MUSEU DO MAMULENGO NA SALA DE AULA: PROPOSIÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE HISTÓRIA*

JORGE LUIZ VELOSO DA SILVA FILHO**
RICARDO DE AGUIAR PACHECO***

RESUMO: O presente estudo tem como objetivo a proposição de jogos educativos que utilizam o acervo do Museu do Mamulengo (localizado na cidade de Olinda – PE) como recurso didático para o ensino de História. Para a pesquisa de campo e confecção dos jogos, foram utilizados referenciais teóricos ligados ao ensino de História, ao campo do Patrimônio e da Museologia. Também buscamos no campo da Pedagogia referências sobre o uso de jogos no meio escolar, além de informações obtidas junto ao setor educativo do museu e a professores que visitavam a instituição. Neste estudo, concluímos que a proposição dos jogos é uma forma de aproximar a instituição escolar do Museu do Mamulengo, pois, quando utilizados nas aulas de História, constituem um instrumento para preparar a visitação e potencializar a experiência pedagógica que ocorre no museu.

Palavras-chave: Ensino de História; jogos educativos; Museu do Mamulengo.

ABSTRACT

This study aims to propose educational games that use the collection of the Mamulengo Museum (located in the city of Olinda – PE) as a didactic resource for teaching history. For field research and manufacture of gaming theoretical frameworks related to the teaching of history, the field of heritage and museology were used. Also in the field of pedagogy seek references on the use of games in schools, in addition to information obtained from the education sector of the museum and teachers who visited the institution. In this study, we conclude that the proposition of the games is a way to approach the institution of the school

* Texto adaptado do trabalho de conclusão

** Graduado em Licenciatura Plena em História pela Universidade Federal de Pernambuco (UFRPE). E-mail: jorgeluiz_veloso@yahoo.com.

*** Doutor em História. É Professor Adjunto do Departamento de Educação e do Programa de Pós-graduação em História Social da Cultura Regional. Universidade Federal Rural de Pernambuco. Av. Dom Manoel de Medeiros, s/n, Dois Irmãos, Recife – PE, CEP 52171-900. E-mail: ricardopacheco@ded.ufrpe.br.

Mamulengo Museum and, when used in the lessons of history, is an instrument to prepare the visitation and thereby enhance the learning experience that takes place in the museum.

Key-words: Teaching History; educational games; Mamulengo Museum.

Ao visitarmos museus é comum encontrar uma turma escolar realizando alguma atividade nesses espaços. Os professores, apesar do trabalho necessário à organização de saídas de campo, gostam de levar seus alunos aos museus, pois é uma forma de quebrar a rotina de sala de aula.

Por outro lado é comum ouvirmos das equipes educativas dos museus que os professores apenas levam seus alunos, não os acompanham e não exploram a visita com a profundidade que ela merece, transformando a atividade em um passeio sem grande proveito pedagógico. Kátia Abud aconselha que:

> A visita deve, preferencialmente, estar inserida no contexto de um projeto de ensino em desenvolvimento na escola. [...] Outra ação importante é planejar o que será feito com as informações adquiridas no museu, bem como as possibilidades de aprofundamento desse conhecimento (por meio de pesquisa posterior) e a divulgação dos saberes construídos para os demais alunos da escola (ABUD, 2010: 140).

Vasconcellos e Almeida (2006) também sugerem, a partir de suas experiências como educadores de museu, a necessidade de os professores definirem previamente com os alunos os objetivos e os assuntos que serão explorados na visita, para que estes tenham em mente o que será objeto de estudos posteriores em sala de aula e, assim, seja minimizada a natural dispersão.

Por isso, é importante que o professor saiba selecionar a temática mais apropriada a ser explorada na observação da exposição museológica, fazendo recortes, e não aborde a totalidade da exposição. Para tanto, é necessário visitar a instituição antecipadamente, para verificar as ações oferecidas e adaptá-las aos objetivos propostos, e, com essas informações, preparar os alunos para à visita por meio de exercícios de observação, estudo de conteúdos e conceitos necessários à boa compreensão dos objetos expostos.

Afinal, “[...] não basta visitar uma exposição museológica para que ocorra um

processo educativo: é preciso compreender as mensagens propostas pela exposição e construir novas significações a partir delas" (VASCONCELLOS & ALMEIDA, 2006: 105). Ou seja, é importante que os alunos sejam provocados, previamente à visita ao museu, sobre as características do espaço museológico da linguagem de seus códigos.

