

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Mariani Guedes Santiago

MUSEU DE BRINQUEDOS: lugar de memórias, culturas e encantamentos

Santa Maria, RS

2017

Mariani Guedes Santiago

MUSEU DE BRINQUEDOS: lugar de memórias, culturas e encantamentos

Dissertação elaborada ao Curso de Pós-Graduação em Educação Física, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Mestre em Educação Física**.

Orientadora: Prof Dr^a Elizara Carolina Marin

Santa Maria, RS

2017

Ficha catalográfica elaborada através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Central da UFSM, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Santiago, Mariani Guedes
MUSEU DE BRINQUEDOS: lugar de memórias, culturas e encantamentos / Mariani Guedes Santiago.- 2017.
62 p.; 30 cm

Orientadora: Elizara Carolina Marin
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação Física e desportos, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, RS, 2017

1. Museu 2. Brinquedo 3. Jogo I. Marin, Elizara Carolina II. Título.

Mariani Guedes Santiago

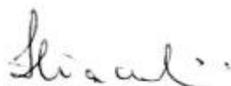
MUSEU DE BRINQUEDOS: lugar de memórias, culturas e encantamentos

Dissertação elaborada ao Curso de Pós-Graduação em Educação Física, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Mestre em Educação Física**.

Aprovada em 14 de março de 2017:



Elizara Carolina Marin, Dr^a. (UFSM)
(presidente/orientadora)



Telma Anita Piacentini, Dr^a. (UFSC)



Andressa Aita Ivo, Dr^a. (UFSM)

João Francisco Magno Ribas, Dr. (UFSM)
(suplente)

Santa Maria, RS

2017

RESUMO

MUSEU DE BRINQUEDOS: lugar de memórias, culturas e encantamentos

AUTORA: MARIANI GUEDES SANTIAGO
ORIENTADORA: ELIZARA CAROLINA MARIN

A educação física é uma área que permite realizar estudos sobre temas diversos. Aqui optamos pelo tema brinquedo e jogo, tradicional e popular a partir da análise do Museu do Brinquedo Popular, localizado em Natal, Rio Grande do Norte, levando em conta seu histórico. Além de compreender o funcionamento e a organização, buscamos conhecer e analisar o entendimento adotado pela instituição sobre jogo e brinquedo popular e tradicional; e identificar e discutir possíveis relações entre o museu e a educação física. Entendemos que os brinquedos, e os jogos, populares e tradicionais fazem parte da cultura, todavia, em função das mudanças sociais, muitos acabam não sendo lembrados, e assim, deixam de contar sua história e propagar sua especificidade cultural. Os museus de jogos e brinquedos, no contexto brasileiro, têm pouca visibilidade. No Brasil há, aproximadamente, oito museus específicos de jogos e brinquedos. O museu, em grande medida, é um lugar que contempla o passado, o traz para o presente e o leva para o futuro. No museu de jogos e brinquedos, onde o mundo do faz de conta prevalece, todos os tempos podem ser lembrados, vividos, conhecidos, num mesmo lugar, onde toda essa magia não se reduz à contemplação e à observação. Para além de um lugar de memória, o museu também pode ser um lugar de brincar e se divertir. Para auxiliar no entendimento de jogo e brinquedo são esteios, entre outros autores: Johan Huizinga, Roger Caillois, Daniil Elkonin, Tizuco Kishimoto, Gilles Brougère. Para consecução da pesquisa, foi realizada visita em loco, ou seja, observações com uso de diário de campo e entrevista com o coordenador da instituição e demais envolvidos. Como forma de análise das fontes de pesquisa, nos apoiamos na teoria de Maria Cecília de Souza Minayo e suas formas de tratamento das fontes. Após passarmos uma semana no Museu do Brinquedo Popular, observando sua rotina, acompanhando as visitas, conversando com o coordenador, conhecendo e sentindo cada brinquedo exposto, pudemos conhecer sua história e organização e entendemos a inserção do Museu no IFRN. Com formação em educação física, o coordenador do Museu, também professor do IFRN, é o responsável pela administração, organização, manutenção e toda a demanda vinda do Museu. Dois bolsistas, alunos do IFRN, geralmente do curso de Guia de Turismo, acompanham as visitas. O Museu recebe em média de 3 a 4 mil visitas por ano, a maioria agendada por escolas públicas da cidade de Natal-RN. Quanto às definições de jogo e brinquedo, para o coordenador do Museu, brinquedo pode ser entendido como instrumento do jogo, e jogo uma construção que apresenta regras. Após muitas leituras e reflexões, consideramos jogos e brinquedos enquanto patrimônios culturais que, devido às diversas conceituações e dificuldade em se chegar a uma definição precisa, devem ser descritos, e podem ser nomeados apenas por quem os manipula, por quem dá sentido ao objeto naquele dado momento. Ao percorrer os espaços do Museu e observar os brinquedos expostos, foi possível perceber como a educação física estava presente, uma educação física criativa, que muitas vezes acaba sendo deixada de lado, uma educação física onde se permite brincar e jogar livremente, e não apenas reproduzir conceitos e movimentos.

Palavras-chave: Museu. Brinquedo. Jogo.

ABSTRACT

TOY MUSEUM: place of memories, cultures and enchantments

AUTHOR: MARIANI GUEDES SANTIAGO

ADVISOR: ELIZARA CAROLINA MARIN

Physical education is an area that allows studies on different subjects. Here we choose the theme toy and game, traditional and popular, from the analysis of the Popular Toy Museum, located in Natal, Rio Grande do Norte, taking into account its history. In addition to understanding the functioning and organization, we seek to know and analyze the understanding adopted by the institution on popular and traditional game and toy; and to identify and discuss possible relationships between the museum and physical education. We understand that toys and games, popular and traditional, are part of the culture, however, due to social changes, many are not remembered, and thus fail to tell their story and propagate their cultural specificity. The museums of games and toys, in the Brazilian context, have little visibility. In Brazil there are approximately eight specific museums of games and toys. The museum, to a large extent, is a place that contemplates the past, brings it to the present and leads it into the future. In the museum of games and toys, where the world of make-up prevails, all times can be remembered, lived, known, in one place, where all this magic is not reduced to contemplation and observation. Apart from a place of memory, the museum can also be a place to play and have fun. To assist in the understanding of the game and toy are mainstays among other authors: Johan Huizinga, Roger Caillois, Daniil Elkonin, Tizuko Kishimoto, Gilles Brougère. To achieve the research, a field visit was carried out, that is, observations using field diary and interview with the coordinator of the institution and others involved. As a way of analyzing the sources of research, we rely on the theory of Maria Cecília de Souza Minayo and its ways of handling the sources. After spending a week at the Popular Toy Museum, observing its routine, following the visits, talking with the coordinator, knowing and feeling each toy exposed, we were able to know its history and organization and understand the insertion of the Museum in the IFRN. With a background in physical education, the coordinator of the Museum, also a professor of IFRN, is responsible for the administration, organization, maintenance and all the demand coming from the Museum. Two fellows, IFRN students, usually from the Tourism Guide course, accompany the visits. The Museum receives an average of 3 to 4 thousand visits per year, the majority scheduled by public schools in the city of Natal-RN. Regarding the definitions of game and toy, for the Museum coordinator, toy can be understood as instrument of the game, and game a construction that presents rules. After many readings and reflections, we consider games and toys as cultural patrimonies that, due to the diverse conceptualizations and difficulty in arriving at a precise definition, must be described, and can be named only by those who manipulate them, by who gives meaning to the object in that given time. By walking through the spaces of the museum and watch the exposed toys, it was possible to see how physical education was present, a creative physical education, which often ends up being left out, a physical education which are allowed to play and play freely, and not just reproduce concepts and movements.

Keywords: Museum. Toy. Game.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Percurso histórico Iphan	18
---	----

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Museus no Brasil.....	28
-----------------------------------	----

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mapa com a localização dos Museus de jogos e brinquedos no Brasil	28
Figura 2 – Prédio do IFRN onde está localizado o Museu do Brinquedo Popular	35
Figura 3 – Porta de entrada do Museu do Brinquedo Popular.....	37
Figura 4 – Esboço do formato do Museu do Brinquedo Popular	37
Figura 5 – Olhar a partir da porta de entrada. Trilho do trem	38
Figura 6 – Recepção e porta de entrada. Pernas de pau e carrinho de cocão	38
Figura 7 – Carrinhos de rolimã e de empurrar	39
Figura 8 – Estantes com brinquedos indígenas	39
Figura 9 – Carrinhos, sala do jogo das sombras e parque de diversões	40
Figura 10 – Quadros João Amado	41
Figura 11 – Estantes, jogo da onça e mini sinuca	41
Figura 12 – Galamarte	42
Figura 13 – Bonecas	43
Figura 14 – Centro do segundo ambiente e caixa de areia com jogos e brinquedos	43
Figura 15 – Caixa de areia e painel fotográfico	44
Figura 16 – Mamulengo, cata-vento, barcos e dunas	44

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BA	Bahia
CE	Ceará
CNM	Cadastro Nacional de Museus
DPHAN	Diretoria do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
EPJEAT	Encontro Pan-Americano de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais
FAMIL	Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras Carlos Queiroz na cidade de Santa Cruz do Rio Pardo (SP)
GPELF	Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores
IBPC	Instituto Brasileiro do Patrimônio Cultural
IBRAM	Instituto Brasileiro de Museu
ICOM	Conselho Internacional de Museus
IFRN	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte
IPHAN	Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
MinC	Ministério da Cultura
MG	Minas Gerais
MT	Mato Grosso
NECLI	Núcleo de Estudos Culturais da Ludicidade Infantil
PAM	Pesquisa Anual de Museus
SPHAN	Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
RJ	Rio de Janeiro
RN	Rio Grande do Norte
SC	Santa Catarina
SP	São Paulo
UFC	Universidade Federal do Ceará
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura
UTC	<i>Universal Coordinated Time</i>

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	MANUAL DE INSTRUÇÕES	13
2.1	REGRAS DO JOGO	13
2.2	PEÇAS DO JOGO	14
3	MUSEU, O QUE TEM LÁ DENTRO?	16
3.1	MUSEU E SUAS NORMATIZAÇÕES	16
3.2	PATRIMÔNIO CULTURAL: O MUSEU E O BRINQUEDO.....	20
3.3	MUSEU, LUGAR DE MEMÓRIA E RELAÇÕES DE PODER	24
4	MUSEU DO BRINQUEDO POPULAR	27
4.1	JOGO E BRINQUEDO: PATRIMÔNIOS CULTURAIS	31
4.2	CONHECENDO O MUSEU DO BRINQUEDO POPULAR.....	34
4.2.1	Mapeando o Museu	37
4.3	DIA-A-DIA NO MUSEU	45
5	(IN)CONCLUSÃO	50
	REFERÊNCIAS	53
	APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ...	56
	APÊNDICE B - ROTEIRO DE ENTREVISTA REALIZADA COM O COORDENADOR DO MUSEU	57
	APÊNDICE C - ROTEIRO DE OBSERVAÇÕES	60

1 INTRODUÇÃO

Tempo, podemos pensar o tempo das mais diversas formas. Diferentes povos, diferentes culturas, as mais variadas sociedades, medem o tempo de inúmeras maneiras. Algumas etnias indígenas lançam mão de elementos da natureza, como o sol e a lua, as quatro estações. No decorrer das civilizações antigas, muitas foram as formas de contagem de tempo, como a cheia dos rios, a subida da maré dos oceanos, a areia em ampulhetas, os relógios de sol. Muitos desses elementos contribuíram para os nossos medidores atuais, o relógio – analógico/digital – e o calendário.

Além do tempo cronológico, há os tempos musicais, tempos verbais, o clima tempo. Tão logo poderemos saber a hora exata das chuvas? E, ainda, o tempo dinheiro. Determinado período de tempo equivale a uma quantidade de dinheiro, mais horas trabalhadas, mais dinheiro, ou seja, tempo é dinheiro. Por fim, o tempo mundial, *Universal Coordinated Time (UTC)* – Tempo Coordenado Universal, o tempo que nos informa os horários do mundo, onde é dia, e onde é noite.

É possível até ganharmos tempo, e nos perder no tempo. Quando viajamos, especialmente para outros países, podemos ganhar ou perder algumas horas no relógio. Se é possível ter essa variação de tempo no relógio, imagine poder voltar no tempo do calendário, ou até mesmo avançar alguns anos.

Ler mãos, jogar cartas, jogar búzios, muitas são as formas e promessas que nos instigam a querer saber das previsões para o futuro. Já ao passado, se fosse possível voltar, é comum pensarmos em querer resolver ou evitar algum problema. Podemos imaginar uma volta ao passado para reviver bons momentos. Lembrar, jogar, brincar com, e de jogos, brinquedos e brincadeiras que nos dias de hoje alguns acabaram caindo no esquecimento. Afirmamos aqui que é possível voltar ao passado. Sim, é possível. Não para fazer 'reparos' no que passou, mas para brincar, jogar, relembrar, reviver. Há um lugar onde é possível fazer isso tudo, voltar ao passado, levá-lo para o futuro sem sair do tempo presente. Esse lugar é o museu, um espaço geralmente visto como sério, silencioso, para observar e contemplar.

Quando pensamos em museu, normalmente a ideia a que nos remete está ligada a coisas velhas, antigas, referendadas na história. Quem já ouviu falar sobre museus de brinquedos? Afinal, estes objetos normalmente ligados à infância também contam histórias, também constituem um legado cultural e, por isso, também estão em museus. Entendemos, então, museu como uma instituição responsável não apenas por guardar, mas por fazer com que tempos, histórias, culturas, sejam conhecidas, socializadas, lembradas e disseminadas. O museu tomado

como foco desta pesquisa também pode ser um espaço de conhecer, lembrar e reviver momentos, mas o silêncio e a contemplação não são uma regra. No museu de brinquedos, o mundo criativo, do faz de conta, e o espírito da brincadeira preenchem o espaço e abrem o caminho para manifestações de encantamentos e interações de adultos e de crianças e dos adultos com as crianças.

