

**Jogos em instituições museais: uma forma de reconhecimento dos sujeitos***Games in museum institutions: a way of subject recognition*Lorrane Campos RODRIGUES<sup>1</sup>  
Vanessa RIGO<sup>2</sup>**Resumo**

O artigo apresenta um conjunto de jogos museais desenvolvidos para a Pinacoteca de São Bernardo do Campo (SP) como ferramenta de ampliação do conhecimento do museu e autonomia de suas práticas educacionais. Para esta análise, utilizamos um relato de experiência, descritivo e qualitativo. Expomos as bases, as dificuldades e o processo de realização do projeto *(Re)Descobrimos a Pina: jogos em ação educativa*, no complexo contexto da maior instituição de arte moderna e contemporânea do chamado grande ABC. Como resultado, os três jogos produzidos constroem um todo narrativo, abordando a materialidade do acervo, os artistas e a história da instituição, em diálogo com a cidade, mas não dependem, necessariamente, de uma ativação no local. Nesse sentido, o trabalho realizado encontrou um caminho educativo que por meio dos jogos, evidencia a importância da instituição e reconhecimento da mesma em seu território, além de contribuir para capilarizar relações e ações, alinhada à nova museologia.

**Palavras-chave:** Jogos Museais. Educação Museal. Pinacoteca. São Bernardo do Campo.

**Abstract**

The paper presents a set of museum games developed for the Pinacoteca of São Bernardo do Campo (SP) as a tool for expanding the knowledge of the museum and the autonomy of its educational practices. For this analysis, we used an experience report, descriptive and qualitative. We expose the bases, the difficulties and the process of carrying out the project *(Re)Descobrimos a Pina: jogos em ação educativa* in the complex context of the largest institution of modern and contemporary art in the so-called large ABC. As a result, the three games produced build a narrative whole, addressing the materiality of the collection, the artists and the history of the institution, in dialogue with the city, but do not necessarily depend on an activation on the place. In this sense, the work carried out found an educational path that, through games, shows the importance of the institution and its recognition in its territory, in addition to contributing to capillarize relations and actions in line with the new museology.

**Keywords:** Museum Games. Museum Education. Pinacoteca. São Bernardo do Campo.

<sup>1</sup> Mestra em História Cultural pela Universidade Federal de São Paulo. E-mail: cr.lorrane@gmail.com

<sup>2</sup> Especialista em Arteterapia e Neuropsicopedagogia. Graduada em Educação Artística- Artes Plásticas, pela Universidade São Judas Tadeu (USJT). E-mail: vanzrigo@gmail.com

## Introdução

A construção da identidade de um museu é um assunto que perpassa a cabeça dos profissionais da área. Segundo Gabriel Moore (RODA DE CONVERSA, 2020), a clareza e coerência das escolhas, processos e linguagens, na prática, não se esgotam nem com a escrita de um plano museológico. Os desafios de uma instituição na formação de sua percepção pública são muitos e também variam de acordo com o papel social que desempenham.

Dentre suas diversas funções, estabelecidas no documento da mesa redonda de Santiago do Chile (ICOM, 1972), uma delas é a de educar. Essa, enquanto prática pedagógica, possui suas especificidades, especialmente quando pensamos na relação entre espaços escolares e museus, considerando que o último não pode ser visto apenas como complemento das ações educacionais da escola, mas também, como um local de discussão e aprendizado próprios. Essa percepção, contribui, inclusive, no pensar sobre as formas educacionais este espaço proporciona.

Além disso, museus também são lidos, muitas vezes, como locais de conhecimento da nossa história. No entanto, para que esse local adquira significado, é necessário que os sujeitos se vejam pertencentes ao momento ou ao lugar. Nem sempre apenas conhecer a história nos coloca como responsáveis por esse processo. Por isso, o papel educacional do museu também implica certo reconhecimento dos sujeitos.

Durante as reuniões que geraram o projeto a ser apresentado neste texto, buscou-se formas de realizar a máxima de que o papel educacional do museu, deve ser ambicioso: buscar propor e estimular narrativas que deem sentido e pertencimento aos sujeitos. No entanto, quando pensamos estas questões em museus fora dos eixos centrais das capitais brasileiras (especificamente, dentro do eixo Sudeste do país), a questão se torna ainda mais delicada, porque há uma relação mínima destas instituições com os instrumentos de disseminação da cultura.

Tendo esse cenário em vista e considerando nossa vivência enquanto educadoras em instituições culturais surgiu o projeto “(Re)descobrimos a Pinacoteca: jogos em ação educativa”, contemplado pelo Programa de Ações Culturais do Estado de São Paulo (ProAC) e desenvolvido em parceria com a Pinacoteca de São Bernardo do Campo entre 2018 e 2019. A escolha de tal instituição não foi ocasional; este espaço é a maior

instituição de arte da região do Grande ABC (na região metropolitana de São Paulo). Contudo, ela sofre de um esvaziamento fruto de políticas culturais externas e internas que afetam também no conhecimento da população sobre este local (FLORA, 2018; NEGRISOLI, 2016).