Ramos (2004) alerta para o fato de que "[...] ninguém vai ao museu de relógios antigos para ver as horas". O objeto disposto no museu perde o seu valor de uso, mas ganha inúmeros atributos que ultrapassam a própria vitrine. Através da observação de um objeto, o visitante pode visualizar o contexto em que este foi criado, a quem pertenceu e que razões o levaram a estar ali musealisado. Nesse sentido, o autor explica que:

> Com atividades vinculadas à "historicidade dos objetos" na própria sala de aula, o professor incita a percepção dos alunos, e aí eles terão o direito de saborear, com mais intensidade, as propostas de reflexão oferecidas pelo museu. Desse modo, não se trata mais de "visitar o passado", e sim de animar estudos sobre o tempo pretérito em relação com o que é vivido no presente. Com a excitação para a aventura de conhecer através de perguntas sobre objetos, abre-se espaço para a percepção mais ampla diante da exposição museológica. Mais que isso: alarga-se o juízo crítico sobre o mundo que nos rodeia. Estudar a História não significa saber o que aconteceu, e sim ampliar o conhecimento sobre a nossa própria historicidade (RAMOS, 2004: 24).

Para Cury (2013) os museus são instituições complexas que necessitam ser compreendidas e lidas adequadamente com uma linguagem centrada no objeto. Na tentativa de desvincular-se do estereótipo de "lugar de coisa velha", os museus procuram desenvolver uma série de medidas que são consideradas por essa autora como uma fuga de sua função primária. De acordo com Cury, o uso de jogos e brincadeiras dentro do âmbito museológico, ao incluir outras linguagens e recursos didáticos, desvia a atenção da leitura do objeto em si.

> Diríamos que certas estratégias recorrentes são respostas às síndromes do centro cultural e da adjetivação. Daremos alguns exemplos. Jogos e brincadeiras conhecidos por todos, como o jogo da memória, quebra-cabeça, caça-palavras, cruzadinha, liga pontos, folha para colorir, caça ao

> tesouro, etc. Bem, essas práticas de memorização ou de lazer, por vezes denominadas como *lúdicas*, são encontradas nas escolas ou encontram-se em bancas de jornal. Por aí já podemos perceber que há fuga da especificidade da educação em museu (CURY, 2013: 16).

Essa crítica ao jogo como lazer não pode ser desconsiderada quando introduzimos o jogo entre as atividades desenvolvidas com os objetos expostos. Apenas nos demanda o cuidado em qualificar essa estratégia didática de aproximação do público à linguagem museológica. A brincadeira e o jogar são momentos especiais em que a alegria cria um ambiente propício a novas descobertas. De acordo com Antunes (2004, p: 31) "[...] brincando a criança desenvolve a imaginação, fundamenta afetos, explora habilidades e, na medida em que assume múltiplos aspectos, fecunda competências cognitivas e interativas".

Dessa forma, entendemos que jogos educativos que explorem os sentidos dos objetos presentes nas exposições museológicas podem ser inseridos nas ações educativas desenvolvidas pelos museus como ponto de partida para provocar a relação do visitante com o objeto, e jamais um substituto a essa relação direta com o objeto. Esse jogo educativo também pode ser utilizado como atividade preparatória à visita ou como atividade de rememoração de uma visita já realizada. Com esse recurso didático, é possível aproximar as atividades desenvolvidas na escola da experiência vivida no museu, qualificando tanto a visita — e seus aspectos de educação não formal — como a sala de aula — e suas demandas de ensino formal.

Visando essa aproximação escola–museu é que trabalhamos a concepção de jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos que possam ser adotados tanto no momento da visita como no âmbito escolar, seja na preparação ou na retomada dessa atividade após a visitação. Neste estudo, compartilhamos a ideia desenvolvida por Kishimoto (2003), para quem o jogo é concebido como a união entre o objeto (brinquedo), sua descrição estruturada (brincadeira) e suas regras. Ou seja, interessa-nos o desenvolvimento de objetos que permitam a realização de uma atividade estruturada por regras que levem o aluno a perceber características dos objetos, significados e sentidos postos na exposição museológica.