Nesse sentido, jogos e brinquedos expostos em museus trazem à tona lembranças das mais diversas infâncias, provocam a imaginação de adultos e crianças, conservam ideias e apresentam realidades de outros tempos e espaços. Pensando a partir dos estudiosos da área, onde alguns apresentam distinções entre jogo e brinquedo, perguntamo-nos: essa separação existe nas instituições onde eles são expostos? E o jogo e o brinquedo, como são compreendidos pelos teóricos e responsáveis por museus? Pensando no objeto físico, material, como um pião, por exemplo, que está lá em um museu, qual denominação é mais adequada? Um brinquedo, um jogo? Pretendemos no decorrer do trabalho pensar sobre essas e outras inquietações.

A partir do exposto, e tomando como foco da pesquisa o Museu do Brinquedo Popular, localizado na cidade de Natal, no Rio Grande do Norte, enunciamos como problema de pesquisa: como se dá a organização e o funcionamento do Museu do Brinquedo Popular?

Em estudos anteriores, de certa forma, enfoquei temas de pouca visibilidade, o que me inspirou a saber mais, a fim de dar notoriedade e mostrar a importância dos assuntos. A educação física apresenta um vasto leque de possibilidades, porém, ao longo da sua história, tornou-se comum ouvirmos falar prioritariamente acerca dos esportes, de modo que os jogos e brincadeiras, populares e tradicionais, são deixados em segundo plano. Essas temáticas fazem parte das discussões e estudos do Grupo de Pesquisar em Lazer e Formação de Professores (GPELF), grupo do qual faço parte desde março de 2014. Os jogos e brincadeiras, populares e tradicionais, são aqui entendidos como manifestações lúdicas, realizadas em tempos passados por nossos ancestrais e que continuam vivas, sendo recriadas e reinterpretadas nos dias atuais. Nossas ações são no sentido de não deixar essas manifestações se perderem no tempo.

Mesmo deixados às sombras, os jogos e brinquedos, populares e tradicionais, por outro lado, habitam também um lugar ao sol, um espaço onde são prestigiados, o museu de brinquedos. Tivemos a oportunidade de conhecer pessoalmente dois desses espaços, tivemos também a honra de dialogar com diversas pessoas responsáveis por museus dessa especificidade e visualizar o que eles apresentam no espaço virtual – a internet.

O Brasil possui uma quantidade considerável de museus, o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM¹) afirma já ter catalogado mais de três mil. Em contrapartida, os museus específicos de brinquedos são reduzidos. Estudos, como o de Yone Rogério² (2013), apontam que muitos municípios não possuem museu e que a maioria da população brasileira nunca esteve em um museu.

A pouca visibilidade dos jogos e brinquedos somada ao desconhecimento da especificidade desses museus, torna de extrema importância estudar e pesquisar a articulação entre esses temas.

Além dos espaços formais de ensino, como as escolas, os museus também se configuram em espaços educativos, contribuindo para ampliar o conhecimento sobre produção cultural historicamente construída e educar com vistas à valorização do patrimônio. No caso específico deste estudo, os museus se constituem como um lugar de valorização dos jogos e brinquedos populares e tradicionais, onde estes também são entendidos como patrimônios culturais materiais e imateriais.

Dado o tempo de realização do mestrado, definimos por investigar apenas um (01) museu. A fim de estabelecer diálogos mais próximos com a Educação Física, optamos pela instituição que foi criada e é dirigida por um Professor de Educação Física, o Museu do Brinquedo Popular, ligado ao Instituto Federal do Rio Grande do Norte (RN), um dos poucos coordenados por profissional da área e com inserção no campo acadêmico. Tivemos a oportunidade para ter os primeiros contatos com representantes de museus no III Encontro Pan-Americano de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais organizado pelo GPELF, em Palmas – TO, em outubro de 2015.

Tomando por base o exposto, objetivamos com nosso trabalho compreender o funcionamento e a organização do Museu do Brinquedo Popular, levando em conta seu histórico. Em um plano mais específico, buscamos conhecer e analisar o entendimento adotado pela instituição sobre jogo e brinquedo, popular e tradicional; e identificar e discutir possíveis relações entre o Museu e a educação física.

Desse modo organizamos nosso estudo em três capítulos: o primeiro, a introdução, onde apresentamos nosso estudo. O segundo, conceitual, apresenta o que entendemos por museu,

¹ IBRAM – <http://www.museus.gov.br/> Acesso em 15 de maio de 2015.

² Escrever o nome por extenso de autoras e autores, quando estes são inserido pela primeira vez no texto propriamente dito, contraria as normas de redação científica propostas pela ABNT. Essa é uma opção política, que visa tornar visíveis mulheres e homens a quem nos referimos ou nos quais nos apoiamos teoricamente. (Ver Dagmar Meyer e Rosângela Soares, 2004)

cultura, jogo e brinquedo, memória e relações de poder. E por fim o terceiro que trata em específico de um museu, o Museu do Brinquedo Popular, foco central da pesquisa.

2 MANUAL DE INSTRUÇÕES

Assim como o manual de um jogo, nossa investigação possui um passo a passo como forma de elucidar sua estruturação. Nesse jogo seguiremos regras³ propostas por autoras/es as quais apresentaremos a seguir. Para isso lançamos mão de documentos, pesquisa de campo⁴, observações, diário de campo, entrevistas e registros fotográficos como caminhos de investigação.

2.1 REGRAS DO JOGO

Convém explicar que a partida foi jogada em duas grandes rodadas, a primeira, anterior à visita ao Museu, e a segunda rodada, posterior à visita. Jogaram conosco Maria Cecília Minayo (2007) e André Cellard (2012). Minayo (2007) teve três jogadas, sendo elas a exploratória, o campo, e a análise e tratamento do material empírico. A jogada de Cellard (2012) caracterizou-se pela análise documental.

No decorrer da primeira rodada, contamos com duas jogadas de Minayo (2007, p. 26). A primeira, exploratória, “consiste na produção do projeto de pesquisa e de todos os procedimentos necessários para preparar a entrada em campo”. Ou seja, delimitação de problema e objetivos, questões teóricas, metodológicas, escolha de instrumentos para coleta e análise dos dados.

A segunda jogada proposta por Minayo (2007, p. 26) é o trabalho de campo, que “consiste em levar para a prática empírica a construção teórica elaborada na primeira etapa”. A autora complementa afirmando que essa jogada compreende elementos como “observação, entrevistas ou modalidades de comunicação e interlocução com os pesquisados, levantamento de material documental e outros”. Entendemos essa fase do jogo como uma parte importante da pesquisa, onde intencionamos conhecer o Museu e sua organização.

O próximo a jogar nessa rodada é Cellard (2012), com a análise documental. A análise de documentos referentes ao Museu foi considerada como uma fonte rica de materiais a serem

³ A palavra regra aqui utilizada faz analogia às regras existentes em jogos, porém a entendemos como flexível e mutável, adaptável a situações.

⁴ A pesquisa de campo foi subsidiada pelo CNPQ – Processo 487663/2013, via edital REDE CEDES. 2013.

estudados, a fim de conhecermos mais elementos sobre ele antes de visitá-lo. A partir do projeto de extensão, disponibilizado pelo responsável pelo Museu, foi possível encontrar dados históricos e plano de ações. Nesse contexto, a jogada de Cellard (2012, p. 295) foi “uma fonte extremamente preciosa”, principalmente por se tratar de uma reconstituição histórica, em nosso caso, conhecer a história do museu em foco. Cellard (2012) aponta também que, documentos não são apenas os escritos, mas também imagens, filmes, e quaisquer outros elementos que sirvam de comprovação de um dado período ou fato, servem como documento. Desse modo, entendemos que os jogos e os brinquedos também podem ser documentos a serem analisados.

A segunda rodada do jogo, em conexão com a anterior, diz respeito à realização de análises e discussões a partir do material reunido. Minayo (2007) realiza sua terceira jogada, a análise e tratamento do material empírico e documental. Esta fase do jogo consiste em “compreender, interpretar os dados empíricos, articulá-los com a teoria que fundamenta o projeto” (MINAYO, 2007 p. 27). A autora subdivide essa jogada em três pontos: ordenação dos dados; classificação dos dados; e análise propriamente dita. Acrescenta que o tratamento do material busca o entendimento do que foi analisado, sendo isso responsabilidade de quem pesquisa. E segue destacando que a análise não é uma mera classificação, e sim a “descoberta de seus códigos sociais a partir das falas, símbolos e observações” (MINAYO, 2007 p. 27). Além de que, a pesquisa não se esgota, pois todo estudo gera conhecimento e novas questões.

2.2 PEÇAS DO JOGO

A internet, entre outras finalidades, é uma ferramenta de busca que auxilia nas pesquisas. Nos servimos dela a fim de realizar um mapeamento de museus de jogos e brinquedos existentes no Brasil. Iniciamos a busca por museus específicos de jogos e brinquedos. Nesse percurso, acabamos por encontrar também museus com acervo ou seção com esses artefatos. Para realizar a busca, primeiramente utilizamos as palavras ‘museu de brinquedos’. Em seguida, garimpamos os museus também através do *site* responsável pela catalogação dos mesmos, o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM). Também realizamos a leitura de uma dissertação de mestrado⁵ que trata do tema, o que nos auxiliou no conhecimento dos museus de brinquedos brasileiros ali apresentados.

⁵ ROGÉRIO, Y. M. A. P. **O brinquedo no museu: um estudo na perspectiva da teoria ator-rede**. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de São João Del-Rei. Departamento de Psicologia. 2013.

O III Encontro Pan-Americano de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais – EPJEAT, mencionado anteriormente, reuniu estudiosos, associações, museus e pessoas envolvidas com brinquedos e jogos tradicionais. O III EPJEAT teve a finalidade de investigar, salvaguardar e promover o conhecimento e a experiência dos e com os jogos e esportes autóctones e tradicionais do Continente Americano (ELIZARA MARIN, 2015). Durante o encontro foram encaminhadas ações em prol dos jogos tradicionais, além de trocas de contatos e experiências entre as pessoas que participaram do evento.

Entre o público presente no evento, representantes de sete museus brasileiros marcaram presença. Destes museus, dois são coordenados por professores de educação física. Um, o Museu do Brinquedo Popular (RN) e, o outro, o Museu da Infância e do Brinquedo (ligado à Universidade Federal do Ceará), que por motivos de verba e infraestrutura está temporariamente fechado. Vale assinalar que o Encontro oportunizou contato com as instituições e, por meio dos materiais disponibilizados e expostos pelos representantes dos museus, pudemos iniciar a organização de nossas fontes de pesquisa.

Nesse processo de aproximação já tivemos o aceite do responsável pelo Museu do Brinquedo Popular para realizar a pesquisa, via Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice A), onde informamos as intenções e os objetivos da pesquisa, bem como, o interesse pelo Museu como foco do estudo.

Na pesquisa de campo realizamos entrevista com o professor coordenador, responsável pelo Museu do Brinquedo Popular, entre outras pessoas que atuam no Museu, com o intuito de aprofundar conhecimentos. A entrevista foi considerada uma “conversa com finalidade” (MINAYO, 2007 p. 64) mediada por um roteiro de perguntas (Apêndice B). Recorremos ao auxílio de materiais eletrônicos como gravadores e máquinas fotográficas/filmadoras, para registrar o momento da conversa.

Durante a pesquisa realizamos a caracterização do Museu, observando seu funcionamento, se é ligado a outras instituições como universidades, se é público ou privado, se é aberto para visitação ou apenas com hora marcada, qual o tipo de público frequentador, qual a frequência de visitas.

No que tange às observações, estruturamos um roteiro (Apêndice C) de acordo com os objetivos da pesquisa, visando identificar o funcionamento, rotina, espaços, organização do acervo e os modos e processos de visitação, bem como, quem o visita, entendendo que o campo não se constitui em uma paisagem fixa, e sim um espaço de circulação de pessoas e interações. Tanto o roteiro de entrevista, quanto de observações não foram pensados de forma fechada, mas de maneira que se pudessem agregar outros elementos que o contexto suscitasse.

3 MUSEU, O QUE TEM LÁ DENTRO?

Quando pensamos em museu, pode ser comum vir à mente a imagem de um prédio histórico, grandioso, imponente, mas nem todos os museus são assim. Nem todos os museus possuem um prédio próprio, alguns não apresentam nem mesmo lugar fixo. Alguns, por falta de recurso, outros propositalmente, como os itinerantes, que levam suas exposições de um canto a outro, visando maior abrangência de acesso ao museu.

Museus de todos os tipos e assuntos. Não importa de qual área sejam, todos contam histórias e retratam culturas. A maioria se apresenta de maneira convencional, um ambiente silencioso, contemplativo. Outros, interativos. Dentro da vasta gama de museus estão os museus de brinquedos. Como será que eles são? Convencionais ou interativos?

Passamos a discorrer, então, sobre elementos que consideramos importantes para se pensar sobre museus, tais como: patrimônio cultural, cultura, memória, relações de poder. Bem como, brinquedo e jogo.

3.1 MUSEU E SUAS NORMATIZAÇÕES

Independentemente do tipo de acervo, os museus estão diretamente relacionados a história e cultura. Para que uma instituição seja reconhecida como museu, esses dois elementos, entre outros, devem estar presentes tanto em sua conceituação teórica, como nos objetivos de cada museu. Nesse sentido, em um museu de artes, por exemplo, os quadros ali expostos foram pintados em um determinado tempo histórico e em uma determinada cultura, ou ainda, seus traços carregam um tempo e/ou uma cultura. Outro elemento interessante ligado aos museus, é a memória, individual e coletiva, que desperta sentimentos.

