

MUSEU DO MAMULENGO NA SALA DE AULA: PROPOSIÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE HISTÓRIA^{1*}

Jorge Luiz Veloso da Silva Filho²

Ricardo de Aguiar Pacheco³

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 a confecção dos jogos, foram utilizados referenciais teóricos ligados ao ensino de história, ao campo do patrimônio e da museologia, discutindo a dimensão educativa desses espaços. Também buscamos, no campo da pedagogia, referências sobre o uso de jogos no meio escolar. Realizamos a observação participante, no Museu do Mamulengo, de suas ações educativas voltadas ao público escolar. Ainda foram coletadas informações junto a professores que utilizam o espaço e no setor educativo do museu. Neste estudo, concluímos que a proposição dos jogos é uma forma de aproximar a instituição escolar do Museu do Mamulengo e que, quando esses são utilizados nas aulas de história, tornam-se instrumentos para preparar a visitação, potencializando, com isso, a experiência pedagógica que ocorre no museu.

Palavras-chave: ensino de história; jogos educativos; Museu do Mamulengo.

MAMULENGO MUSEUM IN THE CLASS ROOM: PROPOSAL OF EDUCATIONAL GAMES AS A DIDACTICAL RESOURCE IN HISTORY TEACHING *

Abstract: This study aims to understand the use of educational games as a teaching resource for history education through Mamulengo the Museum's collection (located in the city of Olinda - PE). We use theoretical frameworks related to teaching history, the field of heritage and museology. We discuss the educational dimension of these spaces and seek references on the use of games in schools in the field of pedagogy. We conducted a research participant observation of educational activities aimed at public school in Mamulengo Museum. Information was collected from teachers using the space and the education of the museum sector. We argue that the proposition of the games is a way to approach the school institution of Mamulengo Museum. When games are used in history lessons, it prepare the visitation and enhance the educational experience at the museum.

Keywords: history teaching; educational games; Mamulengo Museum.

¹ * Texto adaptado do trabalho de conclusão de curso apresentado ao departamento de História da Universidade Federal Rural de Pernambuco em março de 2014.

² Graduando em Licenciatura Plena em História pela Universidade Federal de Pernambuco – UFRPE. Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica-PIBIC-CNPq. Contato: jorgeluz_veloso@yahoo.com.

³ Doutor em História. É Professor Adjunto do Departamento de Educação. Universidade Federal Rural de Pernambuco. Av. Dom Manoel de Medeiros, s/n, Dois Irmãos, Recife, PE, CEP 52171-900. E-mail: pacheco_ricardo@yahoo.com.br

É difícil visitar um museu e não encontrar uma turma escolar realizando alguma atividade nesses espaços. Os professores, apesar do trabalho necessário à organização de saídas de campo, gostam de elaborar atividades extraclasse, pois é uma forma de quebrar a rotina de sala de aula. Entretanto, quando não há o cuidado por parte do professor, a visita a uma instituição museológica torna-se um passeio sem nenhum fim pedagógico. Para evitar isso, Kátia Abud aconselha que (2010, p.140):

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.

A visita ao museu, voltada para o público escolar, é uma atividade didática que necessita de cuidados por parte do professor que a organiza. 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 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 do professor e seus alunos chegarem ao museu. E se estende para além deste 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 esta previsão das ações que direciona a atenção dos alunos para as atividades didáticas e potencializa o impacto da experiência vivida para o aluno. (2012, p 68-69).

Vasconcellos e Almeida também sugerem, a partir de suas experiências como educadores de museu, a necessidade de se definir, juntamente com os alunos, os objetivos e os assuntos que serão explorados na visita, para que eles tenham em mente o que será objeto de estudos posteriores em sala de aula e minimizem sua natural dispersão. Assim, é importante que o professor saiba selecionar a temática mais apropriada a ser explorada com a observação da exposição museológica, muitas vezes fazendo recortes temáticos que não incorporem a totalidade da exposição. Para isso, visitar a instituição antecipadamente a fim de verificar as ações oferecidas e adaptá-las aos objetivos propostos; com essas informações, preparar os alunos para a visita por meio de exercícios de observação, estudo de conteúdos e conceitos necessários à boa compreensão dos objetos expostos. “[...] 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” (2006, p.105).

Ramos 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 o mesmo foi criado, a quem pertenceu e quais razões o levaram a estar ali musealizado. 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. (2004, p. 24).