Em relação ao emprego de jogos e brincadeiras dentro do museu, Fortuna (2006) aponta que o clima de ansiedade que cerca uma visita, assim como o conjunto de regras

que acompanha a atividade, o percurso a ser seguido, as peças a serem observadas e analisadas, enfim, a dinâmica da visita ao museu, é algo semelhante à sensação em torno de um jogo. Baseada no pensamento de Kramer (1998), no qual o "[...] mais importante num museu não é o que vemos, mas o modo de olhar que construímos", a autora aponta que:

> No museu, o jogo coloca o próprio museu em jogo: o formato tradicional da experiência da visitação ao museu, baseado em uma posição passiva na qual a atitude de recepção e absorção do visitante é enfatizada, transforma-se em algo vivo e provocante, porque a brincadeira e os jogos são, por definição, movimento e risco (FORTUNA, 2006: 1).

Com base nessas referências, entendemos que o jogo, quando bem elaborado e aplicado, pode cumprir uma função didática importante nas atividades de ensino e aprendizagem que buscam relacionar o trabalho do professor em sala de aula e a experiência vivida dentro do museu. Seja como preparação, seja como retomada da atividade já realizada, o jogo reelabora e reapresenta as informações e conceitos abordados na exposição museológica e permite o aprofundamento destes, sem substituir a experiência direta com o objeto.

Quando a criança brinca com os objetos e seus significados, ela constrói conhecimento e desenvolve habilidades cognitivas e motoras. Por isso, os jogos têm a capacidade de aproximar pessoas. Nosso intuito é propor mecanismos que aproximem também as instituições, facilitando o diálogo entre o museu e o público escolar, permitindo que a experiência museológica, através dos conteúdos e conceitos vistos na exposição, não fique restrita apenas ao âmbito museológico, mas que cheguem às salas de aula e mesmo às casas dos visitantes, divulgando o museu, despertando a curiosidade nas pessoas e potencializando as visitas.

Museu do Mamulengo Espaço Tiridá

O *Museu do Mamulengo Espaço Tiridá* é uma instituição que conserva um acervo importante relacionado ao teatro de mamulengo, manifestação artística própria da cultura nordestina. Criado em 1994, o museu é o resultado da luta do grupo de teatro Mamulengo Só-Riso — liderado por Fernando Augusto — pela preservação e divulgação dessa arte, que

teve sua origem na própria cidade de Olinda, em meados do século XVIII, e que se difundiu por todo o Nordeste.

A instituição sobrevive graças à parceria de diferentes agentes públicos e privados. A Prefeitura de Olinda é responsável pela manutenção do prédio e pela folha salarial da equipe de funcionários. Já o grupo Mamulengo Só-Riso é proprietário do núcleo inicial do acervo e se responsabiliza pela gerência e consultoria técnica ao projeto. A Fundação Joaquim Nabuco (Fundaj) elaborou o projeto museológico, assim como financiou a compra de boa parte das peças que compõem o acervo do museu.

Atualmente o museu dispõe em seu acervo mais de mil bonecos de 27 mestres mamulengueiros, entre eles: Saúba de Carpina, Tonho de Pombos, Antônio Biló e o mestre Ginu, criador do personagem Professor Tiridá. Esse acervo, desde 2006, fica exposto em uma edificação do século XVIII situada no bairro do Varadouro, Centro Histórico de Olinda.

Na década de 1970, o grupo de teatro *Mamulengo Só-Riso* ganha destaque não só pelo trabalho artístico desenvolvido em torno do teatro de bonecos, mas também pelas ações de pesquisas, publicações e cursos. Nesse sentido, o grupo identificou que muitas famílias de mestres mamulengueiros, após a morte destes, estavam vendendo ou, em alguns casos, fazendo o descarte das peças produzidas por esses importantes mestres da arte — o que vinha provocando a perda desse rico acervo cultural. Para minimizar essa situação, o grupo passou a adquirir, com recursos próprios, pequenas coleções de mestres falecidos, com o intuito de preservar, documentar e difundir a arte do mamulengo brasileiro.