Portanto, o objetivo deste texto é apresentar o projeto e seus fundamentos metodológicos, especialmente, a escolha em utilizar jogos educativos, e também explicar em que medida eles funcionam como ações externas de reconhecimento da instituição e sua importância no território.

### **A Pina de São Bernardo do Campo: uma instituição “invisível”**

Com inegável importância histórica para a cidade de São Paulo e expressivos eventos nacionais, o grande ABC<sup>3</sup> não construiu o mesmo reconhecimento para suas Pinacotecas e acervos artísticos, inclusive nos próprios municípios. A *Pinacoteca de São Bernardo do Campo*, maior espaço da região com exposição permanente de arte moderna e contemporânea, é exemplo disso. Constituída por decreto em 1975, a instituição está em sua quarta sede fixa e conta atualmente com um jardim de esculturas, auditório, biblioteca e espaços formativos, onde ocorre uma parceria com o Centro de Atenção Psicossocial da cidade (PASSARELLI et al, 2017). Além disso, a Pinacoteca abriga um amplo acervo reunido por meio dos Salões de Arte e de doações, processo este que em grande medida está centrado na figura do escultor e curador João Delijaicov, popularmente conhecido como “João dos Quadros” (SÃO BERNARDO DO CAMPO, 2014).

Com relação às práticas educacionais, o novo espaço recebe escolas municipais como principal público em suas visitas guiadas, mas não possui uma estrutura educativa. Por ocasião da proposta e desenvolvimento de nosso projeto, a *Pinacoteca de São Bernardo do Campo* passava por um amplo contexto de redução de recursos e poucas políticas culturais de longo prazo. Além disso, também naquele momento, uma nova concepção institucional transformou algumas salas da instituição em escritórios

---

<sup>3</sup> O Grande ABC ou ABC Paulista contempla sete municípios: Santo André, São Bernardo do Campo, São Caetano do Sul - compondo respectivamente o A, o B e o C -, Diadema, Mauá, Ribeirão Pires e Rio Grande da Serra. Por esse conjunto, é também frequente referenciar a região como Setecidades ou ABCDMRR.

administrativos da Secretaria de Cultura do município e suspendeu cargos essenciais (FLORA, 2018).

O esvaziamento museal nesta instituição converge com uma tendência cada vez mais presente no cenário nacional e pode ser entendido como causa e também consequência do distanciamento entre museu e sua comunidade significativa (PORTO, 2016). Ainda que, diante das desigualdades sociais, o deslocamento até o local não possa ser deixado de lado nas discussões sobre acesso, também é relevante a questão da linguagem proposta aos visitantes, aquilo que Marília Cury intitula como “dissonância cognitiva”, ou seja, a comunicação ainda é frequentemente hermética, em bases, texto, meio.

A partir desse cenário, o projeto trabalhou em prol de um maior reconhecimento da *Pinacoteca de São Bernardo do Campo*, enquanto instituição, espaço e acervo importantes ao contexto histórico no âmbito regional. Mas essa importância, precisava atingir, não apenas o público já recorrente desta instituição, mas também outras pessoas que encontram as diversas barreiras de acesso. Nesse sentido, a partir da educação museal, como a investigação e valorização da Pinacoteca com o seu acervo e histórias podem contribuir com a sociedade?

### **Jogos e instituição: um início de conversa**

A partir do século XIX os museus começaram um diálogo com a educação, sendo vistos como um complemento possível do aprendizado regular ou formal. Porém, foram necessários muito tempo e transformações socioculturais e políticas importantes, para que houvesse uma instrumentalização dessas instituições no sentido de incorporarem sua função educativa. Curadoria e cenografia passaram a incluir um número cada vez maior de escolhas e elementos de mediação para um novo público, maior e mais diverso. (ORTENBLAD, 2013).

Uma concepção mais democrática das funções do museu e uma maior atenção para a educação museal ganharam terreno a partir de 1970 com a chamada “Nova Museologia”, movimento que pensa uma renovação museológica a partir de relações ativas mais amplas, estabelecidas pelas instituições com a sociedade e o ambiente. Estas propostas embasaram novos formatos de museu e até a “espetacularização” de mega-exposições (CURY, 2013; MARCOLINO, 2017).

Na prática, esses “novos museus” ainda estão sendo formatados e validados (ou não) em suas comunidades. Prova disso, é que a associação de museu com “coisa velha” e “chata” permanece comum, muitas vezes associando-o a uma ação educativa monótona, a qual é com frequência, institucionalmente, precarizada<sup>4</sup>. Vale destacar também, a importância dos museus entenderem sua especificidade, assim como todos os seus departamentos, os quais precisam agir conjuntamente na realização das funções primordiais da instituição e para a melhor comunicação com a sociedade.

