

EXPANDIDO

RECURSOS EDUCATIVOS NA EXPOSIÇÃO “OS SEGREDOS DA ANATOMIA” DO MUSEU DE HISTÓRIA DA MEDICINA DO RS.

(Apresentação oral)

Refletir sobre espaços educativos não formais, suas possibilidades e práticas é fundamental para compreendermos a potencialidade de se aprender vivendo experiências através do lúdico e, sobretudo, incorporando atitudes e valores com relação à história, ao patrimônio e a memória. Desta forma, o Museu de História da Medicina do RS (MUHM) tem como proposta envolver os educadores e alunos no processo de uso do espaço museu como recurso educativo. Para tanto a organização do espaço expositivo é desenvolvida a partir de pesquisas e de um plano pedagógico, focando em ações que valorizam a educação e ampliam as potencialidades de aprendizado.

Neste contexto as visitas educativas oferecem a oportunidade aos alunos de observação, experimentação, análise e contemplação dos objetos do acervo. As temáticas expositivas permitem dialogar com temas abordados em sala de aula, e, essa troca de conhecimento enriquece o aprendizado e fornece subsídios para que o professor possa continuar desenvolvendo seus conteúdos fora do espaço escolar. Outro ponto importante é a construção de recursos que possibilitem ao público escolar ter contato com o acervo, a temática e ampliar o conhecimento através da interdisciplinaridade, assim como conscientizar para a preservação e valorização do patrimônio.

O objetivo deste trabalho é apresentar dois materiais educativos “Monte o Joaquim” e “Na Trilha da Anatomia”, os quais foram construídos para a exposição de curta duração “Os Segredos da Anatomia: um olhar atento da base da vida humana” do MUHM, suas possibilidades enquanto recurso lúdico pedagógico, assim como a participação dos alunos nessas atividades. Esta exposição foi inaugurada em maio de 2015 e permaneceu até abril de 2017 tendo como temática a história e a importância dos estudos anatômicos para o homem. Recebemos no período (2015-2016) 2.706 alunos e 150 turmas.

Neste sentido, Marandino (2016) enfatiza que o processo de criação de atividades educativas das exposições envolve a seleção de conteúdos, adequação de linguagem, formas e estratégias para que esse material se torne atrativo e consiga envolver o público, e, também articular diversos saberes, despertando a curiosidade, além do prazer em realizar a atividade.

Marandino (2016, p.14) destaca que esse processo de produção de materiais nos Museus “é uma importante etapa da produção de conhecimento educacional museal, que apoia, define, completa e retifica o que é ser um educador de museu”.

A construção do jogo “Monte o Joaquim” foi pensando a partir de um objeto do acervo – o esqueleto humano (MUHM1444), denominado carinhosamente como Joaquim, pela família do doador – que o público, principalmente as crianças se apreciam. Para essa atividade pensou-se em unir as duas perspectivas – o lúdico e o aprender - sendo concebido um material que contemplasse a temática da exposição e que possibilitasse aos estudantes compreender a anatomia como uma ciência que estuda o corpo de forma mais interativa, prazerosa e simples.

Assim, através da montagem do esqueleto confeccionado em tecido, espera-se que o aluno possa aprimorar seu conhecimento sobre o corpo humano e despertar a curiosidade sobre esse tema. Cada jogo fornece o desenvolvimento de alguma habilidade, vivência, objetivando sempre o aprendizado. Esse instrumento possibilita também conhecer o comportamento do aluno, do grupo.

Com relação ao jogo “Na trilha da Anatomia”- que foi idealizado para facilitar o entendimento sobre a história da anatomia ao longo dos séculos, compreender o porquê do homem ter interesse em conhecer o corpo e quem foram os precursores desse estudo. Além de perceber os desafios que esse estudo enfrentou em diferentes momentos históricos e como essa área do conhecimento e acima de tudo, compreende a importância desse estudo para o desenvolvimento da ciência e da humanidade. O tabuleiro é composto por vinte casas e cada uma corresponde a uma pergunta. Se acertar poderá avançar uma casa, duas ou jogar outra vez e se errar poderá ficar sem jogar por uma rodada ou até mesmo voltar algumas casas na trilha ou ainda poderá apresentar, um desafio que deverá ser cumprido para o grupo prosseguir. Feito isso o próximo grupo inicia sua jogada. Durante o trajeto, os grupos poderão encontrar nas casas, cartas “bônus”, contendo desafios para conquistar e seguir no jogo. Vence o jogo o grupo que completar primeiro a trilha.

Esta atividade oferece a oportunidade dos alunos dialogarem entre si e trocarem informações e também influencia o desenvolvimento das funções psicológicas superiores (memória, atenção, percepção, raciocínio e tomada de consciência) destes indivíduos.

Esses recursos foram elaborados e desenvolvidos no espaço do museu, concebidos a partir do universo desta exposição, levando em conta os objetos expostos e as referências para a faixa etária do público escolar. Esses materiais têm como finalidade aprofundar conteúdos relacionados às exposições ou ao acervo, estimular os alunos através do “brincar” e a ampliar seus conhecimentos, além de despertar o interesse pela pesquisa e a conscientização para a preservação do acervo do museu.

Vygotsky (2008) estudando o jogo, afirma que a relação do jogo com o desenvolvimento é semelhante àquela entre a aprendizagem e o desenvolvimento, ou seja, o jogo é fonte do desenvolvimento cognitivo e emocional e cria zonas de desenvolvimento proximal.

Kishimoto (1994) destaca que os jogos possuem a funcionalidade lúdica e a educativa. E ainda considera este recurso como uma ferramenta estratégica para integrar as várias habilidades dos alunos - o cognitivo, físico, social e psicomotor. Além de estimular o raciocínio, a reflexão e conseqüentemente a construção do seu conhecimento. Para tanto, construir materiais educativos vai além da criatividade, requer olhar para o público a quem você quer contemplar, que conhecimento você quer que seja dialogado, refletido, contemplado.

Assim, as atividades lúdicas são práticas privilegiadas que proporcionam uma metodologia atraente a fim de construir o saber de forma mais instigante e interessante, possibilitando a interação entre os indivíduos e também como um recurso facilitador de leitura do acervo e da compreensão da temática expositiva.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. SP: Pioneira, 1994.

MARANDINO, M (org). **A Educação em Museus e os Materiais Educativos**. SP: GEENF/USP, 2016. 48 p.

MUHM. **Relatório de atividades do Setor Educativo Ano 2015**. p. 114 [documento interno]

MUHM. **Relatório de atividades do Setor Educativo Ano 2016**. p.110 [documento interno]

VYGOTSKY, Lev S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança.

Trad. Zoia Prestes. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**, p. 23-36, Jun. 2008.

Disponível

em:

<http://xa.yimg.com/kq/groups/32960205/729519164/name/artigo+ZOIA+PRESTES> Acesso

em: 28/10/2016.