



## BRINCANDO COM O PATRIMÔNIO: AS AÇÕES EDUCATIVAS DESENVOLVIDAS PELO LABORATÓRIO DE EDUCAÇÃO PARA O PATRIMÔNIO – LEP/UFPEL ENTRE 2013 E 2017

*PLAYING WITH CULTURAL HERITAGE: THE EDUCACIONAL ACTIONS DEVELOPED BY THE LABORATORIO DE EDUCAÇÃO PARA O PATRIMÔNIO - – LEP/UFPEL BETWEEN 2013 AND 2017*

Rafael Teixeira Chaves<sup>1</sup> Gizele Santos Amaro<sup>2</sup>  
Carla Rodrigues Gastaud<sup>3</sup> Patrícia Cristina Cruz Sá<sup>4</sup>

### RESUMO

O presente 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 entre 2013 e 2017. O LEP é um laboratório de ensino do Curso de Museologia da Universidade Federal de Pelotas, UFPel, no qual os alunos do curso de graduação desenvolvem projetos de ação educativa em museus bem como materiais pedagógicos para serem utilizados nessas instituições. Entre as ações desenvolvidas no 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, cujos processos de produção envolvem a criação do conceito, pesquisa e desenvolvimento de protótipos, sua experimentação e avaliação, estes processos estão descritos neste trabalho.

**Palavras-chave:** Educação para o patrimônio. Ações educativas em museus. Jogos para museus. Museu do Doce da UFPel. Laboratório de Educação para o Patrimônio.

<sup>1</sup>Universidade Federal De Pelotas. - Brasil - Museólogo, mestrando do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - rafateixeirachaves@gmail.com; <sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas - Brasil - Museóloga - gizeleamaroo@hotmail.com; <sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas - Brasil - Professora Doutora no curso de Museologia e no Programa de Pós Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural - crgastaud@gmail.com; <sup>4</sup>Universidade de São Paulo - Brasil - Museóloga, mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de São Paulo - patricia-cristina-cruz@hotmail.com.

## ABSTRACT

This paper is about the actions developed by the Laboratório de Educação para o Patrimônio (LEP) for the Museu do Doce da UFPel, in Pelotas / RS, in the period between 2013 and 2017. LEP is an education lab within the Museology school at Universidade Federal de Pelotas, in which undergraduate students develop projects of educational material and activities to be developed in local museums. Among the activities developed by the lab are the Pif Doce, the track game Que casa é ?, the Memory Game of the Museu do Doce, the Tactile Memory Game, the activity book Quindim and his friends and the Tic tac toe game of Doce. Their process of production, involving creation of the concept, the research and development of prototypes, their experimentation and evaluation is described in this piece of work.

**Keywords:** Equity education. Educational actions in museums. Games for museums. Museu do Doce UFPel. Heritage Education Laboratory.

## INTRODUÇÃO

O Laboratório de Educação para o Patrimônio (LEP), vinculado ao curso de Museologia da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), 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 de 250 instituições e centros culturais e atualmente possui um acervo de 600 itens, distribuídos entre jogos interativos, revistas, livros, livretos, DVDs e CDs. É importante ressaltar que 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 regionais, 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.

## A EDUCAÇÃO PARA O PATRIMÔNIO DE FORMA LÚDICA

Pode-se afirmar que as atividades educativas para o patrimônio despertam para a importância da preservação dos bens culturais, como escreve Fonseca:

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.123).

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 (KISHIMOTO 1994, p. 59), 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 referências de um passado por vezes desconhecido, os jogos mostram-se como uma forma de apropriação do patrimônio cultural, por que:

[...] 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).

Embora o brincar seja predominante na infância, ele não se restringe somente a ela (Gonçalves, 1996). Para Wajskop (1995, 65), a brincadeira se faz presente na vida adulta das pessoas em forma de jogos e 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”.

A importância dos jogos educativos para o patrimônio parte do princípio de que o sujeito que reconhece e valoriza o patrimônio tende a preservá-lo no

presente e, também, para gerações futuras (CRUZ, CASTRO e GASTAUD, 2014, p. 106).

Portanto, associando o desejo de uma aproximação ao bem patrimonial ao 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, CRUZ e GASTAUD, 2015, p. 90).

Entre 2013 e 2017, período objeto deste artigo, o LEP desenvolveu um conjunto de materiais que tinha 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 et al, 2014, p. 92).

O Museu foi aberto ao público em 2013 com a função de promover a pesquisa e a 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 a 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 et al, 2014, p. 92).

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 a intenção de despertar o interesse pelo museu, por sua arquitetura e pela história que ele conta, oferecendo, através dos diversos materiais, oportunidades de formação - para

os alunos que trabalham no projeto, para os visitantes que treinam seu olhar – e de qualificação para o museu em relação a sua atuação junto a sociedade.

