os jogos estiveram disponíveis para o público, houve a participação de 158 pessoas das quais 38 compartilharam suas opiniões que foram tabuladas e consideradas no processo de finalização destes jogos e de construção dos próximos.

Livro de Colorir

O livro intitulado Colorir para conhecer: detalhes do Museu do Doce da UFPel, foi desenvolvido em 2015. A ação proposta pretende que os participantes aprendam brincando e pintando ilustrações produzidas, a partir dos estuques decorados dos forros do Museu do Doce, possibilitando uma observação atenta dos detalhes que embelezam a edificação.

O projeto Colorir para Conhecer, em uma etapa inicial, foi oferecido ao público ainda em protótipos de simples desenhos, para testar o tamanho das imagens, e sua complexidade. A partir da experiência foram alterados o tamanho dos desenhos a serem coloridos e a forma como foram vetorizados os estuques.

Após esta etapa, se fez o planejamento do livro de pintar, trazendo mais detalhes

arquitetônicos da edificação que abriga o Museu do Doce para perto de seu público. O ato de colorir provoca diversas sensações e ao mesmo tempo estimula a expressão e a curiosidade dentro do próprio museu. O objetivo do Livro de Colorir, além da fruição do pintar, era despertar o interesse dos visitantes a explorar o Museu como um todo.

As instituições enquanto agentes sociais devem promover ações educativas voltadas para o patrimônio. Essas ações colaboram para que as comunidades reconheçam e valorizem esses espaços culturais. O Museu do Doce em conjunto com o LEP, propõem que as atividades educativas desenvolvidas através dos jogos e das brincadeiras sejam uma maneira de trazer o público para o museu seja de crianças ou de adultos.

Jogo de Memória do Museu do Doce da UFPel

Em 2016, iniciou-se o trabalho com Jogos de Memória² que continua até o presente. Na construção do primeiro deles, o Jogo de memória do Museu do Doce da UFPel, considerou-se essencial que o jogador pudesse reconhecer e valorizar a edificação que abriga o Museu do Doce como um bem patrimonial importante para a cidade de Pelotas.

O protótipo do Jogo de Memória do Museu do Doce é composto por 40 cartas. As cartas estão organizadas em duplas que se complementam – chama-se este tipo de jogo de memodíptico – com fotografias de diversas partes da casa como: hall de entrada, sala de jantar, sala de música, quartos, cozinha, exterior da casa, entre outros. Estas 20 imagens foram selecionadas a partir de um conjunto mais amplo para mostrar os detalhes do Museu. Ao pensar no jogo de memória como atividade lúdica para o Museu do Doce, levou-se em consideração que pudesse ser jogado em grupos e por pessoas de diversas idades com o objetivo de afinar o olhar para os detalhes arquitetônicos do Museu do Doce.

Jogo tátil

Os estuques utilizados no jogo de memória tátil estão nos forros do Museu do Doce da UFPel e são relacionados à função de cada ambiente: instrumentos musicais nas salas de música; pratos, talheres e alimentos na sala de jantar, por exemplo. Neste jogo de memória tátil o processo de aprendizagem estimula a capacidade cognitiva e motora e promove a criatividade, o raciocínio e o desenvolvimento afetivo social, através da experiência de conhecer através do tato, disponibilizada tanto para cegos como para videntes, que jogam vendados, para os quais o jogo proporciona também uma compreensão nova da deficiência visual ao vivenciarem o ver com os dedos.

² Depois deste primeiro jogo, foram desenvolvidos: o Jogo de Memória do Mercado das Pulgas, o Jogo de Memória Tátil e o Jogo de Memória dos Docinhos.

A observação do jogar mostrou que as associações feitas pelos deficientes visuais ao jogarem foram bem dinâmicas relacionando as cartas com objetos do cotidiano, já os videntes mesmo vendados tentaram adivinhar a imagem a partir de referências visuais e não utilizaram os outros sentidos para fazer associações.

A ação educativa precisa se dar sempre considerando a avaliação, a partir do jogar e de sua avaliação se modificam e aperfeçoam os materiais e processos. O jogo de memória tátil continua em processo, está sendo desenvolvido um novo protótipo, desta vez em impressão 3D, que vai qualificar a experiência.

Museu é sim lugar de brincar e aprender com outros olhares e usando outros sentidos e um jogo de memória tátil que pode ser jogado por todos, coloca a educação para o patrimônio no caminho da acessibilidade e da inclusão.