Dentro dessa lógica, a educação museal deve levar em consideração os saberes e a participação do seu público, partindo de sua “potencialidade”, assim como dos agentes educadores, para a construção de um museu pleno em suas especificidades (MARCOLINO, 2017; ORTENBLAD, 2013). Por isso, entendemos que o jogo na educação museal pode ser mais do que um simples material de apoio ou lazer, na medida em que ajuda a reforçar as práticas do museu, constituindo-se um dispositivo para a “nova museologia”, e convidando para o diálogo e a ação na prática educativa todos os atores das relações do museu: equipe, comunidade, instituição e afins.

O projeto *Redescobrimo a Pina: jogos em ação educativa*, propôs uma continuidade local para a digitalização do acervo, realizada em parceria com a *Universidade Federal do ABC (UFABC)*, como parte de uma proposta de reestruturação do acervo, também contemplada por edital do ProAC no ano de 2017<sup>5</sup>. Muitas vezes, as tecnologias de informação e comunicação são entendidas como soluções simples para esse delicado contexto (CURY, 2013), mas, como destaca Negrissoli (2016, p.88), “não é porque as imagens estão na internet que elas serão usadas... é preciso mais do que isso”.

Dando seguimento a essas atividades já desenvolvidas pela instituição, elaboramos jogos analógicos de educação museal. As trocas com os diversos atores do museu, foram um exercício de inclusão, escuta e olhar para a construção de laços humanos e significados por meio da arte, desde a concepção e pesquisas iniciais.

Um elemento central, antes mesmo dos resultados finais, foi a perspectiva de capilarizar relações autônomas de outros espaços da cidade de São Bernardo com a

---

<sup>4</sup> A pesquisa *Oi Futuro Museus* aponta a recorrência dessas falas a partir de entrevistas feitas com diversas pessoas e suas percepções sobre museus. Sobre o tema, ver: PESQUISA OI FUTURO MUSEUS. Disponível em: <<https://oifuturo.org.br/pesquisa-museus-2019/>> Acesso em: 12. nov. 2020.

<sup>5</sup> Edital 19/2016 do Programa de Ação Cultural da Secretaria de Cultural do Estado de São Paulo “Concurso de Apoio a Projetos de Preservação de Acervos.”

Pinacoteca. Nesse sentido, os jogos também foram pensados para serem distribuídos a outros espaços da região, ou seja, estar fora do museu e ser mais do que um material de apoio é parte do conceito e da jogabilidade.

Assim, contribuindo efetivamente para a difusão e manutenção do acervo e instituição, os jogos estão disponíveis na própria *Pinacoteca de São Bernardo do Campo*, mas também, nas bibliotecas municipais, no *Centro de Memória de São Bernardo Campo* e também no *Museu de Santo André* - que, de acordo com as visitas de campo na região do grande ABC, é um museu que recebe expressivo número de escolas da cidade vizinha, além de serem municípios que compartilham um contexto histórico-social e artístico.

Para os jogos foram desenvolvidos um manual geral e três individuais. Eles explicam o modo de jogar, trazem conteúdos complementares e sugestões para a mediação dos jogos. Deste modo, buscamos favorecer tanto a autonomia quanto a apropriação por professores ou educadores.

## Metodologia

Neste artigo apresentamos um estudo descritivo, tipo relato de experiência, com abordagem qualitativa acerca do desenvolvimento de jogos com e para a *Pinacoteca de São Bernardo do Campo*. De acordo com Gil (2019), o estudo descritivo tem como objetivo detalhar as características de um fenômeno, neste caso, a realização dos jogos. Essa atividade, portanto, se configura como uma experiência (TEIXEIRA, 2008). Já a descrição qualitativa, a partir dos significados envolvidos neste processo, busca aprofundar o entendimento sobre a ação desenvolvida (MINAYO, 2016). Estas escolhas contemplam a importância do registro e interpretação de ações educativas em instituições museais inovadoras e propositoras (SCHNEUWLY & DOLZ, 2010).

São diversas as definições existentes sobre lúdico, brincadeiras e jogo. Com importância inegável, além de relacionarem-se diretamente com a natureza social da humanidade, eles contribuem para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos indivíduos e civilizações (BURGUÉS *et al.*, 2011; MENDES *et al.*, 2020). Para a proposta metodológica, utilizamos a definição de jogo escrita por Huyzinga, em seu livro clássico *Homo Ludens* (1938), que elenca para tal, uma ocupação de tempo e espaço com regras consentidas e a superação da consciência cotidiana:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana". (HUYZINGA, 1938 *apud* ORTENBLAD, 2013).