### 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 8<sup>5</sup>, 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 e 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 ao 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 Inventário Nacional de Referências Culturais (INRC) Produção de doces tradicionais pelotenses<sup>6</sup>, que ocorreu em 2006 e foi financiada pela Unesco e pelo Banco Interamericano de Desenvolvimento, por meio do Programa Monuenta.

A realização do INRC – Produção de Doces Tradicionais Pelotenses teve como proponente a Câmara de Dirigentes Lojistas de Pelotas (CDL) e contou com

<sup>5</sup> O Casarão 8 é a sede do Museu do Doce da UFPel.

<sup>6</sup> Para saber mais sobre o INRC – Produção de doces tradicionais pelotenses ver RIETH, Flávia et al. Inventário nacional de referências culturais: produção de doces tradicionais pelotenses (relatório final). Pelotas: Ed. Universitária/UFPel, v. 1, 2008.

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?”, em que 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 contém 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 visita — 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 à idade dos jogadores. Atingiu, contudo, seu objetivo: 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, mas muitos jovens e adultos sentaram-se satisfeitos 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 à disposição dos usuários papéis com a frase “Escreva aqui sua opinião”, nos quais, após os jogos, os participantes 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, fez-se 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”, que está disponível para download na página do LEP<sup>7</sup>, 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, sejam crianças ou adultos, para o museu.

## JOGO DE MEMÓRIA DO MUSEU DO DOCE DA UFPel

Em 2016, iniciou-se o trabalho com “Jogos de Memória”<sup>8</sup>, 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, 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

<sup>7</sup> Link para o download <https://wp.ufpel.edu.br/lep/jogos/download-livro-colorir-para-conhecer/>.

<sup>8</sup> 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”.

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 esse tipo de jogo pode 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.

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 dar-se sempre considerando que a avaliação, a partir do jogar, modifica e aperfeiçoa 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, aprender com outros olhares, usando outros sentidos e um jogo de memória tátil que pode ser jogado por todos, colocando 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<sup>9</sup>, Pastel de Santa Clara. A história, intitulada “Quindim e seus amigos no Museu do Doce”, parte da visita

<sup>9</sup>Negrinho é o nome dado ao Brigadeiro no Rio Grande do Sul.

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 atribui o fato de ter escondido as nozes.

Além disso, o livro<sup>10</sup> 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 busca-se 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 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 seu raciocínio e suas habilidades. Por intermédio dos jogos, o visitante tende a se tornar mais atuante em relação aos bens culturais, uma vez que:

<sup>10</sup> O livro de atividades está disponível para download em <https://wp.ufpel.edu.br/lep/jogos/download-livro-colorir-para-conhecer/>.

[...] 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 et al, 2008).

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.

O sentido da existência dos museus é expresso nas seguintes afirmações de Waldisa Rússio:

Sem a noção de que museu é o registro da trajetória humana sobre a terra, sem esta compreensão inicial alicerçar idéias e reflexões, será impossível uma visão mais clara do conspecto museológico e, mesmo, uma análise profunda de cada aspecto em particular. A organização do museu não pode alienar-se do processo social, como um todo; é esta atitude esquiva de alheamento que o vem condenando, sistematicamente, ao esquecimento (RÚSSIO, 1977, p. 133).

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 cidadania (HACK, 2013,p.03). Foi possível perceber que os bens culturais podem ser considerados suportes para a construção do conhecimento. Entretanto, a eficácia desse processo educativo só é possível quando são consideradas as expectativas e necessidades dos coletivos envolvidos.

As 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

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, p. 88-97, 2015.

CHAGAS, Mário. Há uma gota de sangue em cada museu: a ótica museológica de Mário de Andrade. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, 1999. (**Cadernos de Sociomuseologia**, 13).

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, pp. 50-56, 2015.

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

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

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, pp. 91-105, 2014.

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

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

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

RUSSIO, Waldisa Pinto. **Museu**: um aspecto das organizações culturais num país em desenvolvimento. 1977. Tese de Doutorado.

SANTOS, Maria Célia Teixeira Moura. REFLEXÕES SOBRE A NOVA MUSEOLOGIA. **Cadernos de Sociomuseologia**, [S.l.], v. 18, n. 18, june 2009. ISSN 1646-3714. Disponível em: <<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/363>>. Acesso em: 11 aug. 2018.

WAJSKOP, G. O brincar na educação infantil. In: **Cadernos de Pesquisa**, nº 92, pp 62- 69. 1995

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.

**Data de recebimento:** 27 de julho de 2018.

**Data de aceite para publicação:** 14 de agosto de 2018.