Conforme Marlene Suano (1986, p. 10), o museu surgiu na Grécia antiga, o “*mouseion*, ou casa das musas, era uma mistura de templo e instituição de pesquisa”. Na mitologia, as musas eram as filhas de Zeus com Mnemosine, a divindade da memória. As filhas, donas da memória absoluta e imaginação criativa, ajudavam os homens a esquecerem a ansiedade e a tristeza. Desse modo, o *mouseion* possibilitava um lugar para se dedicar às artes e às ciências, e as obras de arte expostas no *mouseion* tinham mais o propósito de agradar as divindades, ao invés de servirem apenas para contemplação. Isso mostra que, segundo a autora, a função dos primeiros museus era distinta da nossa época atual, visto que a maioria dos museus de hoje permite que

os visitantes apenas contemplem as obras, além de existirem também instituições que delimitam distâncias entre as obras e quem as observa.

De acordo com Suano (1986, p. 12), a formação de coleções de objetos é “provavelmente quase tão antiga quanto o homem”. Ela afirma que as grandes coleções do renascimento deram origem à atual instituição museu, e a maioria dessas instituições estão voltadas à recuperação do passado. Sobre as coleções, a autora ressalta os estudiosos do colecionismo, que entendem o ato de colecionar como “recolher pedaços de um mundo que se quer compreender e do qual se quer fazer parte ou então dominar” (SUANO, 1986, p.12). Dessa forma, a autora menciona que, do mesmo modo que a coleção retrata a realidade e a história de uma sociedade, evidencia também a daquelas pessoas que a transformaram em coleção. Sobre os objetos do museu, a autora destaca que, quando um objeto aparece como peça de museu, na maioria das vezes lhes é atribuída uma “aura de importância e um estatuto de ‘valor cultural’ que ele antes não possuía” (SUANO, 1986, p.8).

Mas, o que é museu nos dias de hoje? Átila Tolentino (2006, p.108) menciona o Conselho Internacional de Museus (Icom), que define museu como

instituições permanentes, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento, abertas ao público, que reúnem e conservam um conjunto de bens culturais móveis e imóveis, documentam, estudam, exibem e difundem seu conhecimento para a pesquisa, o ensino e o deleite intelectual e estético e se constituem em espaço para a participação cultural, lúdica e científica dos cidadãos.

De acordo com Tolentino (2006, p.112), o Sistema Brasileiro de Museus amplia o conceito apresentado pelo Icom, considerando que museu não está restrito a quatro paredes. Com isso, entram em cena também “os processos museológicos e tipologias de museus consideradas pela Nova Museologia, como os ecomuseus, museus comunitários etc”. O autor complementa afirmando que essa conceituação não rígida se dá pela diversidade museológica presente no País, pois, “se o conceito de museu fosse muito fechado, instituições importantes que têm atuação museológica não seriam abrangidas” (TOLENTINO, 2006, p. 112).

Há museus que não possuem uma estrutura física fixa, que se encontram em uma sala em instituições de ensino, por exemplo, ou até mesmo, onde o acervo viaja, sendo, então, um museu itinerante. Suano (1986) aponta ainda que, para um estabelecimento tornar-se um museu, algumas edificação que são salvaguardadas devem antes tornar-se patrimônios culturais, e seus espaços, então, passam a ter novas significações, algumas tornam-se museus, outras, escolas de artes, outras, ministérios ou secretarias de estado.

As primeiras normatizações relacionadas aos museus no Brasil surgem em 1937, com o Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN), sendo este uma autarquia federal que, ao longo dos tempos, passou por modificações chegando ao que conhecemos hoje por Iphan – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. O Iphan, então, “responde pela preservação do patrimônio cultural brasileiro. Cabe ao Iphan proteger e promover os bens culturais do País, assegurando sua permanência e usufruto para as gerações presentes e futuras”⁶.

Para melhor visualização, organizamos no Quadro 1, mostrado abaixo, a caminhada do Iphan até os dias atuais, juntamente com as normativas que o regulamentaram.

Quadro 1 – Percurso histórico do Iphan.

Ano	Sigla – Denominação e respectivas normativas
1937	SPHAN – Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional; (Lei nº 378 de 13 de Janeiro de 1937)
1946	DPHAN – Diretoria do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional; (Decreto-Lei nº 8.534, de 2 de Janeiro de 1946)
1970	IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional; (Decreto nº 66.967, de 27 de Julho de 1970)
1979	SPHAN – Secretaria do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional; (Decreto nº 84.198, de 13 de Novembro de 1979)
1979	SPHAN/Pró-Memória – Foi criada a Fundação Nacional Pró-Memória como braço executivo do SPHAN; (Lei Nº 6.757, De 17 de Dezembro de 1979)
1985	MinC - Ministério da Cultura (Decreto nº 91.144, de 15 de Março de 1985), integração do SPHAN/Pró-Memória;
1990	IBPC – Instituto Brasileiro do Patrimônio Cultural, autarquia vinculada diretamente à Secretaria da Presidência da República (Lei nº 8.113, de 12 de Dezembro de 1990) que em 1992 volta a fazer parte da estrutura do Ministério da Cultura;
1994	IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. (Medida Provisória nº 752, de 6 de dezembro de 1994)

Após todas essas mudanças estruturais, o Iphan, ainda ligado ao Ministério da Cultura, em 2009 passa por mais uma modificação. A administração dos museus do País, até então responsabilidade do Iphan, passa a ter um órgão próprio, o Instituto Brasileiro de Museus, o IBRAM.

Em 2009, sob a Lei nº 11.906, de 20 de Janeiro, o Art. 8º apresenta o IBRAM como sucessor do Iphan “nos direitos, deveres e obrigações decorrentes de convênios ou outros

⁶ Iphan – <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/872> Acesso em 15 de maio de 2015.

instrumentos firmados”. A Lei nº 11.904 de 14 de janeiro de 2009, que institui o Estatuto de Museu e dá outras providências, em seu Art. 1º, considera museu como sendo

[...] as instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento.

Em um sentido mais abrangente, para o IBRAM⁷ museu é

lugar em que sensações, ideias e imagens de pronto irradiadas por objetos e referenciais ali reunidos iluminam valores essenciais para o ser humano. Espaço fascinante onde se descobre e se aprende, nele se amplia o conhecimento e se aprofunda a consciência da identidade, da solidariedade e da partilha. Por meio dos museus, a vida social recupera a dimensão humana que se esvai na pressa da hora. As cidades encontram o espelho que lhes revele a face apagada no turbilhão do cotidiano. E cada pessoa acolhida por um museu acaba por saber mais de si mesma.

Entendemos, então, museu como uma instituição que elenca vários elementos fundamentais, não sendo apenas um lugar de guardar coisas antigas que não têm mais utilidade, pelo contrário, é um meio onde se faz, se estuda, se cria e recria histórias e culturas de distintas sociedades.

Rogério (2013, p. 73 - 74), em estudo realizado sobre a temática de museu de brinquedos, aponta que, tendo como base o IBRAM, há no país aproximadamente dez museus com essa temática. A autora realiza em sua pesquisa uma classificação dos museus, onde ela os divide em museus de iniciativa própria, ligados à preservação de memórias afetivas; os criados a partir de grupos teatrais e artísticos; e os criados por universidades.

A partir da pesquisa de Rogério (2013), tomamos como base também o IBRAM, onde encontramos oito museus específicos de nosso tema de interesse: Museu do Brinquedo Popular (RN), Museu dos Brinquedos (MG), Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina (SC), Museu da Infância (SC), Museu da Educação e do Brinquedo (SP), Museu do Brinquedo da FAFIL (SP), Museu das Bonecas e Brinquedos (MT), Museu da Infância e do Brinquedo da UFC (CE). Encontramos também museus de história que possuem acervos de jogos e brinquedos, como o Museu Histórico Nacional (RJ), e um museu online, identificado como Museu do Brinquedo Popular (BA), cujo responsável realiza exposições itinerantes pelo país, porém não encontramos um lugar fixo desse museu, seu acervo pode ser visitado através de

⁷ Os Museus. IBRAM: <http://www.museus.gov.br/os-museus/> Acesso em 15 de maio de 2015.

endereço eletrônico. Todos esses museus concentram partes da história de jogos e brinquedos, retratam um pouco das culturas de gerações passadas que jogavam e brincavam.

3.2 PATRIMÔNIO CULTURAL: o museu e o brinquedo

Museu, lugar onde cada parte, cada canto, cada objeto conta uma história, a sua história, a história de um povo, a história social e cultural dos mais variados povos e culturas. Cultura, com base em José Luiz dos Santos (2006, p. 44 – 45), “diz respeito a todos os aspectos da vida social, e não se pode dizer que ela exista em alguns contextos e não em outros”. Partindo do pressuposto que cada pessoa, cada povo, cada lugar tem a sua cultura, entendemos que não há uma única cultura, e sim culturas, e que estas não são fixas, mas fluem de acordo com cada tempo sócio histórico cultural. A cultura, conforme Santos (2006, p.45), “é uma construção histórica, seja como concepção, seja como dimensão do processo social. Ou seja, a cultura não é ‘algo natural’, não é uma decorrência de leis físicas ou biológicas”. O autor complementa afirmando que a cultura “é um produto coletivo da vida humana” (SANTOS, 2006, p. 45).

Ainda sobre cultura, Marcus Oliveira et al. (2010, p. 19) a entendem como os “significados que os seres humanos dão às suas produções, tudo que o ser humano produz vai formando um teia de significados, isto é, a sua cultura”. Desse modo, os jogos e brinquedos, produtos dos seres humanos, repletos de sentidos e significados, além de fazerem parte, constituem e são constituídos de cultura.

Vários são os estudos da história, sociologia, antropologia sobre a cultura. Porém, a educação física é uma área que também a estuda, relacionada com outros temas, por exemplo, o corpo, que em diferentes culturas é representado de diversas formas. Do mesmo modo, os jogos e brincadeiras dizem muito sobre a cultura e a história de uma sociedade. Muitas vezes semelhantes em inúmeras cidades, estados, países, atravessam os tempos, sendo repassados entre as gerações, o que garante a continuidade desses jogos, brinquedos e brincadeiras.

Um jogo qualquer, como atirar pedrinhas sobre a água, é realizado há séculos, por crianças dos mais variados lugares. Em algumas localidades existem competições de quem consegue fazer com que a pedra ‘quique’ mais vezes sobre a água, ou ainda, o número de ‘quicadas’ poderá representar o número de filhos que aquela pessoa terá (OLIVEIRA et al., 2010, p.37). Considera-se então, que cada um desses jogos, brinquedos e brincadeiras apresentam grande representatividade da cultura de cada sociedade, da história de cada povo.

Por muito tempo a cultura foi pensada e estudada de forma binária, classificada como popular e erudita. As camadas populares, menos favorecidas, consideradas com pouca sabedoria, faziam parte da cultura popular. Já a elite da sociedade, grandes proprietários, considerados possuidores da maior parte do conhecimento, estes faziam parte da cultura erudita. Dessa forma, por muito tempo a cultura erudita foi soberana sobre a popular.

Em meio a essa discussão entre popular e erudito, também eram realizadas discussões sobre ter e não ter cultura. O erudito, considerado superior, também se dizia possuidor de cultura, e o povo, o popular, as classes dominadas eram, muitas vezes, consideradas sem cultura. Ser erudito significava frequentar museus, exposições de obras de artes, teatros, conhecer quadros, músicas, livros. E o povo, que não tinha acesso a esses materiais e locais, era percebido como sem cultura.

Com o passar dos tempos, diversos estudos surgiram com outras formas de conceber o que seria cultura. Nesse estudo consideramos cultura tudo o que faz parte da vida dos seres humanos, sendo impossível dizer que não existe um ou dois tipos de cultura, ou que há quem tenha ou não cultura. Todos os seres humanos são seres culturais, existindo assim inúmeras maneiras de viver e produzir cultura, de modo que nenhuma é considerada melhor ou superior à outra.

Sendo a cultura algo não fixo, e sim, mutável, e os conceitos de cultura se ampliando, a sociedade como um todo se transformando, espaços antes frequentados por determinado público, ao longo do tempo vão passando por adaptações, como é o caso dos museus. Instituições que iniciaram privadas, como as casas de grandes colecionadores, aos poucos foram abrindo as portas, primeiro para fazer inveja a outros colecionadores, depois para a alta burguesia, até chegar ao formato de museu dos dias atuais. Alguns pagos, outros gratuitos, e ainda, os que contam com um dia na semana sem custo.

Muitos museus iniciaram em casas ou em construções anexas às casas de seus proprietários. Esses espaços, com o tempo, tornaram-se de domínio público, e com isso foram estabelecidas normas de funcionamento, como administração, preservação, visitação, trabalho, educação, lazer. Foram elaboradas várias diretrizes que constituíram e constituem os museus. A Constituição Federal de 1988 (Brasil, 1988), em seu artigo 215 destaca em um de seus incisos a “democratização do acesso aos bens de cultura”, garantindo que todas as pessoas possam ter acesso a museus. No entanto, apesar de grande parte dos museus oportunizarem acesso gratuito em um ou mais dias da semana, ainda é uma minoria da população que tem o hábito de frequentar esses espaços.

Em seu artigo 216, a Constituição apresenta os patrimônios que fazem parte da nossa cultura como sendo “os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira”. Ou seja, uma igreja, uma casa, um monumento, uma praça, um rito, um jogo, podem ser considerados patrimônios.

Conforme apresenta Marcos Almeida (2013, p. 235), “sempre que se contextualiza os objetos, eles são, ao mesmo tempo, materiais (em visibilidade) e imateriais (sua história, seu uso, seu contexto)”. Sobre patrimônio imaterial, Sandra Pelegrini e Pedro Funari (2009, p. 62), apontam que

a aceção do patrimônio intangível assentou-se na ideia de que esse patrimônio se constitui de um conjunto de formas de cultura tradicional e popular ou folclórica, ou seja, as "obras coletivas" que emanam de uma cultura e se fundamentam nas tradições transmitidas oralmente ou a partir de expressões gestuais que podem sofrer modificações no decorrer do tempo por meio de processos de recriação coletiva.