Livro de atividades

Em 2017 foi desenvolvido o Livro de Atividades do Museu do Doce. Dirigido às crianças, o livro propõe ao visitante do Museu do Doce conhecer os doces tradicionais de Pelotas inventariados pelo INRC (Inventário Nacional de Referências Culturais). Para isso, pensou-se um livro que contasse a história de uma visita ao Museu do Doce, realizada pelos personagens do livro que são docinhos: Quindim, Bem casado, Ninho, Camafeu, Negrinho, Pastel de Santa Clara. A história, intitulada “Quindim e seus amigos no Museu do Doce”, parte da visita de uma escola ao museu, onde a professora, D. Cana de Açúcar, leva os seus alunos, ou seja, os docinhos, para conhecerem os saberes e fazeres dos Doces de Pelotas. Durante a visita um dos docinhos, o Camafeu percebe que perdeu suas nozes e começa a chorar, seus amiguinhos preocupados começam a procurar e encontram as nozes na lareira que fica no escritório do Barão. Ao final da história o visitante deve desenhar o personagem a que atribuiu ter escondido as nozes.

Além disso, o livro contém uma série de atividades para crianças e adultos como: caça palavras, jogo dos sete erros, ligue os ingredientes, labirinto, entre outros relacionados aos doces inventariados. Os jogos são momentos de ação, reflexão e transformação, através deles se busca integrar educação e patrimônio.

Jogo da velha com os docinhos e Jogo de memória com os docinhos

Em 2017, os personagens criados para o Livro de Atividades, por serem figuras de menor complexidade, passaram a protagonizar também o jogo da velha e o jogo de memória dos docinhos, que foram desenvolvidos para que as crianças também de todas as idades possam conhecer os doces inventariados de Pelotas.

O jogo da velha é composto por um tabuleiro e quatro conjuntos de cartas, a dinâmica é a mesma do jogo da velha tradicional, são dois jogadores e cada um tem o direito a quatro cartas iguais referentes a um docinho. Vence o jogador que completar

primeiro uma linha no tabuleiro.

O jogo de memória com os docinhos é composto por 20 cartas e segue o processo dos jogos de memória: o participante terá o direito de virar duas cartas, se formar um par de docinhos continua jogando, caso não forme passa a vez para o próximo jogador. O jogo acaba quando não restarem mais cartas sobre a mesa e vence quem ficar com o maior número de cartas.

Elaborar jogos educativos para o Patrimônio implica em conhecer o bem cultural que se vai trabalhar, ter uma boa fundamentação teórica e uma pesquisa de público bem orientada para saber o tipo de público que se pretende atender. Isto colabora para que as atividades propostas venham a atingir o seu objetivo.

Na construção do jogo é essencial que se leve em conta a sua capacidade de estimular o sujeito a desenvolver o seu raciocínio e as suas habilidades. Por intermédio dos jogos o visitante tende a se tornar mais atuante em relação aos bens culturais, uma vez que:

[...] o jogo se torna um excelente instrumento de aprendizado, na medida em que incentiva seus usuários aos processos de pesquisa, construção de habilidades e estratégias. O jogo permite que o usuário estabeleça oportunidades de encontrar soluções, criar estratégias e interagir com outros usuários, ocasionando então, o processo de atividades colaborativas e ampliando as estratégias coletivas de uma maneira estimulante e lúdica (ZORZAL, s/d).

Para atrair e despertar o interesse do público pelo patrimônio e aumentar o seu potencial educacional, os museus têm buscado dinâmicas diferentes que envolvam o lúdico, para isso utilizam diversas ferramentas entre elas os jogos que facilitam o aprendizado.

As práticas educativas em museus têm como foco o Patrimônio Cultural. Esse patrimônio, com o qual a sociedade nem sempre se reconhece e/ou se identifica, pode ser construído coletivamente por meio do diálogo entre as instituições de cultura e a comunidade. A educação para o patrimônio através dos processos educativos formais (escola) e não formais (museus) compreende o sujeito como parte integrante do patrimônio, e busca colaborar com a sua valorização e preservação. As ações educativas desenvolvidas pelos museus são uma forma de estreitar os laços entre o público e os bens culturais estimulando a sua proteção e salvaguarda.

A educação para o patrimônio contribui para o conhecimento da história local, de forma que se possa participar do processo de reconhecimento, valorização e preservação do patrimônio. Conhecer a história local colabora no processo de construção da identidade, fundamental para o exercício da cidadania³ (HACK, 2013, p 03). Foi, ainda, possível perceber que os bens culturais podem ser considerados suportes para a construção do conhecimento, entretanto a eficácia desse processo educativo

³HACK, Édina. Entre o ensino de História e a educação patrimonial: em busca da investigação de bens culturais locais, Revista Confluências Culturais v. 2 n. 1, março de 2013. p. 03.

só é possível quando são consideradas as expectativas e necessidades dos coletivos envolvidos.

