

RESUMO EXPANDIDO

MUSEU DO DOCE: PATRIMÔNIO AO TOQUE

(Modalidade de trabalho: Pôster)

1. OBJETIVOS

Este resumo trata da construção de um jogo de memória tátil para atender pessoas deficientes visuais e videntes como um modo lúdico de pensar e “conhecer” o patrimônio da cidade de Pelotas. Os estuques utilizados no jogo estão nos forros do Museu do Doce da UFPel que está sediado no Casarão nº 8 da Praça Coronel Pedro Osorio. O Casarão foi construído em 1878, para servir como residência para a família de Francisco Antunes Maciel. Os estuques de forros que apresentamos relacionados à função de cada ambiente: instrumentos musicais na sala de música; pratos, talheres e alimentos na sala de jantar, por exemplo. O fundamento da ação educativa é a relação entre o acervo e o público que o visita, atuando por meio de estímulos capazes de estabelecer diálogos com os visitantes e facilitando a apreensão pelo público, isto é, gerando respeito e valorização do patrimônio. Para isso o Laboratório de Educação para o Patrimônio - LEP, vinculado ao curso de Museologia da Universidade Federal de Pelotas, propõe esse jogo de memória tátil, no qual o processo de aprendizagem estimula a capacidade cognitiva e motora e promove a criatividade, o raciocínio e o desenvolvimento afetivo social, através de uma aproximação agradável, lúdica e pedagógica com os bens patrimoniais.

2. METODOLOGIA

Neste projeto apresentamos o processo de desenvolvimento de um jogo de memória tátil educativo desenvolvido pelo LEP. A inspiração para esse jogo veio do livro Colorir para Conhecer: Detalhes do Museu do Doce – UFPEL, desenvolvido pelo LEP e aplicado no dia do patrimônio em 2015, e de uma visita guiada pelo Museu do Doce, ocorrida em 2016 para pessoas com deficiência visual que, além de percorrer o museu, acompanharam através de maquetes táteis cada um de seus ambientes. Nessa visita a ênfase foi colocada nos elementos “tateáveis”: azulejos, grades, e detalhes dos forros que puderam ser tocados através de alguns estuques. Para os cegos o toque é muito importante, permite o entendimento espacial das proporções.

O jogo de memória tátil é composto por quatro pares de cartas, totalizando oito peças em alto-relevo, cada uma delas com o tamanho de uma folha A4, além da imagem igual, cada par de cartas do jogo de memória tem um relevo diferente e a identificação dos pares se faz pelos dois modos, pela imagem em relevo e pela sua textura. Este jogo é também um método de usar outros sentidos além da visão, não só para pessoas com deficiência visual, mas para pessoas videntes que jogam vendadas para que possam experimentar diferentes sensações.

De acordo com Magali Cabral (2002), se o patrimônio é terreno construção, fruto de eleição, campo de combate, espaço de relações humanas, mas é também "meio de comunicação e campo de educação", podendo e devendo ser objeto de ações educativas que contribuam para a mudança social por "ensinar a pensar criticamente, fornecendo os instrumentos básicos para o exercício da cidadania".

3. CONCLUSÕES

Os jogos são momentos de ação, reflexão e transformação, através deles se busca integrar educação e patrimônio. O jogo de memória tátil ainda está em uma etapa inicial, a experiência deste protótipo de momento é enriquecedora, no entanto, conhecer desta forma os detalhes arquitetônicos do Museu do Doce faz com que as pessoas com deficiência visual se envolva de forma dinâmica e pedagógica e possibilita a percepção e a interpretação por meio da exploração sensorial. Estes conceitos de acessibilidade e inclusão onde um jogo de memória tátil possa ser jogado por todos, a educação para os museus está na interlocução extramuros, este contato no modo de fazer é muito importante, pois como apresentado o jogo foi consultado por deficientes visuais e videntes.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GASTAUD, Carla, CRUZ, Patrícia, LIMA, Marcelo; Implantação da Mediateca do LEP - Laboratório de Educação para o Patrimônio agosto de 2013.

CABRAL, Magali. Comunicação, educação e patrimônio cultural. Texto apresentado no Fórum Estadual de Museus do Rio Grande do Sul. Inédito. Rio Grande, Rio Grande do Sul, 2002.