O Iphan⁸, órgão responsável pelos patrimônios culturais, traz o entendimento de patrimônio material como um conjunto de bens culturais que são classificados dentro de quatro grupos, sendo eles, 1) arqueológico, paisagístico e etnográfico; 2) histórico; 3) belas artes; e 4) das artes aplicadas. O patrimônio material pode ser ainda, móvel ou imóvel, isto é, os de natureza móvel são como coleções arqueológicas, acervos museológicos, documentais, bibliográficos, arquivísticos, videográficos, fotográficos e cinematográficos. E os de natureza imóvel, as cidades históricas, sítios arqueológicos e paisagísticos, e bens individuais.

O conceito de patrimônio imaterial entendido pelo Iphan corresponde às práticas e domínios da vida social que se manifestam em saberes, ofícios e modos de fazer; celebrações; formas de expressão cênicas, plásticas, musicais ou lúdicas; e nos lugares (como mercados, feiras e santuários que abrigam práticas culturais coletivas).

Desse modo, podemos considerar os jogos e brinquedos como patrimônio material e imaterial, isto é, um jogo e/ou um brinquedo, enquanto objeto, pode ser um bem material, e o seu modo de transmissão, confecção e as formas de jogar/brincar, um bem imaterial.

Esse entendimento de patrimônio também apresenta-se na área da educação física. Lavega (2013, p.277) menciona a elaboração da Carta Internacional de Educação Física e do Esporte promovida pela Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (Unesco) que, entre os objetivos está “preservar, apoiar e promover os jogos e esportes

⁸ Patrimônio cultural Iphan. <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/218> Acesso em 15 de maio de 2015.

tradicionais em todo o mundo, garantindo a perenidade da rica diversidade do patrimônio mundial da cultura do esporte a serviço da humanidade”. O autor destaca que a Carta considera os jogos como “patrimônio cultural, expressão de riqueza cultural [...]” e ainda, visa “ampliar as pesquisas sobre os jogos tradicionais, bem como as ações de preservação e promoção dessas manifestações” (LAVEGA, 2013, p. 277).

Sobre o jogo, no clássico *Homo Ludens*, a tradução da obra de Johan Huizinga (2008), em nota explicativa, é destacado que, em alguns momentos, no texto, pode-se pecar por ter que escolher entre usar os termos jogar ou brincar, pois nas principais línguas europeias usa-se uma única palavra, como, por exemplo, *to play*. É nessa direção que nos questionamos, onde se separa o jogo e o brinquedo, a ação de jogar e a ação do brincar? Será que há separações?

Estudiosas e estudiosos da área, mesmo que de forma justificada, arriscam dizer que o jogo possui regras, e a brincadeira é livre (KISHIMOTO, 1994; HUIZINGA, 2008). Destacando a dificuldade em conceituar jogo, a autora e o autor apontam que devido ao vasto entendimento que a palavra possui, é mais apropriada a realização de sua descrição.

O entendimento sobre brinquedo pode ser ainda mais amplo do que jogo. Paulo de Salles Oliveira (1986) afirma que é um “*objeto*, palpável, finito e materialmente construído, podendo-se construir segundo formas variadas de criação”. Gilles Brougère (2010) destaca que são objetos que carregam grande carga cultural, e que podem ser suporte de brincadeiras. Desse modo, é possível entender que um objeto, como elemento cultural, vai ter significados distintos dentro de culturas distintas, porém esse mesmo objeto, representante de um determinado tempo histórico e social, carrega elementos culturais que podem ser passados de geração em geração no intuito de fazer com que esses elementos possam ser lembrados e/ou conhecidos em outros tempos históricos, sociais e culturais.

A instituição museu, que não necessita ser um lugar fixo, é dotada de cultura. Os brinquedos são culturais. Um museu de brinquedos aparenta ser um ambiente mágico, onde a cultura apresenta-se materializada e visibilizada. Não que os museus com outros artefatos não reflitam a cultura, mas parece que os brinquedos são tão próximos às pessoas, muito mais do que a espada de um soldado, por exemplo, exposta em um museu histórico, que dificilmente mexe com nossas lembranças. Ao contrário dos brinquedos, que podem ter sido brincados por quem os contempla, trazendo à tona memórias de infâncias diversas.

3.3 MUSEU, LUGAR DE MEMÓRIA E RELAÇÕES DE PODER

Ao mesmo tempo em que o museu pode ser uma instituição concreta, de tijolos e cimento, ele também pode ser um lugar não fixo, isto é, seu acervo pode rodar o mundo, adquirir novas peças, mudar a exposição, contudo, ele vai continuar sendo um museu. Mas o que o caracteriza como museu e não como um ateliê de arte, por exemplo? O seu acervo? Ou o fato de conseguir manter vivas lembranças, histórias, culturas, dos mais variados tempos e sociedades?

Acreditamos que tudo isso e muito mais. Um museu pode guardar e despertar sentimentos. O museu tem o poder de nos fazer lembrar. Não apenas através do que é escolhido como acervo, mas das peças que compõem esse acervo. Por exemplo, um museu de artes. Pinturas, retratos, esculturas, podem fazer parte de sua coleção, mas serão escolhidos os expositores e, muitas vezes, o público que terá acesso às obras, visto que muitos museus cobram taxas de entrada de acordo com a exposição realizada. E ainda, se for um museu itinerante, será escolhido também o local para a exposição de seu acervo.

Sobre esse (não) lugar, essa instituição, Suely Pinto (2013, p.90) aponta que,

o museu, nesta primeira década do século XXI, não é apenas um espaço para lembrar e contar histórias, mas um espaço em que se constroem memórias. O museu pode ser a lembrança de gente deixada pelo objeto, ou lembranças que incitam a busca de outras histórias: história de pessoas, história de lugares. Museu “lugares de memória”.

Na perspectiva de Pinto (2013), museu vai além do entendimento formal de guardar objetos, contar histórias, conhecer culturas. Ou seja, são lugares de memória. Surgem devido à necessidade de conservar uma memória que é viva, havendo consciência sobre o seu esquecimento e, por isso, sendo necessário um lugar que possibilite o reviver dessa memória.

Para Rogério (2013, p. 67-68), “a palavra memória está intrinsecamente ligada ao termo museu”. A autora acrescenta que, “já no seu conceito primeiro, observamos o valor dos termos memória e poder como não podendo ser entendidos de forma apartada da sociedade que os gerou. Escolher o que guardar ou o que esquecer é, de certa forma, exercer o poder”.

Guardar objetos, guardar lembranças. O que queremos guardar? Do que queremos lembrar? Normalmente se quer guardar e lembrar bons momentos, para isso, objetos que representam coisas boas. O brinquedo parece ser um dos objetos que melhor reflete essa pretensão. Rogério (2013, p. 68), ao mencionar as relações de poder, destaca que estas estão diretamente relacionadas à memória. A autora menciona também que o museu tem o poder de escolha do que pode ou não ser lembrado, isto é, aquilo que se escolhe como acervo de um

museu é o que vai ser lembrado. Pensando em museus de brinquedos e museus históricos, por exemplo, o primeiro dificilmente trará lembranças tristes, já o segundo, se contar com um acervo relacionado a guerras, infelizmente as lembranças não serão tão boas e, nesse caso, cabe ainda questionar se as memórias ali guardadas pertencem a quem perdeu ou a quem ganhou aquela guerra?

Para Rogério (2013, p.69),

O brinquedo tem uma ligação estreita com a memória, ele tem a magia de nos transportar de um tempo para outro, de nos trazer lembranças sobre nossa infância ou sobre rituais antigos, sobre imagens de nossos ancestrais e de nossas raízes culturais. Memória é então vida que se constitui de redes abertas e em permanente evolução.

Sobre museu de brinquedos, a autora entende que “o objetivo maior das pessoas que os fundaram se reveste de uma importante característica: a preservação de suas próprias memórias afetivas, o desejo de preservar a infância, bem como a própria infância e compartilhá-la com o mundo” (ROGÉRIO, 2013, p. 73). Nesse sentido, o museu tem o poder de escolher qual tipo de brinquedo será guardado, e com isso, qual memória será despertada. Jogos e brinquedos populares e tradicionais, os quais fazem parte de uma cultura, têm o poder de conservar e resgatar elementos específicos de cada contexto.

Entendemos de Maurice Halbwachs (2012) que, para lembrar, devemos estar envolvidas/os na situação durante seu acontecimento, para poder então fazer esse resgate de memória. É como se fizéssemos uma viagem ao passado, revivendo determinada situação, trazendo-a para o presente, e sendo possível levá-la para o futuro. O autor destaca que nossas lembranças não são apenas nossas, isto é, individuais, elas partem de um coletivo, e por mais que as lembranças sejam pessoais, recorreremos a determinados grupos sociais para acessarmos nossas lembranças. Por exemplo, lembranças da escola, recorreremos ao grupo escolar, lembranças de festas familiares, recorreremos à família, lembranças de viagens, recorreremos a inúmeras coisas, como mapas, geografia, história, cultura...

Tendo em vista o entendimento proposto por Halbwachs (2012), ao visitarmos um museu de brinquedos nos deparamos não apenas com objetos que fizeram parte de brincadeiras, mas principalmente com as lembranças de momentos que nos envolveram em nossa infância, lembranças que são resgatadas a partir de um simples objeto. Como aponta Ligia Mefano (2005), o brinquedo relaciona o passado e o presente. Nesse caso, revivemos lembranças do passado no tempo presente.

Mefano (2005) assinala a regionalidade dos brinquedos populares, e que estes estão propícios a mudanças nas técnicas herdadas dos ancestrais, novos materiais para sua fabricação, novas técnicas e até novas temáticas para os brinquedos. Mesmo sujeito a mudanças, o museu de brinquedos é um lugar onde o objeto antigo e suas variações podem estar presentes, desse modo, histórias passadas e presentes de determinado brinquedo podem se manter vivas no presente e futuro.

Dessa forma, entendemos que o presente, o passado e o futuro estão imbricados no museu, assim como a cultura, a história, a sociedade. Os jogos e brinquedos populares e tradicionais, entendidos como patrimônios culturais, têm o poder de ligar, relacionar e perpetuar esses elementos nos mais variados tempos históricos.

4 MUSEU DO BRINQUEDO POPULAR

Museu, um estabelecimento comumente visto como antigo e que guarda objetos do passado. Mas nem todos são assim. Museu, um lugar que não necessariamente precisa ser fixo, e que abriga histórias e culturas. Entendemos museu a partir do apresentado por Tolentino (2006), que destaca a não fixidez de um lugar propriamente dito, compreendendo a vasta diversidade museológica presente no País.

Suano (1986, p.7) aponta que sempre existiu uma preocupação com a compreensão e preservação do passado. A autora alerta que preservação do passado não deve ser confundida com “manutenção de características de uma época”. Suano (1986, p.7) complementa destacando que a preservação refere-se a “testemunhos materiais de uma época que nos serviram como pontos constantes de partida para reflexão e análise”, isto é, a preservação de tais testemunhos do passado é “dar-lhes condições de continuarem a ser utilizados no presente em toda sua potencialidade”.

As políticas voltadas para as especificidades dos museus surgem no Brasil em 2009 com a Lei nº 11.906, de 20 de janeiro de 2009, que cria o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM). Anteriormente ficavam a cargo do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) todas as responsabilidades acerca dos museus.

O IBRAM realiza a Pesquisa Anual de Museus (PAM⁹), que é uma iniciativa do Cadastro Nacional de Museus (CNM¹⁰). Com base no Cadastro foram mapeados mais de 3.500 museus em todo o território nacional. Em seu estudo, Rogério (2013) aponta que muitos municípios não possuem museu e que a maioria da população brasileira nunca visitou um museu.

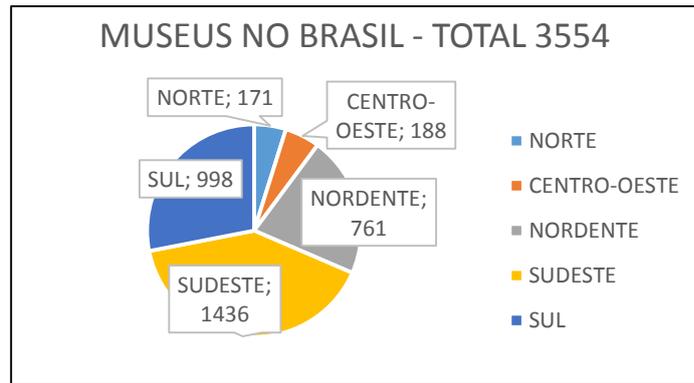
Conforme a busca que realizamos no CNM¹¹, foi possível perceber a diferença da quantidade de museus existentes nas regiões norte e centro-oeste, em comparação com as demais, que comportam a maioria dos museus do País. O Gráfico 1, a seguir, mostra os museus em números totais em cada região do País.

⁹ PAM - <http://www.museus.gov.br/sistemas/cadastro-nacional-de-museus/pesquisa-anual-de-museus/> Acesso em 22/10/2016.

¹⁰ CNM - <http://www.museus.gov.br/sistemas/cadastro-nacional-de-museus/> Acesso em 05/12/2015.

¹¹ <http://sistemas.museus.gov.br/cnm/pesquisa/filtrarUf> Site do Cadastro Nacional de Museus onde é possível realizar buscas de museus por nome ou estado. Conforme o site, atualizado em 05/12/2015. Acesso para a organização do gráfico 1, em 14/12/2016.