Para Cury, os museus são instituições complexas que necessitam ser compreendidas e lidas adequadamente, como 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. Para ela, o uso de jogos e brincadeiras dentro do âmbito museológico, ao incluir outras linguagens e recursos didáticos, desviam 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-palavra, cruzadinha, liga pontos, folha para colorir, caça ao tesouro etc. Bem, estas 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. (2013, p. 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 tal 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 a criação de jogos educativos, a partir das exposições museológicas e inseridos nas ações educativas desenvolvidas pelos museus, pode ser o ponto de partida para uma relação do visitante com o objeto e jamais um substituto a essa relação direta com o objeto. O jogo, como atividade preparatória à visita ou como atividade de rememoração de uma visita já realizada, qualifica tanto a visita – em seus aspectos de educação não formal – como a sala de aula em suas demandas de ensino formal. A brincadeira também possibilita um contato mais próximo entre os próprios visitantes, tendo em vista que, durante a mediação, os mesmos costumam ficar a maior parte do tempo como ouvintes, participando pouco do momento.

Visando a 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, na preparação para a visita, assim como na retomada dessa atividade quando do retorno à sala de aula. Neste estudo, compartilhamos a ideia desenvolvida por Kishimoto (2003), para o qual o jogo é concebido como a união entre o objeto (brinquedo), sua descrição estruturada (brincadeira) e suas regras.

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 ou desviado, as peças a serem observadas e analisadas, enfim, a dinâmica da visita ao museu é algo semelhante à sensação em torno de um jogo. Para a autora, baseada no pensamento de Kramer (1998), “mais importante num museu não é o que vemos, mas o modo de olhar que construímos”. Nesse sentido, a autora relata que:

No museu, o jogo coloca o próprio museu em jogo: o formato tradicional da experiência da visita 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.

Com base nessas referências, percebemos que o jogo, quando bem elaborado e aplicado, pode cumprir uma função didática importante nas atividades de ensino e aprendizagem, buscando relacionar a sala de aula e o dentro do museu. Seja como preparação, seja como aprofundamento das informações e conceitos abordados na exposição, o jogo reelabora e reinterpreta as informações e conceitos da exposição museológica. Sem substituir a experiência direta com o objeto, ele motiva os estudantes a observar a exposição e a aprofundar essa relação.

Quando a criança brinca com os objetos e seus significados, 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 no museu e que os conteúdos e conceitos vistos na exposição não fiquem restritos apenas ao âmbito museológico, mas que cheguem às salas de aula e às casas dos visitantes, divulgando o museu, despertando a curiosidade nas pessoas que não o conhecem, potencializando o número de visitas.

Museu do Mamulengo Espaço Tiridá

Localizado, desde 2006, no bairro do Varadouro, situado no Sítio Histórico da Cidade de Olinda, o Museu do Mamulengo Espaço Tiridá é um espaço que conserva uma importante manifestação artística da cultura nordestina: o mamulengo. Criado em 1994, o museu é o resultado da luta do grupo de teatro 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.

Fernando Augusto relata, na série “conhecendo os museus”, que os frades franciscanos, por meio dessas engrenagens movidas por roldanas e fios através de um curso d’água, causavam grande comoção ao público, que não estava acostumado com aquele espetáculo, aumentando um sentimento de devoção à fé católica. Ao longo do tempo, devido à falta de reparos, essas máquinas foram se quebrando. Com isso, o espetáculo passou a ser feito pelos bonecos portados em punho, daí a expressão mamulengo, esta que varia das expressões “mão mole”, “mão molenga”.

Feitos de madeira proveniente do mulungu, por causa da maciez e da leveza, e também pela facilidade no ato de talhar, o mestre mamulengueiro não só cria os personagens como também os opera. Em geral, os mestres aprendem e repassam a arte aos seus discípulos, com o objetivo de não deixar o mamulengo cair no esquecimento⁴.

De acordo com as informações obtidas junto à administração do Museu do Mamulengo, além da

⁴ Os mediadores explicam que, com o advento da televisão nas áreas interioranas, o público deixa cada vez mais de acompanhar as apresentações em praças públicas. Nesse sentido, destacam o papel midiático nos locais mais afastados dos centros urbanos que os mamulengos tinham. Dada a ausência de luz elétrica nas cidades do interior, era comum que a comunicação fosse feita através dos bonecos em plena praça. Além da diversão, o mamulengo tinha a função de informar as pessoas sobre inúmeras temáticas, desde avisos sobre acontecimentos na cidade como campanhas de saúde

visita guiada pelo acervo, o museu oferece, uma vez por mês, oficina com mestres mamulengueiros. Como a maioria desses mestres reside na região do agreste pernambucano, sempre que possível, o educativo do museu entra em contato com alguns deles para desenvolver oficinas com alunos da rede pública de ensino, com o intuito de transmitir aos estudantes um pouco da arte em questão. Nas oficinas⁵ ministradas pelos mestres mamulengueiros para o fabrico desses bonecos, são utilizados materiais recicláveis, como garrafas pet.