Quando falamos de jogos, prazer, motivação e engajamento são elementos centrais em sua constituição, pois eles ocorrem por meio da criatividade, experimentação e um certo aumento da autoestima, na medida em que favorece descobertas e a capacidade de solucionar desafios. Ao mobilizar esses atributos, os jogos vêm ganhando cada vez mais destaque em processos de cooperação e ensino-aprendizagem (REIS & CASTRO, 2020). Por sua vez, a apropriação do jogo para a educação ocorre de maneiras muito diferentes, dando origem a diversas categorias. Essa diversidade justifica-se pela segmentação de interesses comerciais e de estudo, porém, o uso prático pode ser mais fluido e menos determinístico (MARCOLINO, 2017). Aqui cabe nos determos um pouco na diferenciação entre gamificação, jogos de entretenimento, jogos sérios, jogos educativos e jogos museais.

Começando por gamificação, segundo Gonçalves et al (2016), o termo refere-se à aplicação de elementos dos jogos, como regras (mecânicas), comportamento (dinâmicas) e/ou estética; além de suas estratégias, como narrativa, desafios, progressão, *feedbacks* constantes, experimentação e colaboração, para um contexto diverso aos *games*. Esses elementos e estratégias contribuem de maneira razoavelmente conhecida para o engajamento, motivação extrínseca e intrínseca, favorecimento da aprendizagem, criatividade e tomada de decisões para a solução de problemas. No contexto museal, podemos observar isso, por exemplo, nas visitas-jogo descritas por Ortenblad (2013) e em uma das propostas de uso do jogo *ArteTrunfo*, que compõe este projeto (AJARANI AÇÕES CULTURAIS, 2019).

Segundo Marcolino (2017), os jogos de entretenimento ou jogos comerciais são os de mais fácil acesso e possuem como principal propósito entreter o jogador. Alguns jogos são desenvolvidos com objetivos diversos, como arte, processos terapêuticos, educação entre outros e podem ser classificados como jogos sérios. Quando o objetivo de criação é a aprendizagem, expandindo ou consolidando o entendimento de conceitos e eventos, podemos ter os jogos educativos. Ainda segundo o autor, o jogo museal pode

acontecer no espaço da instituição ou fora dele; estar relacionado a uma exposição específica ou não; possuir objetivos educativos e de experiência polissensorial; considerar a materialidade que é própria do museu e/ou as temáticas correlatas; e frequentemente, são orientados aos públicos infantis.

Na conceituação delimitada, os jogadores são “necessariamente seus visitantes ou participantes de ações educativas propostas pelos seus profissionais” (MARCOLINO, 2017, p.127). Aqui abrimos um parêntese para discordar, considerando o campo de atuação ampliado, assim como a maior permeabilidade da instituição para a comunidade com que se relaciona e autonomia dos participantes desse xadrez, o que é defendido pela Nova Museologia e as recomendações da Mesa Redonda do Chile (ICOM, 1972). Com este olhar e objetivando uma democratização ampla do museu e seu acervo, entendemos que os jogos museais podem sim prescindir da ação educativa diretamente orientada pela equipe da instituição, assim como propomos em *(Re)Descobrimo a Pina*.

### Três jogos e leituras sobre a Pina

Inicialmente desenvolvemos uma pesquisa documental sobre a história da *Pinacoteca de São Bernardo*, procurando entender como ela é atravessada pelos processos históricos da cidade. Essa pesquisa foi dividida em duas frentes: uma com foco no acervo da instituição e seus artistas e outra na história do seu surgimento em São Bernardo e do espaço em si.

A dificuldade de encontrar documentação foi um dos pontos maior relevância no decorrer do processo, porque parte da catalogação de obras da instituição estava incompleta. Para isso, realizamos um processo de complementação catalográfica<sup>6</sup>, com pesquisas no acervo, entrevistas com os artistas vivos, a fim de obter material biográfico. Em seguida, investigando a história da Pinacoteca, também pouco sistematizada, realizamos entrevistas com funcionários, ex funcionários e visitas a acervos documentais públicos, como o *Arquivo Municipal de São Paulo*, para obter informações sobre a cidade de São Bernardo do Campo, especialmente, registros cartográficos. Além disso, fomos ao *Centro de Memória de São Bernardo do Campo*

---

<sup>6</sup> Devido à falta de informações de obras e artistas ou organização catalográfica, a pesquisa se mostrou mais complexa do que o previsto, triplicando o tempo destinado a esta etapa no cronograma inicial, levando quase seis meses.

para pesquisar sobre os locais que a Pinacoteca residiu, além dos artistas e personalidades importantes para o contexto histórico da memória cultural da cidade, que pudessem ajudar no desenvolvimento do trabalho.

Na pesquisa de campo, realizamos conversas com diferentes agentes locais, levantando informações técnicas e percepções sobre a instituição, ação educativa, formação de público e concepções de arte. Este trabalho foi triangulado com a pesquisa documental e bibliográfica para a criação dos primeiros protótipos e desenvolvimento de três jogos.