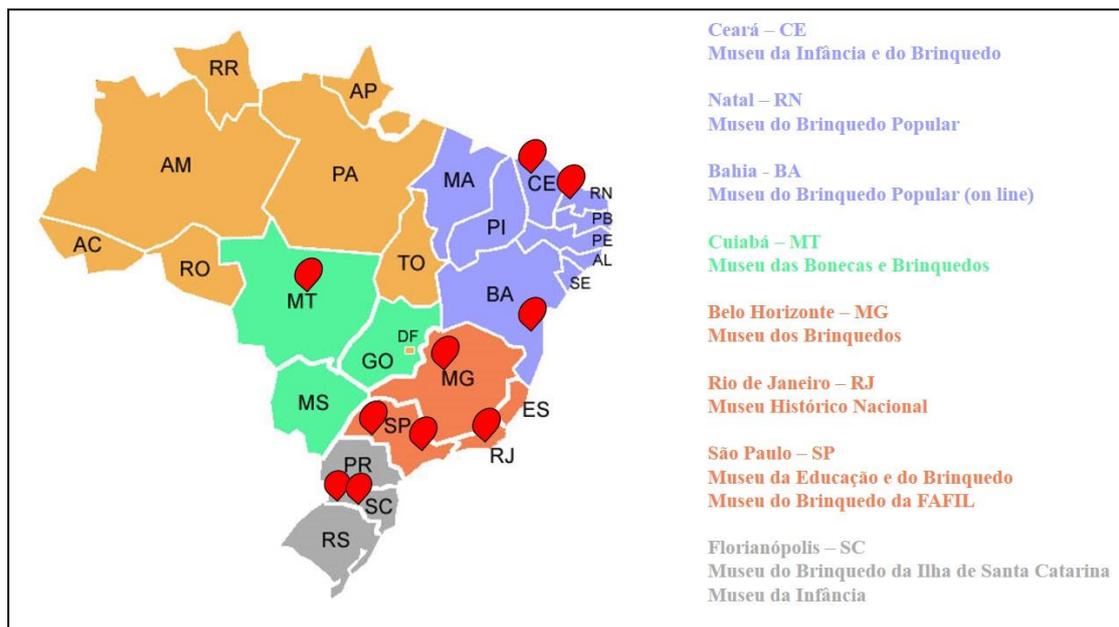
Gráfico 1 – Museus no Brasil, conforme o CNM



Fonte: Autoria nossa.

No que tange à especificidade de museus de brinquedos, com base no mapeamento realizado pelo IBRAM, há aproximadamente 10^{12} museus de brinquedos no território nacional, nenhum deles situado na região norte. A Figura 1, abaixo, ilustra seus nomes e localização.

Figura 1 - Mapa com a localização dos Museus de jogos e brinquedos no Brasil.



Fonte: Marcações e descrições, nossa autoria. Mapa: Google: https://www.google.com.br/search?sa=G&hl=pt&q=mapa+do+brasil+estados&tbm=isch&tbs=simg:CAQSIQEJBzkcvmE2FwaiQELEKjU2AQaAggEDAsQslynCBpiCmAIAxIopRTLCKMUsAPYCYZ8KzAiWCqsUgAmbKdwpzyf0IvA-5z_1xPpIpiZjIhowjCmC1vP3lcajR1dKAAfajRsLhzCSBs4f6MnL9--jgKSojqNptFQhkNspH5IPf42IAQMCxCOrv4IGgoKCAgBEgRiTZQPDA&ved=0ahUKEwj9sIHsgrHSAhUCgZAKHf8jBWMQ2A4IGigB&biw=1366&bih=589#imgrc= Acesso em 31 de maio de 2015.

¹² Destacamos o Museu Histórico Nacional do Rio de Janeiro que não é uma instituição que apresenta apenas jogos e brinquedos, mas, por possuir uma seção específica para estes, se faz relevante a presença dele em nosso trabalho.

Em 2011 o IBRAM lança o Guia dos Museus Brasileiros, onde podemos encontrar os museus que possuem cadastro e os que são apenas mapeados pelo Instituto, os quais encontram-se, respectivamente, sublinhados em vermelho e em cinza no Guia.

Com base nas informações oferecidas pelo IBRAM no Guia dos Museus Brasileiros, e nos *sites* de cada museu, se faz pertinente uma breve apresentação de cada instituição. Começando pela região sul, Santa Catarina apresenta dois museus ligados a instituições de ensino superior. A Universidade Federal de Santa Catarina abriga o Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina¹³, fundado em 1999, de natureza pública – federal, e acervo do tipo histórico. O Museu atualmente está dividido em 6 alas, sendo a Exposição Permanente, Exposição Temporária, Reserva Técnica, Pesquisa, Virtual, e Ecológica (suspensa temporariamente), contando com um total de 144 peças. Na Universidade do Extremo Sul Catarinense, o Museu da Infância¹⁴, criado em 2005, apresenta um acervo que perpassa áreas da Antropologia e Etnografia, Artes Visuais, Imagem e Som, e Virtual. Como forma de ampliar as possibilidades de conhecer o museu, em 2006 foi lançado o Museu Virtual da Infância com um banco de dados no qual, até agora, estão cadastrados 246 objetos da infância, 268 objetos para a infância e 60 objetos sobre a infância.

Na região sudeste encontram-se quatro museus, dois em São Paulo, um em Minas Gerais e um no Rio de Janeiro. Em São Paulo, um deles situa-se na Universidade de São Paulo, o Museu da Educação e do Brinquedo¹⁵ que, atualmente desativado, foi criado em 1985, de natureza pública – estadual, conta com acervo de Antropologia e Etnografia, História, Imagem e Som. Na Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras "Carlos Queiroz", o Museu do Brinquedo da FAFIL¹⁶, criado em 2008, de natureza privada – empresa, apresenta acervo do tipo Artes Visuais. Em Minas Gerais há o Museu dos Brinquedos¹⁷, ligado ao Instituto Cultural Luiza Meyer de Azevedo, criado em 2003, com acervo de aproximadamente 5 mil peças, sendo de natureza privada – fundação, a tipologia do acervo é História, Imagem e Som. E, no Rio de Janeiro está o museu que não é específico de brinquedos, mas dispõe de uma seção destinada a eles, o Museu Histórico Nacional, criado em 1922, de natureza pública – federal, seu acervo é histórico e conta com cerca de 300 brinquedos.

¹³ Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina. <http://museudobrinquedodailhadesc.blogspot.com.br/> Acesso em 10/06/2015.

¹⁴ Museu da Infância. <http://www.museudainfancia.unesc.net/?menu=principal> Acesso em 10/06/2015.

¹⁵ Museu da Educação e do Brinquedo. <http://www.meb.fe.usp.br/> Acesso em 10/06/2015

¹⁶ Não foi localizado site do museu.

¹⁷ Museu dos Brinquedos. <http://www.museudosbrinquedos.org.br/> Acesso em 10/06/2015.

Na região centro-oeste, encontra-se o Museu das Bonecas e dos Brinquedos¹⁸, mais precisamente em Cuiabá, Mato Grosso, criado em 1999, de natureza privada. Por fim, a região nordeste apresenta três museus: na Bahia, o Museu do Brinquedo Popular de caráter itinerante e que, por essa razão, a forma de acesso é via internet (não está na catalogação realizada pelo IBRAM); em Fortaleza, Ceará, o Museu da Infância e do Brinquedo¹⁹, ligado à Universidade Federal do Ceará, criado em 2012, contando com acervo de aproximadamente 2.500 brinquedos; e, em Natal, Rio Grande do Norte, o Museu do Brinquedo Popular²⁰, que é foco do nosso estudo.

Focalizamos a pesquisa no Museu do Brinquedo Popular pelo fato do professor fundador e coordenador ser graduado em Educação Física²¹, museu que identificamos com ligação com a área e em atividade no período de realização da pesquisa. Ademais, o brinquedo e o jogo fazem parte dos conteúdos e da pesquisa na Educação Física e, nesse contexto, autoras e autores nos auxiliaram no entendimento sobre essas temáticas.

A partir do cenário apresentado, objetivamos com nosso trabalho, além de mostrar a diversidade de museus de brinquedo existentes no Brasil, compreender o funcionamento e a organização do Museu do Brinquedo Popular, levando em conta sua história. Visando pontos específicos, buscamos conhecer e analisar o entendimento adotado pela instituição sobre jogo e brinquedo, popular e tradicional, e identificar e discutir possíveis relações entre o Museu e a educação física.

Realizamos visitas diárias ao Museu na semana de 20 a 24 de junho de 2016. Observamos sua rotina, entrevistamos o coordenador do Museu, professor Marcus Vinícius, e dois bolsistas. Durante as observações fizemos uso de diário de campo e de máquina fotográfica para registro visual, e para as entrevistas, gravador. As entrevistas foram realizadas conforme a disponibilidade de horários dos entrevistados.

Neste capítulo apresentamos, primeiramente, uma discussão sobre jogo e brinquedo enquanto patrimônios culturais. Em seguida, adentramos no Museu do Brinquedo Popular, para contar sobre sua história, organização e funcionamento. Percorremos o dia-a-dia no Museu, onde apresentamos sua rotina durante aqueles dias, dias intensos, carregados de detalhes, que

¹⁸ Museu das Bonecas e dos Brinquedos. <http://www.museudasbonecas.com.br/> Acesso em 10/06/2015.

¹⁹ Museu da Infância e do Brinquedo. <http://www.mib.ufc.br/> Acesso em 10/06/2015

²⁰ Site em criação. Algumas informações podem ser encontradas na página do IFRN: <http://portal.ifrn.edu.br/antigos/natalcidadealta2/museu-do-brinquedo-popular> Acesso em 10/06/2015.

²¹ O Museu da Infância e do Brinquedo, ligado à Universidade Federal do Ceará, também é coordenado por Prof. de Educação Física, todavia, em função de falta de recursos, está temporariamente desativado.

nos contaram um pouco de sua história. Nesse trajeto trazemos algumas reflexões acerca das relações percebidas entre o Museu e a educação física.

4.1 JOGO E BRINQUEDO: patrimônios culturais

Jogo e brinquedo ou, jogo ou brinquedo? Como definir o objeto? Seria mais fácil descrevermos a ação praticada com os objetos? Em alguns momentos pode-se perceber que durante uma brincadeira, o objeto utilizado pela criança não é o que realmente importa, mas os sentidos e significados que lhe são atribuídos no momento da brincadeira. Isto é, uma pedra, um caixa, ou até mesmo um brinquedo quebrado, transforma-se para fazer parte daquele momento de imaginação. Convido para brincar conosco grandes nomes dessa área.

Tizuco Kishimoto (1994, p. 105) inicia a brincadeira afirmando que definir jogo não é uma tarefa fácil. Devido aos inúmeros empregos, usos, entendimentos, “fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas”. Antes de Kishimoto (1994), Huizinga (2008) em 1938 publica o clássico livro em que traz questionamentos culturais acerca do jogo, e destaca também, assim como Kishimoto, a dificuldade em conceituar o que é jogo, sendo mais plausível a sua descrição.

Mesmo apontando dificuldades, a autora e o autor definem o jogo. Para Kishimoto (1994), o jogo se configura em um sistema de regras, já o brinquedo, caracteriza-se pela ausência de regras, e este, por estar relacionado à criança, está sujeito a um uso indeterminado. Para Huizinga (2008, p.3), jogo “é uma função da vida”, estando diretamente relacionado à cultura e à sociedade de quem o pratica.

Roger Caillois (1990, p.9), em obra publicada em 1958, posteriormente revisada e ampliada em 1967, apresenta seu entendimento sobre o assunto, onde os jogos

são em número variadíssimo e de múltiplos tipos: jogos de sociedade, de destreza, de azar, jogos de ar livre, de paciência, de construção, etc. Apesar dessa quase infinta diversidade, e com uma notável constância, a palavra <<jogo>> evoca por igual as ideias de facilidade, risco ou habilidade. Acima de tudo, contribui infalivelmente para uma atmosfera de descontração ou de diversão. Acalma e diverte.

Podemos entender pelas palavras do autor que, o sentido da palavra jogo é amplo. Ele destaca os sentimentos propiciados pelas vivências dessas situações. Sobre o amplo entendimento da palavra jogo, Daniil Elkonin (2003, p. 24), no livro intitulado Psicologia do Jogo, publicado em 1978, onde a primeira edição data de 1980, afirma que,

La palabra <<juego>> no es un concepto científico en el sentido restricto. Es posible que por eso mismo algunos investigadores intentaran encontrar algo de común entre las acciones más diversas y de distinto cariz denominadas con la palabra <<juego>>; hasta hoy día carecemos de una delimitación satisfactoria de estas actividades y de una explicación, también satisfactoria, de las diferentes formas de juego.

Com toda a discussão acerca do jogo, Elkonin (2003) aponta que ainda não há uma definição que seja unânime por parte de quem estuda essa temática. Mesmo pesquisadoras e pesquisadores apresentando alguns caminhos, o conceito de jogo continua sendo discutido, pensado, visto e revisto, até porque é um tema que perpassa inúmeras áreas do conhecimento, como Pedagogia, História, Sociologia, Psicologia, Educação Física. Isso demonstra a amplitude da discussão e difusão do jogo, sem imaginar a abrangência de quem irá ler, estudar, e continuar o debate sobre a temática.

A discussão sobre jogo é vasta, e sobre o brinquedo, a ‘conversa’ é mais pontual? Walter Benjamin (1987 p.247) entra no jogo e destaca que, “A brincadeira determina o brinquedo, não o contrário”. Mas, e o brinquedo, o que é? Brougère (2010, p. 43) afirma que “é um objeto dotado de significado, mas que continua sendo um objeto”. Então será que qualquer objeto pode ser um brinquedo, ou constituir um jogo?

Oliveira (1986, p. 30, grifos do autor), entra na brincadeira e aponta que o brinquedo é um “*objeto*, palpável, finito e materialmente construído, podendo-se construir segundo formas variadas de criação, desde aquelas artesanais até as inteiramente industrializadas”. Nesse sentido, Brougère (2010, p. 45) completa afirmando que, “antes mesmo da manipulação lúdica, descobrimos objetos culturais e sociais portadores de significações. Portanto, manipular brinquedos remete, entre outras coisas, a manipular significações culturais originadas numa determinada sociedade”.