Estas ações educativas produzidas pelo LEP aproximam os públicos dos bens patrimoniais por meio do ato de brincar. Assim, podemos perceber que as ações educativas são uma forte integração de educação e patrimônio. Cada jogo e cada participação nas edições do Dia do Patrimônio demonstraram que é possível abordar os bens culturais de forma lúdica e divertida, indo além da contemplação do patrimônio, tomando-o como um objeto próximo ao cotidiano. De modo que, nesses processos educacionais, que tem como base o patrimônio cultural, deve-se procurar integrar as ações educativas às demais dimensões de vida dos sujeitos, ou seja, os bens culturais devem ser percebidos como parte das práticas cotidianas das comunidades.

Referências

ALBUQUERQUE, Umbelino Peregrino de. **Educação Patrimonial: reflexões e práticas**. Cadernos Temáticos 2, p.5, 2012.

ALMEIDA, Cícero Antônio Fonseca. **A Função Educativa dos Museus de Bertha Lutz**. Acervo, Rio de Janeiro, v. 26, Nº 2, pp. 123-132, Jul./Dez. 2013.

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **Brincar Cooperativo: vivências lúdicas de jogos não competitivos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

BARBOSA, Neilia Marcelina; OLIVEIRA, Anna Luiza Barcellos de; TICLE, Maria Letícia Silva. **Ação Educativa em Museus: Caderno 04**. Belo Horizonte: Secretaria de Estado de Cultura/ Superintendência de Museus e Artes Visuais de Minas Gerais, 2010. 24 p.

BRASIL. **Estatuto Brasileiro de Museus**. Art. 29, Lei nº 11.9004, 2009. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/l11904.htm Acesso em: 23 jul. 2017.

CASTRO, R. B.; CRUZ, P. C.; GASTAUD, C. R. Uma proposta de reflexão sobre a educação nos museus da colônia de Pelotas através de oficinas para a produção de material educativo. **Expressa Extensão** (UFPEL), v. 20, 2015a. p. 88-97.

CARVALHO, Cristina; LOPES, Thamiris. O Público Infantil nos Museus. **Educação e Realidade**, Set. 2016, v. 41, nº3, pp. 911-930. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-62362016000300911&lang=pt Acesso em: 26 jun. 2017.

CRUZ, Matheus. **Entrevista concedida pelo museólogo do Museu do Doce da**

UFPEL. Data: 27/07/2017.

CRUZ, Patrícia Cristina; CASTRO, Renata Brião; GASTAUD, Carla Rodrigues. Considerações sobre a educação para o patrimônio no município de Pelotas/RS: uma possibilidade de aproximar museu e sociedade. **Cadernos Temáticos 4**, 2015. p. 50-56.

CRUZ, P. C.; CASTRO, R. B. ; GASTAUD, C. R. . Brincando com o Patrimônio. *In: II Seminário de História e Patrimônio*, 2014, Rio Grande. **Caderno de Resumos do II Seminário de História e Patrimônio**. Rio Grande: FURG, 2014. v. 1. p. 105-107.

CURY, Marília Xavier. **Exposição: concepção, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume, 2005, p. 129.

DOHME, Vania. **O valor educacional dos jogos: jogos e dicas para empresas e instituições de educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

FLORENCIO, Sônia Rampim; CLEROT, Pedro; BEZERRA, Juliana; Rodrigo, RAMAS-SOTE. **Educação Patrimonial: histórico, conceitos e processos**. Brasília, DF: Iphan/DAF/Cogedip/ceduc, 2014.

FONSECA, Selva Guimarães. O estudo a história local e do cotidiano. *In: Fazer e ensinar História*. Belo Horizonte: Dimensão, 2009. p. 113-138.

FORTUNA, Tânia Ramos. **O Museu em Jogo: Museu é lugar de brincar?** Disponível em: < http://revistamuseu.com/artigos/art_.asp?id=9249> Acesso em 03 jul. 2017.

GALERIA LUNARA. **Memodíptico**. Disponível em: <<http://galerialunara.blogspot.com.br/2012/06/exposicoes-em-2002.html>>. Acessado em: 23 jun. 2017.

GASTAUD, Carla et al. **Do sal ao açúcar: as ações educativas do Museu do Doce da UFPEL (Universidade Federal de Pelotas)**. Expressa Extensão. Pelotas, v.19, n.2, 2014. p. 91-10.