O museu dispõe, em seu acervo, de mais de 1000 bonecos de 27 mestres mamulengueiros, entre eles: Saúba de Carpina, Tonho de Pombos, Antônio Biló e o mestre Ginu, criador do personagem Professor Tiridá. A iniciativa de preservar esses bonecos se deu a partir da preocupação do grupo Mamulengo Só-Riso, com o destino dado pelas famílias dos mestres mamulengueiros, após sua morte. Nessa situação, era comum a venda e, em alguns casos, o descarte das peças produzidas. Com isso, o grupo passou a adquirir, com recurso próprio, pequenas coleções dessas peças, produzidas por mestres falecidos, com o intuito de preservar, documentar e difundir a arte do mamulengo brasileiro.

A instituição sobrevive graças ao fruto de parcerias. A prefeitura de Olinda é responsável pela manutenção do prédio e pela folha salarial da equipe de funcionários. Já o grupo Mamulengo Só-Riso se responsabiliza pela gerência e pela 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.

Proposição de jogos educativos

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, dentre eles o histórico. A possibilidade que propomos é trabalhar essa gama de informações através de jogos educativos a partir do 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 são excelentes instrumentos de aprendizagem. (NASCIMENTO & IURK, 2008, p.5).

Com base no debate acerca da importância do jogo nas atividades educativas, propomos um kit de jogos já conhecidos, desenvolvidos especialmente para o Museu do Mamulengo, dada a receptividade de toda a equipe do setor educativo e por ser o primeiro museu da América Latina destinado ao segmento de bonecos. Tais jogos poderiam estar disponíveis no blog do Museu do Mamulengo, podendo ser impressos pelos professores nas escolas como forma de relacionar a atividade no museu com as atividades em sala de

⁵ Os mediadores explicam que, com o advento da televisão nas áreas interioranas, o público deixa cada vez mais de acompanhar as apresentações em praças públicas. Nesse sentido, destacam o papel midiático nos locais mais afastados dos centros urbanos que os mamulengos tinham. Dada a ausência de luz elétrica nas cidades do interior, era comum que a comunicação fosse feita através dos bonecos em plena praça. Além da diversão, o mamulengo tinha a função de informar as pessoas sobre inúmeras temáticas, desde avisos sobre acontecimentos na cidade como campanhas de saúde.

aula, assim como comercializados na loja de *souvenir*, gerando uma receita para a instituição.

Jogo da Memória

O jogo da memória propicia, além do momento lúdico, a aprendizagem, pois inúmeros aspectos pedagógicos serão trabalhados durante a sua prática, entre eles: concentração, raciocínio rápido, integração social, entre outros. A folha com o jogo da memória conta com oito pares de imagens provenientes do acervo visitado. Adotamos como critério, na seleção das imagens, os ambientes mais evidenciados durante a mediação.

Propomos que o professor utilize este jogo como preparação para a visita. Na atividade, o docente formará pequenos grupos de alunos, convidando-os a jogarem. Após a realização desta etapa, o professor solicitará aos estudantes a escolha de uma das imagens, produzindo um pequeno texto sobre o objeto fotografado: suas características físicas e simbólicas. A partir da leitura dos textos produzidos pelos alunos, o docente distribuiria fôlderes do museu, destacando a importância cultural do Mamulengo, por que preservá-la, entre outras abordagens possíveis, de acordo com o seu planejamento.

O jogo da memória funcionaria como elemento gerador de várias memórias. Uma ótima oportunidade para o professor de história trabalhar a importância desta no ensino da disciplina. Como a mesma pode ser construída, relacioná-las com monumentos, nomes de ruas, formas de introduzir a educação patrimonial no currículo escolar.

Quebra-cabeça

O quebra-cabeça é uma atividade que provoca o jogador a encarar o desafio de remontar a imagem. Para alcançar o objetivo, o jogador terá que desenvolver, manualmente, esquemas que possibilitem o encaixe das peças, sendo trabalhadas noções de espaço, memória visual, raciocínio lógico. Para este jogo, selecionamos duas imagens que marcam as pessoas as quais visitam o Museu do Mamulengo: as engenhocas “casa de farinha” e “assalto de cangaceiro”. As imagens apresentam linhas tracejadas indicando o lugar do recorte. Anexo 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 emprego nas aulas de história. A primeira seria uma forma de preparar os estudantes para a visita. Nesta, o docente formaria pequenos grupos, distribuindo os jogos já recortados, solicitando a montagem do quebra-cabeça. Após os grupos realizarem a montagem do quebra-cabeça, o professor questionaria a turma sobre a representação das imagens. Em seguida, distribuiria folders, aproximando-os da instituição a ser visitada, definindo os objetivos da visita.