Marcus Oliveira (2016) entende os jogos e brinquedos populares tradicionais como “uma forma de manifestação da atividade lúdica humana”, sendo resultado das construções sócio-históricas-culturais adquiridas a partir do contato dos seres humanos com a natureza. Nesse sentido, Elizara Marin e Fernanda Stein (2016, p.22) afirmam que os diferentes usos dos termos “jogos populares, jogos regionais, jogos autóctones, jogos ancestrais, brincadeiras tradicionais, brincadeiras populares, entre outros – podem contribuir para especificar sentidos do jogo, quem joga, como joga, onde joga”. As autoras concluem que

se tais termos tratam de jogos que fazem parte do passado, transmitidos (e reinterpretados) de geração em geração – por qualquer faixa etária – reconhecido e alimentado no cotidiano de uma coletividade, de forma voluntária e anônima, podemos dizer que estes são jogos tradicionais. (MARIN; STEIN, 2016, p.22)

Nesse sentido, é possível entender todos esses conceitos como sinônimos de jogos tradicionais, isto é, que podem ser tanto jogo como brincadeira, tanto popular como tradicional.²²

O coordenador do Museu toma como base o autor português João Amado para explicar o que é tradicional e popular, *o popular é aquele que é construído pela própria criança, e que vai passando de geração em geração pelas tradições, pela oralidade, e o tradicional é aquilo que se manteve no tempo, resistiu e continua vivo na memória*²³. João Amado (2005, p.72) realiza uma distinção entre os brinquedos, sendo os “industriais (de fabricação em série, a partir do séc. XVIII)”, os artesanais, confeccionados por pessoas especializadas, com fins comerciais, e os populares “construídos pelas próprias crianças, e passados entre si, de geração em geração”.

Sobre cultura, Marcus Oliveira et al. (2010, p. 19) a entendem como os “significados que os seres humanos dão às suas produções, tudo que o ser humano produz vai formando um teia de significados, isto é, a sua cultura”. Nesse sentido, jogos e brinquedos carregam significados ao serem produzidos, os quais tecem a cultura, mas são também tingidos por ela.

Após ‘ouvirmos’ todas essas ‘vozes’, podemos pensar um caminho em comum para o jogo e o brinquedo: são culturais. Muitos jogos são constituídos de objetos materiais, como os de tabuleiros, por exemplo. Mas há também jogos que dispensam objetos, como os de imaginação, imitação, ou adivinhação. Já o brinquedo, considerado objeto da brincadeira, pode ser utilizado de inúmeras formas, e pode mudar de função no decorrer da brincadeira, não que os objetos dos jogos não mudem de função, porém estes estão inseridos em um sistema de regras que vai orientar cada ação do jogo.

Mas será que jogo só é jogo por que tem regras? E a brincadeira, não tem regras? Após a visita ao Museu do Brinquedo Popular, pudemos formular uma resposta pessoal sobre essas questões, que apresentaremos no decurso. No Museu havia inúmeros objetos (jogos e brinquedos), grande parte desconhecidos, pelo fato da maioria ser de uma cultura diferente. Alguns objetos podem ser pensados também como obras de arte. De forma ingênua, entendendo obra de arte como uma criação que expressa percepções, ideias e emoções, com o intuito de provocar sentimentos, transmitir mensagens, e que geralmente não podem ser tocadas, assim,

²² Os jogos tradicionais e populares também são objeto de estudo fora do País. Autores europeus como Pere Lavega (2013, 2012, 2000), Pierre Parlebas (2013, 2004) entre outros, apresentam vasta discussão sobre o assunto. No entanto, em conformidade ao nosso olhar sobre o tema, decidimos por nos embasar em autoras e autores nacionais, como forma de visibilizar o ‘nosso’ popular.

²³ Optamos por deixar as falas das pessoas entrevistadas em itálico para diferenciar do texto propriamente dito, e junto ao texto, não recuado, para diferenciar das citações de autoras e autores.

alguns brinquedos podem ser pensados nesse sentido, expostos em museus, podendo ser manuseados apenas por mãos de especialistas.

O jogo e o brinquedo no Museu passaram a ser uma coisa só. Naquele instante todos eram brinquedos. Como muitos eram desconhecidos, concluímos que a separação desses objetos, o nome dado a cada um, vai depender de quem o for utilizar, e da forma como o for utilizar. Por exemplo, as bolitas, conhecidas também como bolinhas de gude, no Museu chamadas de biloca, muitas crianças não as conheciam, então, quando se desconhece um objeto, a imaginação é que vai dizer que uso fazer dele. Porém, normalmente ocorre que, quem está de fora da situação acaba por nomeá-la, e vai delimitar se, nesse caso, a criança está brincando ou jogando bolita, o que muitas vezes desconfigura a real atuação da criança naquele momento.

Corremos o risco de sermos julgadas por não adotarmos uma posição, pois há quem pontue o entendimento de jogo e de brinquedo. Compreendemos as conceituações existentes, porém acreditamos no imaginário que perpassa os diferentes usos que cada pessoa, adultos ou crianças, faz dos objetos e, nesse ínterim o nome não é determinante, pois o que interessa é o sentimento que a situação irá proporcionar, e as ações que desencadeiam.

4.2 CONHECENDO O MUSEU DO BRINQUEDO POPULAR

O Museu do Brinquedo Popular é resultado de larga pesquisa de campo realizada no período de 2006 a 2008, pelo Núcleo de Estudos Culturais da Ludicidade Infantil (NECLI), grupo coordenado pelo professor Marcus Vinícius. A pesquisa, que resultou no acervo do Museu do Brinquedo Popular, objetivou a visita em diversos municípios norte-rio-grandenses, um estudo sobre os brinquedos e brincadeiras da cultura popular, o que ocasionou a arrecadação de mais de 300 objetos.

Com uma grande quantidade e variedade de brinquedos, as/os pesquisadoras/es realizaram algumas exposições dos brinquedos pela cidade de Natal, uma exposição no Campus Central do IFRN, outra na Pinacoteca da cidade. A conquista do novo prédio para o IFRN, no bairro Cidade Alta, possibilitou conseguir um espaço para abrigar os brinquedos, onde delineia-se o Museu do Brinquedo Popular.

Fundado em 2009, o Museu do Brinquedo Popular está atualmente localizado no Campus do IFRN, no bairro Cidade Alta. Segundo Oliveira (2016 p. 125),

O prédio que o abriga foi restaurado em 2009 para funcionar como centro cultural e de formação profissional, com cursos voltados para a cultura. Datado do início do século XX, o prédio tem um grande valor histórico para a cidade. Trata-se de um

antigo casarão que abrigou a Escola de Aprendizes Artífices, o Liceu Industrial e a Escola Industrial de Natal.

Após a restauração do prédio (Figura 2) e, inaugurado ali o novo Campus do IFRN, uma sala foi destinada ao Memorial do IFRN, a qual fica em frente à sala do Museu do Brinquedo Popular. Em conversa com o coordenador do Museu, professor Marcus Vinícius relatou a conquista do espaço no novo prédio, *faltava um mês, um mês e pouco, e ninguém havia feito contato para fazer a exposição, e trabalhar em cima do Museu. Falei com o pessoal, e vi que eles já não estavam muito dentro do projeto, nem no orçamento, essa questão do Museu. Eles estavam trabalhando, centrando esforços no Memorial que fica do outro lado aqui.. no Memorial do Instituto, tem tudo a ver com o Instituto.* O coordenador complementou afirmando que no dia da inauguração do prédio, ocorreu também a inauguração desses espaços, e o Museu foi o lugar mais visitado, e continua sendo. O Campus Cidade Alta conta, além do Museu e do Memorial, com uma Galeria de Arte, Brinquedoteca e Cinemateca.

Figura 2 – Prédio do IFRN onde está localizado o Museu do Brinquedo Popular



Fonte: Imagem de arquivo pessoal.

Marcus Vinícius, além de ser um dos autores do livro que resultou da mesma pesquisa que deu origem ao Museu, também é responsável pelo Museu e pelos brinquedos. Tanto restaura os brinquedos quando danificados, quanto cuida das questões econômicas para manutenção ou ampliação do acervo e de bolsistas. O Museu do Brinquedo Popular é um projeto de extensão do IFRN, é a partir do cadastro do projeto que são mantidas as bolsas de guia do Museu.

Conforme apresentado no projeto, entre os objetivos do Museu estão “ofertar atividades lúdicas tradicionais infantis para a população natalense com intuito da preservação, difusão e geração de emprego e renda de artesãos de brinquedos através da economia criativa” e “preservar e difundir a cultura lúdica tradicional infantil.” Em um plano mais específico objetiva,

Preservar a tradição da fabricação de brinquedos populares através do estímulo de sua comercialização; Divulgar e contribuir para que o museu do brinquedo popular se consolide enquanto um espaço de preservação de memória e da identidade cultural norterriograndense; Agregar as atividades através de exposições de obras artísticas (gravuras, pinturas, fotografias e ilustrações) de autores potiguares que abordam a temática da ludicidade infantil. (trecho retirado do Projeto Museu do Brinquedo Popular, cadastrado na Pró-reitora de Extensão/IFRN)

O mesmo justifica-se por resgatar e registrar a ludicidade infantil da criança potiguar, onde se misturam múltiplas culturas, entre elas a africana, a indígena e a portuguesa, e também por preservar essa cultura reinserindo-a na sociedade contemporânea, e desse modo resistindo à globalização e à massificação da indústria de brinquedos.

Marcus Vinícius destacou que trabalhou muito com a educação física infantil juntamente com seu colega Lerson²⁴. *Acho que Lerson desde essa época colecionava brinquedos de artesãos, e foi a partir dessa coleção dele que a gente teve essa ideia.* Com isso, é possível entender que o Museu carrega traços da formação e atuação do coordenador com a educação física, que aparecem não apenas no projeto do Museu, em seus objetivos e justificativa, mas principalmente na escolha do tema pesquisado e objetos guardados.

Sobre o piso vermelho do Museu, bem como em alturas acessíveis ao toque, encontramos exposta grande parte dos objetos, embora não seja permitido tocá-los. Na proposta do Museu há desejo de aproximação do público com os objetos. Marcus Vinícius destacou a intenção de tornar o Museu mais interativo, isto é, que as pessoas que o visitam possam de alguma forma manipular alguns objetos. Também apontou o desejo de uma relação mais harmônica entre a brinquedoteca e o Museu, via aquisição de mais brinquedos tradicionais populares para a brinquedoteca, a fim de deixá-la mais próxima da proposta do Museu, visto que muitas crianças perguntam se aqueles brinquedos que estão vendo no Museu poderão ser brincados na brinquedoteca.

Realizada a apresentação geral do Museu, passaremos então a despender um olhar mais detalhado pelo mesmo.

²⁴ Ex-diretor do IFRN-Cidade Alta, que também participou do Livro “Brinquedo e brincadeiras populares: identidade e memória”, e da organização do Museu do Brinquedo Popular.

4.2.1 Mapeando o Museu

A visita realizada ao Museu do Brinquedo Popular ocorreu na semana das festas de São João, uma semana chuvosa de Natal. Ao chegar ao IFRN na segunda-feira, dia 20 de junho, às 9 horas da manhã, logo na entrada do prédio me deparei com aquela portinha vermelha à direita (Figura 3) como uma forma de boas-vindas a quem chega ao Instituto.

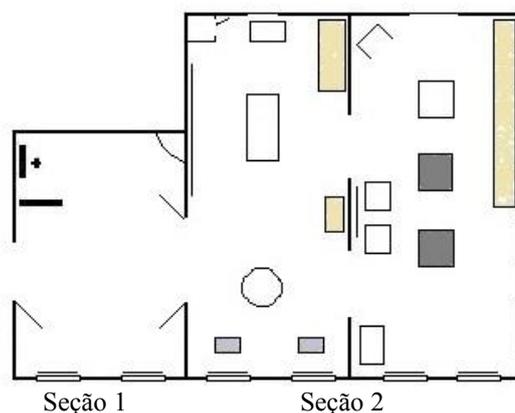
Figura 3 – Porta de entrada do Museu do Brinquedo Popular.



Fonte: Imagens de arquivo pessoal.

Para facilitar o percurso pelo Museu e tornar mais nítida sua descrição, principalmente para quem ainda não teve a oportunidade de estar lá, fiz um esboço do formato do Museu e disposição dos objetos lá expostos, como mostra a Figura 4, trazendo uma ideia da totalidade do Museu. Dividi o espaço em duas seções para melhor apresentá-lo.

Figura 4 – Esboço do formato do Museu do Brinquedo Popular.



Fonte: Autoria própria.

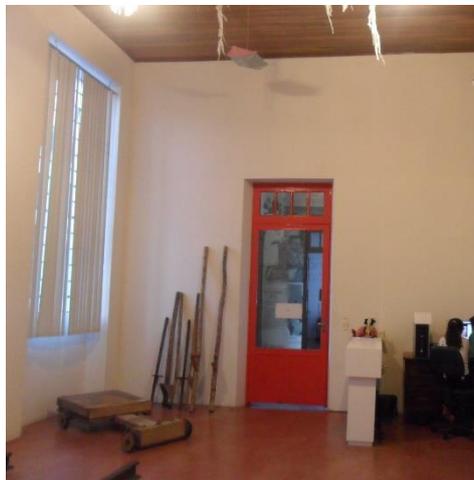
Ao entrar no Museu, na primeira seção, logo à esquerda nos deparamos com a recepção, onde fica o guia e o livro ata de visitas. Uma sala ampla, com duas janelas de grandes proporções garantiam boa parte da iluminação do espaço. Muitos detalhes preenchiem nosso olhar naquele primeiro momento. Sobre o chão liso e vermelho, do lado direito, um trilho de trem chamava a atenção pelo seu tamanho, e nos conduzia a cenários de ação, onde a brincadeira não tinha medo do perigo (Figura 5). Próximo às janelas também havia brinquedos de locomoção como, roda e trava, um patinete de ferro, pernas de pau de tamanhos diversos, e um carro de coco, que se assemelha ao carrinho de rolimã, porém em maiores proporções. (Figura 6).

Figura 5 – Olhar a partir da porta de entrada. Trilho do trem.



Fonte: Imagem de arquivo pessoal.

Figura 6 – Recepção e porta de entrada. Pernas de pau e carrinho de coco.



Fonte: Imagem de arquivo pessoal.