A partir da história e das características do atual espaço que abriga a instituição, definimos como tema norteador para os jogos: “Arte entre o verde e o concreto”. Isso porque, as áreas verdes são significativas no município e a região que atualmente abriga a Pinacoteca é privilegiada nesse aspecto. Em contrapartida, a cidade de São Bernardo é também cheia de histórias que foram “engolidas pelo cinza industrial”. Foi o concreto, as estradas e as indústrias que projetaram o município e conformaram de algum modo, esta sociedade tomando um significado mais latente no imaginário das pessoas.

Por isso a pergunta central para o desenvolvimento destes jogos foi: há um patrimônio artístico em São Bernardo do Campo e no ABC como um todo?

### ***Trajepina: o jogo sobre a história da instituição***

*Trajepina* é um jogo de tabuleiro explora a história da Pinacoteca e sua importância para a região de São Bernardo do Campo, a partir de suas memórias e em diálogo com a das pessoas. Atualmente, ela está localizada em uma região central de grande importância histórica, mas socialmente afastada do grande público. A proposta do jogo é ressaltar a importância e identidade deste espaço, parte de um rico patrimônio artístico e cultural, tanto em São Bernardo do Campo como no grande ABC, região que foi, como dito anteriormente, transformada pela memória da atividade industrial.

Para isso, o tabuleiro reproduz os deslocamentos da Pinacoteca até chegar à sede atual, atentando à necessidade de recuperar parte da história daquele lugar e dos diversos espaços da cidade que já abrigaram a instituição. Além disso, ele baseia-se em uma leitura que reconhece a pluralidade da cidade, auxiliando na construção de outros pensamentos para a história cultural da região.

O desenho do tabuleiro possui pistas e histórias que complementam o jogo. Sua base é uma espécie de mapa que faz referência à cidade e o entorno. O caminho a ser percorrido pelos jogadores reproduz o desenho de um trajeto possível de ser feito pelos quatro espaços que já sediaram a Pina. No tabuleiro, estes espaços ocupam seus lugares, desenhados com linhas orgânicas. Já as construções geometrizadas são marcos históricos próximos aos espaços que abrigam ou abrigaram a Pinacoteca, e que frequentemente aparecem nas obras do acervo. Além disso, há ainda duas árvores que fazem parte do desenho base do tabuleiro, por serem patrimônios tombados da cidade e também estarem presentes em algumas obras do acervo da instituição.

O diálogo com o “externo” do museu é feito não só a partir da arquitetura e ambiente da cidade, como foi explorado na instituição, que tem um jardim composto por murais e esculturas. Uma seleção dessas obras foi feita para as cartas de mobilidade e também para as peças do jogo, contribuindo assim, com a ludicidade, na medida que os jogadores “dão vida” a uma obra do *Jardim de Esculturas* do museu.

**Figura 1:** Fotografia do jogo *Trajepina*, por Coletivo Via



Fonte: Acervo das Autoras, 2020.

As doze cartas de conversa ou desafios do jogo *Trajepina* contemplam eventos e artistas que foram importantes para a história local ou que se destacaram nos textos da história da arte nacional. Nessas cartas, levantamos discussões que envolvem a função de um museu, seus percalços e avanços. Desse modo, são apresentadas informações

complexas de forma lúdica, propondo diálogos históricos e afetivos e, principalmente, democratizando seu acesso e pertencimento entre os indivíduos e os espaços culturais.

O *Trajepina* (como os demais jogos) pode ser jogado de duas maneiras: com ou sem o auxílio de uma educadora ou educador. Além disso, a pessoa pode apenas responder às demandas e avançar uma ou mais casas (ou permanecer na mesma se não conseguir acertar). No manual que acompanha o jogo, além das respostas das perguntas objetivas e referências, são apresentadas algumas possibilidades de provocações disparadoras, que têm como objetivo ampliar os questionamentos e diálogos a partir de dois eixos: a questão patrimonial e artística. Nessas propostas educativas ressaltamos a importância de uma construção conjunta de repertórios que valorizem a subjetividade de cada jogador.

### ***ArteTrunfo*: o jogo sobre como ler uma obra de arte**

*ArteTrunfo* é um conjunto de cinquenta e três cartas, mais um dado de conceitos artísticos<sup>7</sup> que atuam como dispositivo para iniciar diálogos, criar espaços de subjetividade, mas também, exercitar sensibilidade e ativar a potência das obras da *Pinacoteca de São Bernardo*. Por meio do jogo, conceitos que são específicos das artes plásticas e normalmente distanciados do cotidiano podem ser apropriados pelo público.

O jogo *Trunfo* é popularmente conhecido e tem uma dinâmica simples que envolve a obtenção de cartas dos demais participantes, como também certa estratégia para fazer a melhor jogada. Entretanto, há outro aspecto nele que chama atenção: a capacidade de acumular conhecimento sobre determinado tema (TOPTRUMPS, sd). Foi pensando nesta questão que o adaptamos para discutir um pouco sobre arte.