Fernando Augusto relata na série *Conhecendo os Museus* (BRASIL, 2013: ep. 49), que a tradição do teatro de bonecos foi trazida ao Brasil pelos frades franciscanos no período colonial. Nessa época os bonecos se ligavam, por meio de engrenagens, roldanas e fios, à força motriz de um curso de água. Dessa forma, eles pareciam se mover sozinhos, causando grande comoção no público da época, que não estava acostumado com essa autonomia dos bonecos. A esse tempo o espetáculo era associado aos rituais religiosos, aumentando o sentimento de devoção à fé católica.

Devido ao uso frequente e à falta de reparos, essas máquinas iam se quebrando e os bonecos ficando sem movimento. Com isso, o espetáculo passou a ser feito pelos bonecos portados em punho, daí a expressão *mamulengo*, que é uma corruptela das expressões *mão mole*, *mão molenga*.

Dessa forma, Santos (2007) relata a existência de quatro tipos de mamulengos: *mamulengo de luva, mamulengo de luva e fio, mamulengo de vareta e o mamulengo de*

vareta e fio. O primeiro tipo é representado por bonecos que possuem cabeça e mãos esculpidas preferencialmente em madeira e cujo corpo é uma túnica de pano, sendo o tecido tipo chita o mais utilizado. Esses bonecos se movimentam de forma molenga, dando graça e alegria às histórias encenadas. O segundo apresenta o mesmo formato que o primeiro, a distinção dá-se pelo sistema de fios que articulam olhos e boca. Já o mamulengo de vareta possui o corpo todo esculpido em madeira sendo sustentado por uma vareta, com a qual o mestre mamulengueiro dá movimento ao boneco. O quarto tipo difere do terceiro pelo fato de esses bonecos possuírem olhos e bocas articulados por fios.

Vale ressaltar a existência das engrenagens móveis, conhecidas como *engenhocas*, que se movem por um complexo sistema de fios e roldanas. Nestas, os bonecos são afixados a uma base que contém elementos de cenário que dão maior realismo e contexto para os movimentos dos bonecos. Em ambos os modelos, os bonecos retratam personagens e cenas do cotidiano rural de Pernambuco ou ainda acontecimentos históricos.

O boneco é feito de madeira de mulungu, árvore macia e leve que permite uma talha facilitada para o mestre mamulengueiro criar e manipular seus personagens. Em geral, os mestres aprendem e repassam a arte aos seus discípulos de forma artesanal. Esse saber popular, com a popularização dos meios de comunicação de massa, tem se difundido cada vez menos.

O *Museu do Mamulengo Espaço Tiridá* oferece ao seu visitante a possibilidade de visitação guiada por mediadores. No circuito proposto, são destacados os espaços da exposição, que abordam diferentes temas: os seres fantásticos (almas penadas e demônios), a Sala Mestre Salustiano, a Sala do Cangaço e a Sala dos Folguedos, além de amostras de vídeos.

A instituição também organiza oficinas com mestres mamulengueiros para mostrarem o processo de criação e manipulação dos bonecos para alunos da rede pública de ensino, tendo como matéria-prima materiais recicláveis, como garrafas PET e papel.

Escolhemos o Museu do Mamulengo para propor a criação de jogos educativos por diversas razões: a organização de seu acervo e do seu setor educativo, além do papel de destaque dentro da cidade de Olinda, assim como o reconhecimento internacional que instituição possui, definido pelo importante trabalho de guarda e divulgação de objetos e práticas sociais ligadas a essa manifestação cultural de caráter popular.

Nesse sentido, foram elaborados jogos que podem ser comercializados por meio de kits, como recurso a ser usado em sala de aula, visando à aprendizagem por meio de brincadeiras, sendo esta uma possibilidade de aproximar não só o museu da escola, mas também o aluno do patrimônio a ser visitado.

Proposição de jogos educativos

A responsabilidade de levar a garotada para um espaço externo à escola, recolher as assinaturas dos pais, reservar transporte e agendar a visita são tarefas que podem desmotivar o docente. Pacheco (2012) sugere que o professor divida atribuições entre os estudantes, como criação de crachás, atas de presença, elaboração de fichas de observação, com o intuito de que os mesmos sintam-se integrados ao projeto:

> [...] é preciso ter em mente que a visita se inicia muito antes de o professor e seus alunos chegarem ao museu. E se estende para além desse momento. Acreditamos que a qualidade da atividade e seu significado pedagógico dependem da qualidade do cuidado do professor no momento do planejamento da atividade. É essa previsão das ações que direciona a atenção dos alunos para as atividades didáticas e potencializa o impacto da experiência vivida para o aluno (PACHECO, 2012: 68–69).