Voltando a atenção para a esquerda, encontramos alguns carrinhos de rolimã e, ao longo da parede, carrinhos de empurrar de diversas cores e modelos (Figura 7). No canto da sala, uma estante com alguns brinquedos artesanais. Ao olhar para cima, pipas e paraquedas sobrevoavam no teto da sala.

Figura 7 – Carrinhos de rolimã e de empurrar.



Fonte: Imagem de arquivo pessoal.

Na seção seguinte, consideramos a divisão do espaço em dois ambientes. Na primeira parte, logo na entrada, encontramos uma estante hexagonal, fechada, de vidro, com brinquedos indígenas, construídos com materiais como folhas e sementes, pouco resistentes à manipulação (Figura 8).

Figura 8 – Estante com brinquedos indígenas.



Fonte: Imagem de arquivo pessoal.

Ainda na Figura 8 é possível notar a presença de um espaço denominado Parque Vaquejada, onde encontramos uma variedade de cavalos de madeira e talo de carnaúba.

Caminhando para a esquerda havia carrinhos e caminhões, de madeira e de lata, de tamanhos variados, estacionados na extensão em frente à parede e dispostos também em prateleiras. No canto esquerdo, ao lado, ficava a sala do jogo das sombras e, em frente a esta sala pudemos encontrar alguns brinquedos de caça, espingardas e armadilhas para pequenos animais e aves. Um parque de diversões em lata ocupava o centro desse espaço, com duas rodas gigante, um carrossel e uma barca (Figura 9).

Figura 9 – Carrinhos, sala do jogo das sombras e parque de diversões.



Fonte: Imagem de arquivo pessoal.

Desse mesmo lado, em estantes na parede, estavam expostos quadros do autor português João Amado, que retratam o brincar lusitano. Brinquedos de madeira fixados em telas de tecido, com traços que representam o movimento do brincar. Obras de arte de brinquedos.(Figura 10).

Figura 10 – Quadros João Amado.



Fonte: Imagem de arquivo pessoal.

Do lado direito desse ambiente ficavam duas estantes com brinquedos diversos, como corrupios, bolas, petecas, bilboquês, rói-rói, mané teimoso, bonecas de palha, alguns animais e instrumentos musicais . Em frente às estantes, duas mesas, uma com o jogo da onça, com o tabuleiro feito em tecido, e as peças eram castanhas e uma concha. Na outra mesa, uma mini sinuca.(Figura 11).

Figura 11 – Estantes, jogo da onça e mini sinuca.



Fonte: Imagem de arquivo pessoal.

Conforme pode ser visto na Figura 11, alguns televisores respondem à proposta interativa do Museu, passando imagens de momentos brincantes. Ao percorrer os espaços, também pudemos perceber fotos de crianças brincando, no formato de grandes painéis, causando a sensação de movimento dos jogos e brinquedos. O coordenador as mencionou ao falar da intenção de tornar o Museu mais interativo. Alguns brinquedos ficavam em frente às respectivas fotos, nos convidando para brincar ali mesmo. Abaixo, a Figura 12 mostra o galamarte, que consiste em um pedaço de madeira com aproximadamente três metros de comprimento, com um buraco no meio onde se apoia outra madeira fixa no solo. Em cada extremidade coloca-se um suporte de madeira para as crianças se segurarem. Durante a brincadeira roda-se o galamarte com uma criança em cada ponta.

Figura 12 – Galamarte.



Fonte: Imagem de arquivo pessoal.

Na segunda parte dessa grande sala, à esquerda encontramos uma estante em formato de casinha, com bonecas de variados materiais, tais como, pano, osso, sabugo de milho (Figura 13). No centro desse espaço nos deparamos com balcões e mesas com brinquedos e jogos, como outras bonecas, móveis de casinha feitos em madeira, futebol de pregos e de botão, e outras armas de madeira (Figura 14).

Figura 13 – Bonecas.



Fonte: Imagem de arquivo pessoal.

Figura 14 – Centro do segundo ambiente e caixa de areia com jogos e brinquedos.



Fonte: Imagem de arquivo pessoal.

Na parte do fundo do Museu, chegamos a uma caixa com areia, onde havia diversos jogos e brinquedos, como bolitas, jogo do peixe, e curral de ossos, além dos painéis fotográficos que os representavam, conforme pode ser observado na Figura 15.

Figura 15 – Caixa de areia e painel fotográfico.



Fonte: Imagem de arquivo pessoal.

À direita da caixa de areia havia uma espécie de biombo vermelho, com um boneco de mamulengo. Ao lado dele, um cata-vento construído de lata imitando um avião, que, conforme batia o vento, seus passageiros se movimentavam. Na estante ao lado, ficavam os barcos feitos com materiais diversos, como madeira, isopor, chinelo de borracha, sacola plástica, entre outros (Figura 16). Ao lado da estante dos barcos, encontramos outro painel fotográfico, que retratava crianças escorregando em dunas de areia e, em frente a ele estava o brinquedo que servia de suporte para a diversão. Garrafas pet amassadas com um pedaço de madeira encaixado na ponta.

Figura 16 – Mamulengo, cata-vento, barcos e dunas.



Fonte: Imagem de arquivo pessoal.

Todos os móveis do Museu que servem de suporte para os brinquedos são brancos. Durante a conversa com um dos bolsistas, ele relatou que, anteriormente havia móveis escuros onde estavam dispostos os objetos, o que não favorecia apreciar os detalhes dos brinquedos. Com auxílio de arquitetos do IFRN, novos móveis foram planejados para o Museu, sendo possível além de expor, também guardar alguns brinquedos.

O descrito aqui não resume na totalidade o que o museu contempla, mas assinala a diversidade do acervo e as possibilidades de deslocamento pelo espaço, que dada a articulação entre as salas, garante circulação, contemplação, visibilizar objetos grandes e pequenos de diferentes grupos sociais que compõe a região do Brasil.

4.3 DIA-A-DIA NO MUSEU

Os horários de funcionamento do Museu são os mesmo do IFRN, isto é, está aberto de segunda à sexta das 8 horas às 21 horas e sábado das 8 horas às 16 horas, porém os guias do Museu cumprem horário das 9 horas ao meio dia, e das 14 horas às 17 horas, de segunda à sexta-feira. Nos demais horários o Museu permanece aberta ao público, porém sem guias, e nesses períodos pode ocorrer o manuseio incorreto de alguns brinquedos ocasionando quebras ou danos.

Sobre esses períodos sem guia, Marcus Vinícius comentou que *às vezes eu chego aqui estão os pais com o menino brincando e achando que pode tudo aqui, é complicado*. O coordenador do Museu destacou que é uma proposta de acesso o Museu permanecer aberto, e reconhece que é um risco que se assume não ter ninguém para acompanhar a visita.

Na primeira manhã de observações, já havia sido agendada a visita de uma escola. Quando cheguei, o bolsista do turno da manhã ainda não havia chegado, enquanto isso aproveitei para andar pelo Museu. “Brinquedos que se brinca” uma das primeiras impressões ao me deparar com os brinquedos. Após ver todos eles, fiz a associação entre os brinquedos industrializados, de plástico, que parecem ‘brincar sozinhos’, diferente dos objetos encontrados no Museu, a grande maioria feitos em madeira, visivelmente com um único objetivo: ser brincado.

Após a chegada do bolsista, nos apresentamos e, em seguida, ele foi receber a escola agendada para fazer a visita. Uma escola municipal com um grupo de um pouco mais de 30 crianças. Como forma de organização, as crianças, como de costume, foram divididas em dois grupos, enquanto um grupo fazia a visita no Museu, o outro era encaminhado à brinquedoteca para brincar, depois os grupos se invertiam.

A visita iniciou com a apresentação do bolsista do Museu. Concluinte do curso Técnico Subsequente em Guia de Turismo, o guia do turno da manhã pediu para que as crianças sentassem no chão para algumas recomendações. Primeira, não podia tocar nos brinquedos. Nesse instante indaguei, como conter a curiosidade das mãos? Na sequência das recomendações do guia, ele ressaltou que na brinquedoteca as crianças poderiam brincar.

A visita seguiu pelos espaços do Museu. Ao ser questionado, o guia me relatou que não costumava ter um roteiro fixo de percurso, *às vezes eu vou pra cá, às vezes eu vou pra lá, então eu vou sentindo [...] as crianças, o que achar mais interessante. Eu apresento todos os brinquedos, mas se eu achar que elas estão dispersas, se elas estão querendo muito tocar, eu já começo a, digamos assim, a pular, e só focar nos principais. Então isso depende da reação das crianças que estão aqui, meu guiar é basicamente dessa forma.*

Assim como o guia do turno da manhã, o da tarde descreve seu guiamento como, *pra mim o processo de guiar não é só. Não funciona só comigo guiando, ensinando, mostrando, porque, muitas vezes, [...] eu troco muita experiência com as pessoas que vêm aqui também. Tem pessoas que vêm aqui que também brincaram com esses brinquedos, contam histórias falam de formas de como eles brincaram com esses brinquedos e já é um pouco diferente das coisas que eu aprendi quando eu entrei. Tem brinquedos que eu já conhecia, claro, e acontece muito isso, da troca. Mas também quando são crianças, como a gente recebe você já viu, é como se eu fosse um professor pra eles, muitos me chamam de professor inclusive assim, nem sempre me chamam de guia.* Diferente do guia da manhã, o guia da tarde estava iniciando as atividades no Museu, era aluno do curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer.

A primeira visita da manhã seguia, e o sentimento era o mesmo do das crianças, ‘olhar com os dedos’, sentir cada brinquedo, ver seu funcionamento. No entanto, como a maioria dos brinquedos foi construída com materiais frágeis, e eram peças únicas, não se permitia a manipulação de muitos deles, pois, muitas vezes não era possível realizar os reparos necessários em caso de danos. Alguns materiais eram específicos de determinada região do estado, ou dependiam da época do ano, como por exemplo, as castanhas de caju.

A segunda visita seguiu nos mesmos moldes, porém, como aquele grupo já havia brincado na brinquedoteca, o guia explicou que, diferente de lá, no Museu não era permitido tocar nos brinquedos. As crianças do primeiro grupo tinham aproximadamente 4 anos de idade, já as do segundo grupo, entre 2 e 3 anos. Essas, como eram menores, e talvez por já terem brincado na brinquedoteca, não apresentaram muito desejo em pegar os brinquedos.

Na tarde do primeiro dia não houve visitas agendadas, aproveitei a tarde para olhar os detalhes dos brinquedos, do Museu, a disposição dos objetos e entrevistar o professor e coordenador Marcus Vinícius. Tivemos outra conversa na tarde de quinta-feira, sem gravador, em um tom mais informal, para sanar dúvidas e questões que ficaram em aberto no nosso primeiro encontro e no decorrer das observações.

No segundo dia, terça-feira, havia uma visita agendada para o turno vespertino. Uma escola privada, com crianças de idade entre 6 e 8 anos. Nessa visita também houve a divisão de grupos, um foi para a brinquedoteca enquanto o outro realizou a visita ao Museu, e depois trocaram. Essa escola tinha uma particularidade, algumas disciplinas eram ministradas apenas na língua inglesa, então, durante a visita, algumas crianças, ao se dirigirem a uma determinada professora, falavam apenas em inglês, e também esta, ao chamar a atenção das crianças, o fazia no mesmo idioma.

Acompanhei a visita apenas do primeiro grupo, que se deu da mesma forma da manhã do dia anterior. Apresentação do guia, apresentação do Museu, e a visita propriamente dita. Como essa escola contava apenas com alunas e alunos de mais idade, houve uma interação maior das crianças com o guia, com o Museu e com os brinquedos. Durante as explicações, o guia frisou o cuidado com o toque nos brinquedos. No decorrer das apresentações de cada objeto alguns foram escolhidos para mostrar seu funcionamento, como o caleidoscópio, que passou de criança em criança mostrando a magia de suas cores, o mané teimoso, o corrupto, o rói-rói. Assim, em cada parte do Museu o guia escolhia alguns brinquedos para mostrar mais detalhadamente às crianças como se brincava, ou como o brinquedo se movimentava, e de que material era feito.

Finalizada aquela visita, o grupo foi para a brinquedoteca e, o que estava na brinquedoteca foi para o Museu. Não acompanhei a visita do segundo grupo, pois fui com o primeiro para a brinquedoteca. Lá estava o bolsista do turno da tarde, também aluno do curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer. Ao chegar à brinquedoteca todas as crianças tiraram os calçados para ficarem no tatame, o bolsista se apresentou e fez uma brincadeira de roda ou, como ele descreveu, *brinquedo cantado*. Depois dessa atividade as crianças ficaram à vontade para conhecer o espaço e os brinquedos.

Quarta-feira, terceiro dia de observação no Museu, visita na parte da manhã, escola pública, crianças com idades entre 3 e 6 anos. Para a visita as crianças foram separadas por idade em dois grupos, um de 5 e 6 anos, que iniciou no Museu, e outro de 3 e 4 anos, que foi para a brinquedoteca. A visita com o primeiro grupo foi um pouco agitada, as crianças estavam dispersas, as professoras se mostraram tão emocionadas quanto as crianças. Estas estavam mais

interessadas nos brinquedos do que na explicação do guia, muitas vezes se dispersando pelos espaços e pegando os objetos. Algumas professoras comentavam, *eu brinquei com esse.. com aquele....* Por alguns instantes as professoras voltaram à infância, estavam mergulhadas no mundo dos brinquedos, dividindo o momento com outras crianças, suas/seus alunas e alunos. Crianças e professoras dispersas entre lembranças e imaginação, entre curiosidades e memórias.

Halbwachs (2012), no clássico *Memória Coletiva*, discorre sobre as memórias, vários tipos de memória que, mesmo sendo individual, fazem parte de um coletivo. Para o autor, as lembranças pessoais fazem parte de uma rede de combinações, onde a sociedade atual também está presente, e a união de diversos elementos pode ser chamada de lembrança, pois esses são traduzidos em linguagens. No caso das professoras, os brinquedos do Museu trouxeram lembranças individuais, onde cada objeto retomou momentos da infância, porém, momentos coletivos.