Neste jogo, especificamente, trabalhamos a relação entre artes plásticas e museu. Segundo o *Dicionário de Conceitos*, tradicionalmente são consideradas “artes plásticas” a pintura, escultura e arquitetura, mas, tal percepção vem mudando ao longo do tempo, “já que com o desenvolvimento das novas técnicas e de certos avanços tecnológicos têm surgido novas formas de expressão artística.” (ARTES PLÁSTICAS, 2020). Ainda assim, mais do que definição, falamos de um conjunto de palavras usadas para dar significado às expressões artísticas, e que muitas vezes estão afastadas do público, seja

---

<sup>7</sup> Esses conceitos são: composição, curadoria, cor, poética, técnica e uma categoria bônus, de localização (“ABC”).

pela dificuldade de acesso a esses lugares ou pela “falta” de interesse no assunto, devido a barreira na interpretação de códigos e sinais pré-estabelecidos.

Isto posto, a garantia de acesso a esses lugares, seja pela ampliação de espaços culturais ou a gratuidade, não é suficiente para que outras pessoas acessem as obras e construam um pensamento crítico a respeito do que é visto, e de modo geral, ao que é manifestação artística. Segundo a Daniele Canedo, citando Néstor Canclini, uma das críticas deste autor ao modelo de difusão cultural “é que esta política não muda as formas de produção e consumo dos bens simbólicos.” (CANCLINI, 1987, p. 49 *apud* CANEDO, s/data, p. 2).

É possível a partir do *ArteTrunfo*, aproximar um conceito de arte (categoria) do cotidiano da realidade da jogadora ou jogador.<sup>8</sup> Com esta dinâmica, é possível não só debater os conceitos de arte (categorias) trabalhados no jogo, mas dar vazão a outras possibilidades de diálogos sobre diversos temas artísticos. Essa discussão é importante, pois uma das funções do museu é abrir diálogo com a sociedade, especialmente sobre temas que parecem abstratos: o que é arte, história da arte e a autonomia dos sujeitos para uma interpretação crítica sobre os objetos expostos no museu e sua relação com a sociedade.

**Figura 2:** Fotografia do jogo *ArteTrunfo*, por *Coletivo Via*.



Fonte: Acervo das Autoras, 2020.

<sup>8</sup> Lembrando que é possível utilizar outros exemplos, adaptando para a realidade de cada indivíduo ou grupo. A ideia é desmistificar esses conceitos de arte que estão presentes na nossa vida e que muitas vezes passam despercebidos.

A escolha das obras para este jogo foi feita em atividade com todos os funcionários da Pinacoteca, para descobrir quais os artistas relevantes à instituição e que poderiam ser inseridos no jogo. Uma das atividades consistiu uma conversa sobre o que é mediação e sua importância, seguida de uma votação sobre as obras selecionadas para os jogos, a partir de critérios curatoriais. Essas atividades buscavam integrar a instituição no processo de criação, a fim de contribuir com desenvolvimento dos jogos e percepção dos funcionários sobre a importância daquele lugar.

O jogo *ArteTrunfo* apresenta essa seleção de conceitos de forma simples, como uma maneira de desmistificar a palavra e os significados estabelecidos para essas obras, mas, principalmente, de democratizar seu acesso, que apesar de ser para todos, infelizmente, ainda é apreciado apenas por uma parcela da população.

### **Conjunto: o jogo de conhecimento sobre as artistas “invisíveis”**

*Conjunto* é jogo de vinte e sete cartas mais uma lousa e propõe a redescoberta de artistas da região que fazem parte do acervo da Pinacoteca, de forma lúdica e autônoma, a partir de dicas sobre a trajetória de vida das artistas mulheres do acervo.

**Figura 3:** Fotografia do jogo *Conjunto*, por *Coletivo Via*



Fonte: Acervo das Autoras, 2020.

Considerando a investigação realizada, verificamos que as informações sobre os artistas eram poucas ou nulas e que tal questão se tornava ainda mais crítica no tocante às artistas mulheres. Apesar da inserção das artistas no mercado e na história da arte ter

crescido ao longo dos séculos XX e XXI, o acesso às informações biográficas e sobre seus trabalhos continua muito limitado. Assim, propusemos este jogo como uma forma de agir na difusão e reconhecimento destas enquanto produtoras de um saber, técnicas e significação de suas histórias e trajetórias profissionais na sociedade.

Portanto, foi feito um recorte de gênero. Mas também de localidade, priorizando artistas mulheres do acervo, relacionadas às cidades menos centrais do grande ABC, como Mauá, Ribeirão Pires, por exemplo. Em seguida, escolhemos as artistas mulheres das cidades mais reconhecidas e quando não houve mais possibilidades, a opção foi colocar artistas homens, mas mantendo o recorte geográfico proposto.