O professor que desejar levar uma turma escolar ao Museu do Mamulengo terá informações atreladas aos campos artístico e literário acerca dos mamulengos e de suas representações. No entanto, esse direcionamento dado pela instituição museológica não impede uma ação interdisciplinar com outros campos do saber, entre eles o histórico e antropológico.

Para explorar esses objetos culturais em atividades educativas, podemos utilizar diferentes estratégias. Nossa proposição é trabalhar essa gama de informações através de jogos educativos focados no acervo visitado:

> É evidente que tanto os jogos quanto as brincadeiras inseridas no contexto escolar auxiliam na formação integral do educando, que se desenvolve de acordo com os estímulos vindos da realidade vivenciada. Sendo assim, brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual de qualquer

> criança e, se utilizados corretamente, [os jogos] são excelentes instrumentos de aprendizagem (NASCIMENTO & IURK, 2008: 5).

Com base no debate acerca da importância do jogo nas atividades educativas, propomos a confecção de um kit de jogos com regras já conhecidas, mas desenvolvidos especialmente para o Museu do Mamulengo. Nossa ação de pesquisa em educação desenvolveu os protótipos desses materiais. No futuro estabeleceremos estratégias de sua distribuição gratuita como forma de possibilitar seu uso por professores da Educação Básica em atividades em sala de aula. Mas também acreditamos que poderiam ser comercializados na loja de *souvenir* do museu, gerando uma receita para a instituição.

Jogo da Memória

O jogo da memória propicia, além do momento lúdico, a identificação de características dos objetos. Esse jogo consiste de duas cartelas que formam oito pares de imagens de bonecos presentes em diferentes salas de exposição. Colocadas com a face para baixo sobre uma mesa, os jogadores devem virar duas a duas as cartelas, procurando encontrar os pares. É considerado ganhador quem encontrar mais pares. Nessa atividade são trabalhadas diferentes habilidades necessárias a fruição da visita, entre elas a concentração, a observação e a discriminação visual.

Quando utilizado previamente à visita, esse jogo permite ao aluno conhecer algumas peças da exposição, estimulando o interesse pela atividade de campo. O professor pode, após algumas rodadas dessa brincadeira, propor aos alunos atividades que explorem as imagens. Pode ser solicitado que cada aluno escolha uma imagem do jogo e a descreva, crie hipóteses sobre seus usos e significados. Como são imagens de bonecos, também pode-se propor que os alunos criem histórias com esses personagens.

O jogo também pode ser utilizado em atividade posterior à visita. Nesse momento é possível que, após algumas rodadas, o professor utilize as imagens das cartelas para rememorar a visita e os aprendizados realizados. Então seriam perguntados aos alunos que objetos são esses, quais os seus usos e significados culturais, entre outras informações que tenham sido exploradas na visita.

Nos dois usos propostos — antes ou depois da visita —, o professor precisa ter em

mente que a imagem do objeto não substitui a relação direta com o objeto na exposição; portanto, o uso desse jogo não substitui a vista ao museu, o jogo é um objeto didático que visa à motivação do estudante para a observação e análise dos objetos culturais expostos e não seu substituto.

Quebra-cabeça

O quebra-cabeça é uma atividade que desafia o jogador a remontar uma imagem recortada. Para alcançar o objetivo, o jogador terá que desenvolver, manualmente, esquemas que possibilitem o encaixe das peças, sendo trabalhadas noções de espaço, memória visual e raciocínio lógico. Para esse jogo, selecionamos duas imagens que marcam as pessoas que visitam o museu: as engenhocas Casa de Farinha e Assalto de Cangaceiros. As imagens apresentam linhas tracejadas indicando o lugar do recorte. Anexa ao jogo, seguirá uma imagem em tamanho menor, para auxiliar na montagem. Com os pedaços recortados, o objetivo é remontá-la.