A outra possibilidade é utilizá-lo após a visita, como forma de introduzir o conteúdo a ser dado. Dependendo da faixa etária dos alunos, trazer filmes acerca do cangaço, por exemplo, pode não ser uma boa ideia, tendo em vista as cenas de violência. Neste sentido, o jogo de quebra-cabeça referente ao tema, a partir da imagem selecionada, pode ser um recurso mais apropriado. Ao montar o quebra-cabeça, os alunos estarão de posse de um documento iconográfico. O professor, dependendo do nível da turma, planeja-

ria uma atividade em que os alunos analisassem a imagem para respondê-lo. Em relação à “Casa de farinha”, o professor poderá trabalhar inúmeros aspectos como: atividade econômica, questões relacionadas a gênero, assim como debater o Estatuto da Criança e do Adolescente, relacionando com o trabalho infantil.

Cruzadinhas

A palavra cruzada é um jogo que pode ser realizado individualmente ou em grupos, este último mais divertido, na realização de seu objetivo: completar corretamente os quadrinhos em branco na formulação das palavras, de acordo com as pistas dadas. A dificuldade pode variar, de acordo com o número de palavras. Nossa proposta é a confecção de uma cruzadinha com dez palavras, dispostas numa folha, na qual constarão elementos chaves da exposição: *museu, mamulengo, teatro, boneco, Olinda, nordeste, mestre, folgado, cangaço e preservação*, palavras que fazem alusão tanto à mediação como podem estar presentes no folder do museu. O que fará o jogador acessar o fôlder, conhecendo um pouco mais da história do museu.

Nela, o professor solicitará aos alunos a sua resolução. Para auxiliá-los, o docente deverá distribuir folderes do Museu do Mamulengo. Após a correção, o professor poderá propor uma produção textual de cada aluno. Como desafio, os discentes terão que utilizar, em seus textos, as palavras descobertas na cruzadinha. O intuito é a confecção de um mural, onde serão anexados os textos produzidos pelos estudantes.

Meu Mamulengo

Por meio dos próprios desenhos, o aluno daria vida ao seu mamulengo. Com o auxílio de tesoura, cola, lápis de colorir e varetas, cada criança terá a oportunidade de criar uma personagem e contar a sua história. Nesta atividade, o jogador desenvolverá habilidades motoras, lúdicas, além de socializar suas experiências. Esta é uma ótima oportunidade de despertar a arte mamulengueira dentro de cada um, perpetuando essa rica manifestação popular, tipicamente nordestina.

A cartela do Meu Mamulengo consiste em desenhos caricaturados dos bonecos. Nela estariam representados cinco personagens típicos do sertão nordestino: um cangaceiro, um coronel, um guarda da volante, um padre e uma beata (carpideira). A brincadeira consiste em pintar os personagens e recortar as imagens. É possível solicitar que os alunos criem personagens próprios.

A sugestão de atividade para os professores que frequentarem o Museu do Mamulengo seria a realização de um teatro de bonecos. Um projeto articulado com as disciplinas de arte e literatura por meio de cordéis sobre a temática, no qual cada aluno que visitou o museu, independentemente da idade, teria uma função no processo de construção da peça, desde a confecção dos cenários à criação de roteiro. Os professores auxiliariam os discentes durante a montagem da peça. Etapas concluídas, a culminância seria a apresentação do teatro para pais e alunos da Escola.

Considerações finais

Com um ambiente alegre, resultado do ato de jogar, o aluno, manipulando o jogo e interagindo com os colegas, descobre que é possível aprender brincando, abrindo caminhos para novas experiências. 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 aquele bem.

Acreditamos que a participação mais ativa por parte dos alunos depende, em grande parte, do professor. Quando o mesmo desenvolve estratégias de ensino, relacionando os assuntos abordados com o cotidiano dos estudantes, os mesmos tenderão, a partir dos seus conhecimentos prévios, a participar das aulas.

O kit de Jogos do Museu do Mamulengo que propomos neste estudo visa a auxiliar o professor nessa tarefa. A partir dele, várias habilidades e competências podem ser trabalhadas, como leitura de imagens, produções textuais, além dos benefícios cognitivos e motores que os mesmos propiciam, colocando em debate “novas” formas de se pensar o patrimônio cultural e a memória. Novos olhares para antigos dilemas, 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.

Os jogos educativos provenientes do 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 o mesmo pode estar presente no nosso cotidiano. Além disso, a vantagem dos jogos poderem ser impressos possibilita ao docente utilizá-los em escolas que não possuam recursos didáticos, como TVs, laboratórios de informática ou retroprojetores.

Apresentados os jogos, seus benefícios e algumas possibilidades de serem trabalhadas em sala de aula, concluímos que tais 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 pode ser deixada de lado no processo escolar, muito menos das aulas de história, do seu processo de (re)construção.

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. Dis-

ponível 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, Tizuco 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.

PINSKY, Jaime; PINSKY, Carla Bassanezi. Por Uma História Prazerosa e Consequente. In: KARNAL, Leandro (Org.). *História na Sala de Aula: Conceitos, Práticas e Propostas*. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2012. p. 17-36.

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