Para atuar na difusão dessas artistas, o jogo *Conjunto* fundiu as dinâmicas do popular jogo de *Forca*, que objetiva a descoberta de nomes, e do jogo *Perfil*, que propõe dicas para adivinhar coisas. No *Conjunto*, algumas dicas são quase charadas que ajudam os jogadores a escolher a melhor letra para adivinhar qual é a artista, de forma a também conhecer nesse processo, seus trabalhos e trajetórias de vida.

Deste modo, para começar são dispostos na lousa os espaços do nome oculto e um quebra-cabeça com a imagem da Pinacoteca montada. Cada dica rende ao jogador uma chance de acertar uma letra. Se o nome dos artistas não possuir a letra solicitada, um pedaço da Pinacoteca deve ser retirado, “impedindo” o acesso do visitante às obras. O desafio é descobrir a artista antes que a Pinacoteca seja completamente desmontada.

A dinâmica do jogo em si é simples, mas exige que os participantes estejam atentos, para conseguir formar o nome correto. Além disso, há outras proposições que podem ser feitas durante o jogo, para melhor conhecimento das mesmas e as relações que podem ser feitas com a vida de quem está jogando.

### **Considerações finais**

Jogar foi o modo que encontramos de fazer com que a história e importância da *Pinacoteca de São Bernardo do Campo* “caminhasse” a outros lugares: escolas, bibliotecas e espaços culturais. Mais que isso, os jogos em si são uma forma de estreitar os laços, afetar e ser afetado, no sentido mais literal da palavra, qualquer pessoa. Ao longo de um ano, eles foram pensados e experienciados coletivamente no local, a partir de discussões com a equipe, uma ação também formativa. Assim, profissionais, educadores e quaisquer pessoas interessadas podem interagir e até mesmo “levar o

acervo” para outros contextos, contribuindo com propósito educativo do espaço museológico, com a criação de materiais específicos e incentivo da apropriação autônoma dos processos.

Com a finalização do *(Re)descobrimdo a Pina: jogos em ação educativa*, houve uma apropriação pelas bibliotecas do município destes materiais, que foram incluídos na programação de férias. Além disso, a parceria rendeu outros projetos com a instituição. A partir dos jogos, houve a curadoria da exposição *Itinerários do Acervo*, aberta ao público de fevereiro a novembro de 2020, que visou maior divulgação e aproveitamento do material produzido para ser usado nas visitas.

Nesse sentido, jogos são uma oportunidade de entrar em contato com conhecimentos objetivos e repertórios críticos e criativos, principalmente, quando em grupo, e especialmente nesse caso, com ou sem a figura do mediador. O processo favorece a autonomia junto aos materiais desenvolvidos, contribuindo efetivamente para a instrumentalização do atendimento educativo na Pinacoteca e com a desejável difusão do equipamento e coleção, assim como sua manutenção.

As dinâmicas propostas atuam para relações afetivas com a comunidade e a memória artística da região, além disso, sua distribuição para outros locais permite que a instituição, acervo e sua história sejam reconhecidas por outros sujeitos como algo representativo para a sociedade. Pedagogicamente, estes jogos divertem, geram aprendizado, mas, principalmente, quando os sujeitos se veem pertencentes ao lugar, o local e suas obras adquirem significado. Enquanto jogo museal, responde positivamente como agente em prol de uma nova museologia.

## Referências

AJARANI AÇÕES CULTURAIS. **ArteTrunfo**: Manual do Jogo. São Bernardo do Campo: Ajarani, 2019. Disponível em: <[https://issuu.com/ajarani\\_acoesculturais/docs/trunfo](https://issuu.com/ajarani_acoesculturais/docs/trunfo)>. Acesso em: 12 nov. 2020.

AJARANI AÇÕES CULTURAIS. **Conjunto**: Manual do Jogo. São Bernardo do Campo: Ajarani, 2019. Disponível em: <[https://issuu.com/ajarani\\_acoesculturais/docs/conjunto](https://issuu.com/ajarani_acoesculturais/docs/conjunto)>. Acesso em: 12 nov. 2020.

AJARANI AÇÕES CULTURAIS. **Trajepina**: Manual do Jogo. São Bernardo do Campo: Ajarani, 2019. Disponível em: <[https://issuu.com/ajarani\\_acoesculturais/docs/trajepina](https://issuu.com/ajarani_acoesculturais/docs/trajepina)>. Acesso em: 12 nov. 2020.

ARTES Plásticas - Conceito, o que é, Significado. In: FERRER, Javier; NICUESA, Maite; ESTEBAN, Daniel; AYALA, Romina. **Dicionário de Conceitos**. Online: Conceitos, 2020. Disponível em: <<https://conceitos.com/artes-plasticas/>>. Acesso em: 12 nov. 2020.

CANEDO, Daniele. **Democratização da Cultura**. Mais definições em trânsito. (Programa de pós graduação multidisciplinar em cultura e sociedade- Facom-UFBA). Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/maisdefinicoes/DEMOCRATIZACAODACULTURA.pdf>>. Acesso em: 12 nov. 2020.