Para o quebra-cabeça, desenvolvemos duas possibilidades de ser empregado nas aulas de História. A primeira seria uma forma de preparar os estudantes para visita. Nessa, o docente formaria pequenos grupos, distribuindo os jogos já recortados, solicitando a montagem do quebra-cabeça. Após essa etapa, o professor questionaria a turma sobre a representação das imagens. Em seguida, distribuiria fôlderes institucionais, aproximando-os do museu a ser visitado, discutindo o que pode ser visto no espaço e definindo os objetivos da visita.

A outra possibilidade é utilizá-lo após a visita, como forma de rememorar as informações que foram trabalhadas no momento desta. Ao montar o quebra-cabeça, os alunos estarão de posse de um documento iconográfico. O professor, dependendo do nível da turma, planejaria uma atividade em que os alunos analisassem a imagem e registrassem, individual ou coletivamente, as informações da mediação que lembrassem.

Em relação ao quebra-cabeça que mostra a casa de farinha, o professor poderá trabalhar inúmeros aspectos, como: etapas dessa atividade econômica, atividades relacionadas ao papel de gênero e o trabalho infantil. Em relação ao que mostra a engenhoca que retrata um assalto de cangaceiros é possível discutir temas como o banditismo social ou as condições de vida no Sertão pernambucano. Em um ou outro caso, é importante abrir o debate sobre as engenhocas do mamulengo como manifestação

artística em que o mestre mamulengueiro expressa sua visão, sua opinião sobre temas sociais, não sendo um retrato transparente da vida tal como ela é.

Cruzadinhas

A palavra cruzada é um jogo que pode ser jogado individualmente ou em grupos, este último é mais divertido, pois desperta o senso de colaboração para a realização do objetivo: completar corretamente os quadrinhos em branco, formando palavras de acordo com as pistas dadas. A dificuldade pode variar de acordo com o número de palavras e a qualidade das pistas dadas adequando-se, assim, a diferentes faixas etárias.

Nossa proposta é a confecção de uma cruzadinha com dez palavras, dispostas numa folha, na qual constarão palavra-chaves para a compreensão da exposição, tais como: *museu, mamulengo, teatro, boneco, Olinda, Nordeste, mestre, folguedo, cangaço e preservação.* Essas palavras são utilizadas com frequência pela mediação e estão presentes no fôlder do museu. A compreensão do significado dessas palavras permitirá ao jogador ter uma melhor compreensão tanto do fôlder como da mediação, aproveitando com maior qualidade a experiência da visitação.

Uma atividade preparatória que utiliza as cruzadinhas consiste em o professor solicitar aos alunos a sua resolução em sala de aula. Para auxiliá-los na compreensão das pistas, o docente poderá distribuir fôlderes do museu onde essas palavras aparecem. Após os alunos solucionarem a cruzadinha, o professor lhes solicitará uma produção textual sobre o que esperam ver na visita que contenha as palavras descobertas na cruzadinha. O intuito é a confecção de um mural, onde serão anexados os textos produzidos pelos estudantes.

Meu Mamulengo

O mamulengo é um boneco em forma de luva, mas podemos simplificá-lo para que os alunos possam produzir bonecos em sala de aula e, assim, se aproximar dessa prática social. A cartela do *Meu Mamulengo* consiste em fotos dos bonecos presentes na exposição. Nela estão representados cinco personagens típicos do Sertão nordestino: um cangaceiro, um coronel, um guarda do volante, um padre e uma beata (carpideira). A brincadeira consiste em recortar as imagens e depois solicitar aos alunos que, em grupos, criem e encenem histórias com esses personagens.

Também é possível solicitar que os alunos criem personagens próprios. Para isso, o professor poderá solicitar que façam desenhos de personagens da escola ou da comunidade no qual está inserido. Depois de pintá-los, preferencialmente com muita cor, é hora de recortá-los. Esses bonecos de papel podem ser manipulados para contar histórias do dia a dia escolar dos alunos ou até mesmo acontecimentos de seu bairro e sua comunidade. Assim, por meio dos próprios desenhos, o aluno daria vida ao seu mamulengo como estratégia de representar situações do seu cotidiano.

Nessa atividade, o jogador desenvolverá habilidades motoras, lúdicas, além de socializar suas experiências e representações sobre o mundo social em que vive, tal como faz o mestre mamulengueiro. Essa é uma ótima oportunidade de despertar a arte mamulengueira dentro de cada um, perpetuando essa rica manifestação popular.

