RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
FORMAÇÃO SOBRE O JOGO COMO PATRIMÔNIO CULTURAL E MEDIAÇÃO DE ESCOLARES NO MUSEU DO JOGO DA UFPB

Aelison Formiga Vieira
Caio Vitor Verissimo Pontes
Geovanne Dos Santos Melo

Orientador (A)	Elizara Carolina Marin

Programa Prolicen
CCS - Centro de Ciências da Saúde, Campus I - João Pessoa - PB

RESUMO: O projeto teve como objetivo compreender o jogo como patrimônio cultural e como conteúdo da Educação Física Escolar, utilizando o Museu do Jogo da UFPB como espaço de formação de discentes da Licenciatura em Educação Física e de mediação educativa para estudantes visitantes. Localizado no laboratório da Escola Brincante do Departamento de Educação Física, o Museu do Jogo constitui-se como um ambiente formativo que articula ensino, pesquisa e extensão, possibilitando vivências práticas e reflexivas sobre o papel do jogo na educação. Metodologicamente, o projeto foi estruturado em diferentes fases interligadas: a) voltada ao estudo do jogo e do patrimônio, bem como do Museu do Jogo da UFPB enquanto espaço educativo e suas interfaces com o campo da Educação Física; b) de aprofundamento teórico-metodológico, dedicada à compreensão da composição e organização do acervo do Museu; e c) de interação com os grupos visitantes, envolvendo planejamento, mediação museal e avaliação das visitações. Foram recebidos 30 grupos de visitações, ou seja, 711 visitantes, assim caracterizados: (a) 12 grupos de escolares, totalizando 386 estudantes (b) e 18 grupos do ensino superior, totalizando 270 graduandos (c) 55 professores acompanhantes. Essa distribuição revela o alcance do projeto e sua capacidade de promover mediações adequadas às especificidades de cada faixa etária. O ano de 2025 constituiu-se um marco muito importante para o Museu do Jogo, o interesse despertado por professores e estudantes do Ensino Médio, somado ainda a especificidade de ser Escola Militar, advinda do Colégio da Polícia Militar Estudante Rebeca Cristina Alves Simões. No âmbito do ensino superior, dentre os 18 grupos, houve a procura de 15 cursos distintos da UFPB e da UFCG: Educação Física (Licenciatura e Bacharelado), Psicopedagogia, Pedagogia, Terapia Ocupacional, Educação do Campo, Física, Matemática, História, Fonoaudiologia, Enfermagem, Artes Visuais, Dança, Música e Psicologia. Significa que houve significativa ampliação em relação à 2024. De 7 cursos distintos ampliou para 15 cursos. Em 2025, as visitações ultrapassaram os limites do município de João Pessoa, abrangendo outros municípios da Paraíba, como Cabedelo e Campina Grande, e também o estado de Pernambuco. Os dados evidenciam a ampliação do alcance e do impacto social do projeto. Outras conquistas relativas às ações do Museu do Jogo no ano de 2025 que merece destaque, refere-se a aprovação e apresentação em eventos científicos de abrangência local, nacional e internacional de 5 de trabalho, e destes 3 receberam menção honrosa. Diante do exposto, é incontestável a importância do projeto para a formação dos graduandos em Licenciatura em Educação Física nele envolvidos,

pois promove o desenvolvimento de competências voltadas ao planejamento, reflexão e execução de processos educativos, além de favorecer a aproximação com a prática docente e a dinâmica escolar. Integraram o projeto dois alunos bolsistas, dois professores doutores e dois voluntários da Licenciatura em Educação Física, que ampliaram seus conhecimentos sobre jogo, patrimônio e mediação museal, atuando de forma ativa nas funções de mediadores e educadores durante as ações desenvolvidas.