CURY, M. Educação em museus: panorama, dilemas e algumas ponderações/  
Education in museums: scenery, dilemmas and some weights. **Ensino em Re-Vista**, n. 1, 30 jul. 2013. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/23206>>. Acesso em: 26 nov. 2020.

FILATRO, A.; CAVALCANTI, C. **Metodologias inovativas na educação presencial, à distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

FLORA, K. **Transferência de secretaria pode reduzir espaço da Pinacoteca em São Bernardo. Folha de São Paulo**. São Paulo, 18 maio 2018. Mural: Os Bastidores do Jornalismo nas Periferias de SP. Disponível em: <<https://mural.blogfolha.uol.com.br/2018/05/18/transferencia-de-secretaria-pode-reduzir-espaco-da-pinacoteca-em-sao-bernardo/>>. Acesso em: 25 nov. 2020.

GONÇALVES, L.; GIACOMAZZO, G.; RODRIGUES, F.; MACAIA, B. Gamificação na Educação: um modelo conceitual de apoio ao planejamento em uma proposta pedagógica. **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE 2016)**, [S.l.], p. 1305-1310, 7 nov. 2016. Disponível em: <<https://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/6818>>. Acesso em: 22 nov. 2020.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

ICOM - CONSELHO INTERNACIONAL DE MUSEUS. 1972/ICOM - Mesa-Redonda de Santiago do Chile. 1972. In: **Revista Museu**. Disponível em: <<https://www.revistamuseu.com.br/site/br/legislacao/museologia/3-1972-icom-mesa-redonda-de-santiago-do-chile.html>>. Acesso em: 12 nov. 2020.

MENDES, A. G. L. M; MENDES, N; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. Gamificando a sala de aula: experiências em turmas do infantil e anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Temática**. ANO XVI. N. 10. outubro/2020 – NAMID/UFPB Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/index>>. Acesso em: 20 nov. 2020.

MINAYO, M. C. S. (Org). **Pesquisa Social – teoria, método e criatividade**. Ed. Vozes, Petrópolis, 2016.

NEGRISOLLI, D. **As urgências para os salões municipais de arte contemporânea no ABC Paulista**. 2016. 128 f. Tese (Educação, Arte e História da Cultura) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo. Disponível em: <<http://tede.mackenzie.br/jspui/handle/tede/2914>>. Acesso em: 25 nov. 2020.

OI FUTURO; CONSUMOTECA LAB. **Museus: narrativas para o futuro**. Rio de Janeiro, RJ: E-Book, 2019. 148 p. Disponível em: <<https://oifuturo.org.br/pesquisa-museus-2019/>>. Acesso em: 12 nov. 2020.

ORTENBLAD, A. **A visita-jogo: uma alternativa às visitas mediadas em exposições**. 2013. 80 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Educação Lúdica, Instituto Superior de Educação Vera Cruz, São Paulo, 2013.

PASSARELLI, S. H. F.; RIBEIRO, D. D.; OLIVEIRA, D. S.; MEDEIROS, M. V. G.; PECORA, V.; SILVÉRIO, C. Projeto de Reestruturação do Acervo da Pinacoteca Municipal de São Bernardo do Campo. **Expressa Extensão**, [S.L.], v. 22, n. 2, p. 170-183, 31 out. 2017. Semestral. Universidade Federal de Pelotas. <http://dx.doi.org/10.15210/ee.v22i2.11826>. Disponível em: <<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/expressaextensao/article/view/11826/7836>>. Acesso em: 25 nov. 2020.

PORTO, C. **Museu faz bem à saúde**. *Voz e Rio*. 23 jan. 2016. Disponível em: <<http://vozerio.org.br/Museu-faz-bem-a-saude>>. Acesso em: 26 nov. 2020.

RODA de Conversa - Transversalidade da Memória. 2020. (118 min.), son., color. **O historiador Gabriel Moore e a museóloga Marcelle Pereira, mediados pelo curador Leno Veras, conversam sobre as práticas do trabalho com arquivos e as relações entre os museus, a sociedade e os territórios, entre outros temas**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YigT8THGm0g>>. Acesso em: 24 nov. 2020.

SÃO BERNARDO DO CAMPO. CÂMARA MUNICIPAL. **João Delijaicov Filho, curador da Pinacoteca Municipal, tornou-se um Cidadão São-Bernardense**. 2014. Disponível em: <<https://www.camarasbc.sp.gov.br/noticias/316-joao-delijaicov-filho-curador-da-pinacoteca-de-sao-bernardo-do-campo-tornou-se-um-cidadao-sao-bernardense>>. Acesso em: 26 nov. 2020.

TEIXEIRA, E. **As três metodologias: acadêmica, da ciência e da pesquisa**. Petrópolis - RJ. Editora Vozes, 2008.

TOPTRUMPS. **About**. sd. Disponível em: <<http://www.toptrumps.com/about>>. Acesso em: 20 nov. 2020.