Considerações finais

Trabalhar o saber histórico por meio de jogos ou brincadeiras que retratam o patrimônio museológico visitado é uma forma de aproximar escolas e museus, despertando nos alunos um sentimento de afetividade com este bem. Com um ambiente alegre produzido pelo ato de brincar e jogar, o aluno, interagindo com os colegas, descobre que é possível aprender brincando, que brincando se abrem caminhos para novas experiências.

Acreditamos que a participação mais ativa dos alunos na visitação a museus depende, em grande parte, das atividades que o professor realiza em sala de aula antes e depois da visita. Quando o docente desenvolve estratégias de ensino, relacionando os assuntos abordados com o cotidiano dos estudantes, estes tendem, a partir dos seus conhecimentos prévios, a ter uma melhor percepção das informações históricas presentes no museu.

Apresentados os jogos, seus benefícios e algumas possibilidades de serem trabalhados em sala de aula, concluímos que esses recursos podem fazer parte do cotidiano escolar sendo adotados pelos professores em sala de aula, assim como nos museus. Jogos e brincadeiras fazem parte do dia a dia de qualquer criança, por isso, não podem ser deixados de lado no processo escolar, muito menos nas aulas de História, no seu processo de (re)construção.

Os jogos educativos com base no acervo do Museu do Mamulengo podem funcionar como elemento gerador, uma espécie de agente motivador para a introdução de

outros elementos dentro do assunto presente no livro didático, com o intuito de mostrar aos alunos as diferentes formas de construir o conhecimento histórico e como este pode estar presente no nosso cotidiano. Acreditamos que o jogo educativo pode introduzir o debate da educação patrimonial nas escolas, despertando nos alunos a importância da preservação dos bens e das manifestações culturais de sua região.

O kit de jogos do Museu do Mamulengo que propomos neste estudo visa auxiliar o professor nessa tarefa de realizar aulas que explorem as informações do museu. A partir desses jogos, várias habilidades e competências podem ser trabalhadas, como leitura de imagens, produções textuais, além dos benefícios cognitivos e motores que estes propiciam. Mas, sobretudo, esses jogos provocam os alunos a se relacionarem como objetos do patrimônio cultural e da memória social.

Referências

ABUD, Kátia Maria. *Ensino de História*. São Paulo: Cengage Learning, 2010. p. 125–146.

ALMEIDA, Adriana Mortara; VASCONCELLOS; Camilo e Mello. Por que visitar museus. In: BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes (Org.). *O saber histórico na sala de aula*. 11. ed. São Paulo: Contexto, 2006. p. 104–116.

ANTUNES, Celso. *Educação infantil*: prioridade imprescindível. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação, et al. *Museu do Mamulengo*. Conhecendo Museus, ep.49, 2013. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=AE1iksEcA0I>. Acesso em: 05 fev. 2014.

CURY, Marília Xavier. Educação em Museus: panorama, dilemas e algumas ponderações. *Ensino em Re-Vista*, v. 20, n.1, p.13–28, jan./ jun., 2013.

FORTUNA, Tânia Ramos. Museu é lugar de brincar?. *Revista Museus*, jul. 2006. Disponível em: <http://www.revistamuseu.com.br/artigos/art_.asp?id=9249>. Acesso em: 07 fev. 2014.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

NASCIMENTO, Adriana Vieira do; IURK, Dione Marise. A importância dos jogos na educação infantil para a formação de conceitos de criança de 5 a 6 anos. *Revista Eletrônica Lato Sensu*, v. 3, n.1, mar. 2008. p. 1–18.

PACHECO, Ricardo de Aguiar. O museu na sala de aula: propostas para o planejamento de visitas aos museus. *Tempo e Argumento*. Florianópolis, v. 4, n. 2, p. 63–81, jul./ dez. 2012.

RAMOS, Francisco Régis Lopes. *A danação do objeto*: o museu no ensino de história. Chapecó: Argos, 2004.

SANTOS, Fernando Augusto Gonçalves. Mamulengo: o teatro de bonecos popular no Brasil. *Móin-Móin***:** Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas, Jaraguá do Sul: Scar/Udesc, v. 3, p.16–35, 2007.

Recebido em: 18/08/2014
Aprovado em: 06/12/2014