

A ESCUTA SENSÍVEL E OS OBJETOS MUSEOLÓGICOS: UMA MEDIAÇÃO CULTURAL LÚDICA ATRAVÉS DO APLICATIVO JOGO DA MEMÓRIA DO MUSEU DAS BANDEIRAS

Raísa de Sá Feitosa Cavalcante (IC), *Ana Rita da Silva (PQ)

Câmpus Cidade de Goiás

PIBIC

*Câmpus Cidade de Goiás
ana.silva@ifg.edu.br*

Palavras Chave: *Mediação cultural; Arte-educação; Escuta sensível; Jogos digitais; Museu.*

Introdução

A pesquisa tem como objeto de estudo o Jogo da Memória do Museu das Bandeiras no formato de aplicativo digital, sua recente atualização e as potencialidades que surgiram após a inserção lúdica de narrativas sonoras para os objetos museológicos que estampam as cartas do jogo.

Metodologia

Pesquisa bibliográfica, leituras sobre os conceitos de abordagem triangular, de Ana Mae Barbosa (1991), escuta sensível, de Renné Barbier (1998) e ludicidade, de Luckesi (2006). A partir de uma escuta sensível dos objetos que compõem o jogo, construiu-se uma sequência didática tendo o app como objeto mediador e ferramenta pedagógica para espaços de ensino formais e não formais.

Resultados e Discussão

O projeto de pesquisa buscou explorar as possibilidades de utilização do jogo em contextos educativos, permitindo que o jogador, estudante ou visitante do museu tenham acesso ao ciberespaço da cultura, pesquisa, educação e patrimônio, uma vez que o jogo possui *links* diretos para os sites do Museu das Bandeiras e da Plataforma Tainacan. Mesmo sem estar fisicamente nessas instituições, o jogador tem acesso democrático e lúdico ao conhecimento através do aplicativo.

Conclusões

A sequência didática desenvolvida durante a pesquisa cumpre sua missão pedagógica e cultural de democratizar conhecimentos e culturas, trazendo para a 'palma da mão', ou 'pé dos ouvidos', informações relevantes sobre o acervo cultural do Museu das Bandeiras, ativando nosso sentido da audição, possibilitando uma experiência lúdica e

estética, além de contribuir para a construção crítica uma consciência histórica.

Agradecimentos

Agradeço ao apoio financeiro e intelectual do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás/Câmpus Cidade de Goiás, através do Edital Nº 009/2020 PROPPG-PIBIC/PIBIC-AF.

BARBIER, Renné. *A escuta sensível na abordagem transversal*. In: BARBOSA, Joaquim (Coord.). *Multireferencialidade nas Ciências e na Educação*. São Carlos: Ed. UFSCar, 1998.

BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino da arte*. 4ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2001.

BARBOSA, Ana Mae (Org.). *Ensino de arte: memória e história*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

BRAGA, Jezulino Lúcia Mendes. Discutindo o ensino de História mediado pelos museus: experiências docentes no Museu de Artes e Ofícios - BH. *Revista do Lhiste*, n. 1, v. 1, p. 30-56, jan/jun., 2015. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/revistadolhiste/article/view/56148>>. Acesso em: 01/08/2021

CAVALCANTE, Raísa. *O Jogo da Memória como objeto mediador do acervo do Museu das Bandeiras*. Trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em Artes Visuais no Instituto Federal de Goiás, campus Cidade de Goiás, 2020. Disponível em <<https://repositorio.ifg.edu.br/handle/prefix/657>>

LUCKESI, Cipriano. *Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna*. Disponível em: [Luckesi - avaliação em educação](#). Acesso: 20/06/2021