GONÇALVES, C. **Brincar, o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

GRINSPUM, Denise. **Educação para o patrimônio: Museu de Arte e Escola-Responsabilidade compartilhada na formação de públicos**. 2000. Tese de Doutorado. Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, FEUSP.

GUAPO, Amanda L. G. P. D. **Avaliação Museológica Estudo de caso: avaliação da exposição permanente do Museu da Ciência da Universidade de Coimbra “Segredos da Luz e da Matéria”**. Disponível em: <<https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/14226/1/Avalia%C3%A7%C3%A3o%20Museol%C3%B3gica.pdf>> Acesso

em: 25 jul. 2017.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. **Guia básico de Educação Patrimonial**. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial, 1999.

ICOM. Mesa Redonda de Santiago do Chile – 1972. *In: A Memória do Pensamento Museológico Contemporâneo – Documento e Depoimentos*. Comitê Nacional Brasileiro do ICOM. São PAULO: 1995.

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS – IBRAM. **Carta De Belém**: Programa Nacional de Educação Museal. Disponível em: <http://fnm.museus.gov.br/wp-content/uploads/2014/11/Carta_Belem_PNEM_6FNM.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2017.

JULIÃO, Letícia (Coord.); BITTENCOURT, José Neves (Org.). **Cadernos de diretrizes museológicas 2**: mediação em museus: curadoria, exposições, ação educativa. Belo Horizonte: Secretaria de Estado de Cultura de Minas Gerais, Superintendência de Museus, 2008, p. 152.

KISCHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 12 ed. São Paulo: Cortez, 2009. p. 57-71.

LEAL, Noriset al. **Narrativas e imagens**: história de vida da região do Anglo. Ed. da Universidade Federal de Pelotas, 2016.

LONDRES, Cecília. O Patrimônio Cultural na formação das novas gerações: algumas considerações. *In: TOLENTINO, Átila Bezerra (Org.). Educação patrimonial: reflexões e práticas*. João Pessoa: Superintendência do iphan na Paraíba, 2012. Cadernos temáticos 2.

MILITÃO, Albigenor& Rose. **Jogos, dinâmicas & vivências grupais**. Rio de Janeiro: Qualitymark Editora, 2000, p. 26.

PACHECO, Ricardo de Aguiar. Educação, memória e patrimônio: ações educativas em museu e o ensino de história. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v. 30, nº 60, pp. 143-154 – 2010.

PANOSSO, Mariana Gomide; SOUZA, Silvia Regina; HAYDU, Verônica Bender. Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação Analítico-Comportamental. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, SP. Volume 19, Número 2, Maio/Agosto de 2015: 233-241.

RIETH, Flávia et al. **Inventário nacional de referências culturais**: produção de do-

ces tradicionais pelotenses (relatório final). Pelotas: Ed. Universitária/UFPel, v. 1, 2008. Disponível em: <http://www.abant.org.br/conteudo/ANAIS/CD_Virtual_26_RBA/grupos_de_trabalho/trabalhos/GT%2027/flavia%20maria%20rieth.pdf>. Acesso em 23 jul. 2017.

SANTOS, Maria Célia T. Moura. Museu e Educação: conceitos e métodos. Curso de Especialização em Museologia do Museu de Arqueologia e Etnologia da USP, proferida na abertura do Simpósio Internacional “**Museu e Educação: conceitos e métodos**”, realizado no período de 20 a 25 de agosto 2001.

SELLI, Paula Hilst. **Crianças, Museus e Formação de Público em São Paulo**. Cultura Acadêmica, 2013.

STUDART, Denise C. **Museus e famílias: percepções e comportamentos de crianças e seus familiares em exposição para o público infantil**. História, Ciências, Saúde – Manguinhos, v. 12 (suplemento), pp. 55-77, 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/hcsm/v12s0/03.pdf>> Acesso em: 03 jul. 2017.

VERGARA, IldaianePintanela; CHAVES, Rafael Teixeira; GASTAUD, Carla Rodrigues. Implantação da Mediateca do LEP - Laboratório de Educação para o Patrimônio. **Congresso de Extensão e Cultura da UFPel** (1.:21-26 p. 139, Set 2015: Pelotas).

WAJSKOP, G. O brincar na educação infantil. *In: Cadernos de Pesquisa*, n° 92, 1995. P. 62- 69.

ZORZAL, Ezequiel et al. **Aplicação de Jogos Educacionais com Realidade Aumentada**. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14575/8482>>. Acesso em: 20 jun. 2017.