Quando a visita terminou, o grupo foi para a brinquedoteca e eu os acompanhei. Observei apenas o início da atividade. As crianças chegaram e a bolsista solicitou que tirassem os calçados. Como era uma escola pública, e as crianças tinham uniforme, as professoras rapidamente pegaram os tênis de cada criança para escrever o nome, para que cada uma pegasse o seu na hora de ir embora. Na brinquedoteca, a bolsista, aluna do curso Técnico Subsequente em Eventos, se apresentou e pediu para que todos os brinquedos fossem guardados antes de todo mundo sair. Não houve nenhuma atividade direcionada, as crianças brincaram livremente com os brinquedos.

Em seguida, retornei ao museu e a visita do segundo grupo já estava acontecendo. As crianças de 3 e 4 anos estavam mais agrupadas, não tão dispersas como o grupo anterior, talvez por serem mais novas. Por vezes, parecia que estavam apenas seguindo o fluxo da visita, talvez sem compreender muito bem aquela dinâmica e as explicações proferidas pelo guia.

No quarto dia de observação não houve visitas agendadas no Museu. Conversei novamente com o professor coordenador do Museu, e realizei outros registros. Na tarde do quinto e último dia, chegou uma escola sem aviso prévio, o guia estava em outro compromisso acadêmico, o que levou à escolha das professoras de ficarem com as crianças apenas na brinquedoteca. Assim se encerrou a semana de observações no Museu. Considerada pelos envolvidos no Museu uma semana de pouco movimento devido à realização das festas de São João.

Sobre o número de visitas, tive acesso aos registros de 2012 e 2016, que foram de 4.845 e 3.814 visitas, respectivamente. De 2009, ano da inauguração, a 2011, os registros se davam apenas no livro ata que ficava na portaria do Museu. Foi a partir de 2012 que se iniciou um

controle mais detalhado das visitas. O livro ata seguiu sendo assinado por pessoas que chegavam e visitavam o espaço, porém essas assinaturas não entravam na tabela de registros. Os registros eram apenas das escolas ou grupos que realizavam agendamento prévio.

Após esses dias acompanhando a rotina do Museu, sentindo a energia dos brinquedos, observando cada detalhe da organização dos espaços e trocando experiências, foi possível compreender ao menos uma parcela de todo o trabalho lá realizado. Foi possível sentir o quão gratificante é se envolver com o Museu. E, principalmente, foi possível notar a dedicação e responsabilidade abraçada por todos aqueles que, direta ou indiretamente, fazem parte da equipe do Museu.

Nesse contexto, vale destacar que a falta de funcionárias/os, de verba, de materiais e incentivos específicos para o Museu do Brinquedo Popular dificultam uma maior sistematização na organização do Museu como um todo. Registros e agendamentos das visitas, reparos de brinquedos danificados, disposição dos brinquedos pelos espaços, são tarefas já realizadas, contudo, havendo uma atenção maior voltada para o Museu, seu funcionamento poderia ser ainda melhor. Detalhes importantes poderiam ser colocados em prática, como a aproximação entre o Museu e a brinquedoteca, que depende da aquisição de mais brinquedos, a manutenção de muitos objetos que permanecem guardados por não ter ali um artesão que os conserte, o horário de funcionamento do Museu, que poderia contar com mais guias para que o espaço permanecesse aberto, porém com acompanhamento para as visitas.

Museu, um lugar de trocas, de trabalho, de vivências, de histórias, de brinquedos. Um museu em uma instituição pública de ensino, que passa pelas mesmas dificuldades de verba como qualquer espaço público. O Museu do Brinquedo Popular, mesmo com pouco recurso, com pouca visibilidade, como ocorre com a maioria dos museus de brinquedos, recebe visitas até mesmo de universidades, e vem conquistando espaço não apenas no Instituto Federal, na cidade de Natal, na região Nordeste do País, mas vem atravessando fronteiras regionais e até mesmo internacionais.

5 (IN)CONCLUSÃO

Tem horas que a gente se pergunta
 Por que é que não se junta tudo numa coisa
 só?
 Teatro Mágico - O Tudo É Uma Coisa Só

Encerro meu texto do mesmo modo de quando estamos brincando ou jogando e, em algum momento somos interrompidos e temos que finalizar a atividade, às vezes sem desejar. Por isso uma ‘in-conclusão’, com muita coisa ainda a ser pensada para próximos estudos. Trata-se de um término momentâneo, uma pausa, e não um fim derradeiro.

É mágico estar em um museu de brinquedos. Olhar cada brinquedo, querer pegá-lo, sentir sua textura, conhecer seu funcionamento. No Museu do Brinquedo Popular, por mais que não seja permitido tocar nos brinquedos, as estantes onde eles ficam expostos permitem a aproximação, e até mesmo um toque de leve quando o guia não está olhando. Encontramos apenas uma estante de vidro fechada, que distancia os objetos do público, diferenciando-se de outros museus, onde todo ou boa parte do acervo encontra-se entre paredes de vidro. Parece não haver rima entre brinquedos e estantes de vidro quando acessível apenas aos olhos, pois, ao ver os brinquedos é quase impossível resistir à vontade de tocá-los, mas é completamente compreensível o uso de estantes de vidro.

A partir do entendimento de museus, posso inferir que este é um espaço não necessariamente entre quatro paredes, que apenas reúne artefatos com determinados valores. Mas sim, um espaço de valores sociais, culturais, históricos, sentimentais. Nesse sentido, podemos refletir sobre os brinquedos expostos em museus, que agregam, ao mesmo tempo, todos esses valores, e ainda proporcionam e/ou trazem à tona experiências lúdicas vividas com cada objeto, em tempos e espaços diversos.

É possível entender o jogo e o brinquedo presentes no Museu do Brinquedo Popular, primeiramente como objetos, sem um sentido e significado para uma pessoa que não os conhece ou que está vendo-os pela primeira vez. Sendo objetos, jogos e brinquedos, enquanto algo material, que pode ser visto e sentido, também podem ser entendidos como proponentes de uma ação, ou seja, daquilo que é possível fazer no decorrer de um jogo e/ou brincadeira. Entendo então que tal ação deve ser definida por quem a pratica. Quando realiza-se uma atividade ela pode ser nomeada de jogo ou brincadeira, se fizer uso de recursos materiais, estes podem ser entendidos como elementos do jogo ou brinquedos. Tudo irá depender de quem está envolvido naquele cenário.

Jogo e brinquedo, no Museu, acabam tendo um entendimento teórico de certa forma distinto. Conforme destacou o coordenador do Museu, o brinquedo pode ser um instrumento do jogo, já o jogo pode ser uma construção que apresenta regras. Porém, volto a ressaltar que, quem está vendo pela primeira vez aquele objeto em exposição pode não identificar se é jogo ou brinquedo. Quem não os conhece, em alguns momentos pode os ver como obras de arte. Diferentes interpretações dependem de como as coisas são vistas, sentidas e experienciadas.

Os objetos presentes no Museu do Brinquedo Popular foram construídos com uma finalidade, brincar, isso por quem os fez. Os brinquedos não foram confeccionados necessariamente para estarem no Museu, estão lá representando culturas, histórias, memórias, com a finalidade de manter e difundir a cultura lúdica infantil.

O jogo e o brinquedo são elementos constituintes da educação física, mas nem sempre são lembrados. Ao percorrer cada espaço do Museu, ao observar cada objeto exposto, a relação com a educação física era nítida, não apenas para mim, mas para todas aquelas pessoas que reconhecem nos jogos e brinquedos as inúmeras possibilidades de brincar, de jogar, de se deixar envolver pela imaginação, de sentir cada movimento realizado, de criar e não apenas reproduzir. E é essa educação física que os jogos e brincadeiras populares e tradicionais podem multiplicar.

Os jogos e brincadeiras não necessitam de um espaço específico para acontecerem, podem ser criados pelas próprias crianças com diferentes materiais, e o próprio ato da construção de um brinquedo já é capaz de envolver e divertir. E muitas vezes isso falta à educação física, um real envolvimento com a experiência das ruas, dos parques, dos jardins, dos campo, das casas.

Este não se tratou de um trabalho sobre crianças, ou sobre infância, e sim sobre o jogo e o brinquedo, sem desmerecer um ou outro. Há quem diga que brinquedo é ‘coisa de criança’, e jogo é ‘coisa séria’, por isso, adultos jogam. Sempre houve e sempre vão existir discussões teóricas, alguns de um lado defendendo um ponto de vista, e outros de outro lado, assegurando opiniões diversas. Um jogo, ou uma brincadeira? Se for um jogo, pode haver ganhadores, mas se for uma brincadeira, haverá diversão. Não quero dizer que isso ou aquilo é certo ou errado, cada entendimento tem uma razão de ser. Relativismo, muitas coisas podem ser relativizadas, inclusive o jogo e o brinquedo. Entendo que existem posições diversas, mas por que acatar apenas uma, quando concordamos com um pouco de cada?

Podem pensar que não me posiciono por não dominar o conteúdo. Será? Depois de ler Huizinga, Kishimoto, Elkonin, Caillois, Brougère? Confirmando, não sei! Não li a produção inteira de autoras e autores de grande conceito na área. Mas, e se tivesse lido, saberia? E quem há de saber tudo?

Para encerrar esse texto, sem o intuito de finalizar a discussão sobre a temática, destaco a importância de olhar para os Museus do País, o vasto número de instituições e a gigantesca diferença entre as regiões, tanto no número total de Museus como nos específicos de jogos e brinquedos.

Por fim, não busco a desconstrução de conceitos, mas questiono a infinidade dos mesmos. As teorias são de extrema importância, mas cada olhar vê de modo diferente, cada leitura tem diferentes interpretações. O que pode ser mais puro e verdadeiro do que um jogo descontraído e o brincar de uma criança? Os objetos presentes no Museu refletem exatamente essa pureza, o brincar e o jogar.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. T. P. Museu da Infância e do Brinquedo (MIB): espaço educativo, cultural e de lazer. In.: ALMEIDA, M. T. P. (org.). **O Jogo, o brinquedo e a criança**. Fortaleza: Prontograf, 2013.

AMADO, J. Infância E Literatura: Eco Das Brincadeiras Infantis...**Cadernos de História da Educação**. p 71- 81, nº. 4 - jan./dez. 2005.

BENJAMIN, B. **Magia e técnica, arte e política**. 3ª ed. Brasiliense. São Paulo. 1987

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Seção II DA CULTURA (Art. 215 a 217) Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

_____. Lei nº 11.904 de 14 de janeiro de 2009. Institui o Estatuto de Museu e dá outras providências. Pág. 1. Seção 1. **Diário Oficial da União (DOU)** de 15 de Janeiro de 2009.

_____. Lei nº 11.906 de 20 de janeiro de 2009 Cria o Instituto Brasileiro de Museus – IBRAM, cria 425 (quatrocentos e vinte e cinco) cargos efetivos do Plano Especial de Cargos da Cultura, cria Cargos em Comissão do Grupo Direção e Assessoramento Superiores DAS e Funções Gratificadas, no âmbito do Poder Executivo Federal, e dá outras providências. Pág.1 Seção 1 **Diário Oficial da União (DOU)** de 21 de Janeiro de 2009.

_____. Decreto 8.124 de 17 de outubro de 2013 Regulamenta dispositivos da Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009, que institui o Estatuto de Museus, e da Lei nº 11.906, de 20 de janeiro de 2009, que cria o Instituto Brasileiro de Museus IBRAM. Pág. 1. Seção 1. **Diário Oficial da União (DOU)** de 18 de Outubro de 2013

_____. Lei nº 378 de 13 de janeiro de 1937 Da nova organização ao Ministério da Educação e Saúde Pública. Seção 1 Pg. 4. **Diário Oficial da União (DOU)** de 15 de Janeiro de 1937.

_____. Decreto-Lei nº 8.534, de 2 de Janeiro de 1946. Seção 1 Pg. 6 **Diário Oficial da União (DOU)** de 04 de Janeiro de 1946.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

CELLARD, A. Análise documental. In: POUPART, J.; DESLAURIERS, J.; GROULX, L.; LAPERRIERE, A.; MAYER, R.; PIRES, A. O. (Orgs). **A pesquisa Qualitativa: Enfoques epistemológicos e metodológicos**. Tradução Ana Cristina Nasser. 3 ed. Petrópolis, RJ : Vozes, 2012.

Decreto nº 66.967, de 27 de Julho de 1970 <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/d66967.pdf> acesso 15 de maio de 2015

Decreto nº 84.198, de 13 de Novembro de 1979 <http://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1970-1979/decreto-84198-13-novembro-1979-433668-publicacaooriginal-1-pe.html> 15 de maio de 2015

Lei Nº 6.757, De 17 de Dezembro de 1979 http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/1970-1979/L6757.htm 15 de maio de 2015

Decreto nº 91.144, de 15 de Março de 1985 http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1980-1989/D91144.htm 15 de maio de 2015

Lei nº 8.113, de 12 de Dezembro de 1990 Diário Oficial da União - Seção 1 - 13/12/1990, Página 24015 <http://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1990/lei-8113-12-dezembro-1990-374221-publicacaooriginal-1-pl.html> 15 de maio de 2015

Medida Provisória nº 752, de 6 de dezembro de 1994 http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/mpv/1990-1995/752.htm 15 de maio de 2015

ELKONIN, D. B. **Psicología del juego**. Madrid: A. Machado Libros, 2003.

HALBWACHS, M. **A Memória Coletiva**. São Paulo: Vértice. 2012

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 3ª reimpressão da 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

IBRAM. Instituto Brasileiro de Museus. Guia de Museus Brasileiros, 2011.

Instituto Brasileiro de Museu – IBRAM: <http://www.museus.gov.br/os-museus/> acesso em 15 de maio de 2015.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**: A modernidade, a infância e o brincar (org Telma Anita Piacentini). Florianópolis, UFSC/CED, NUP, n. 22, v. 12 p. 105-128, 1994.

LAVEGA, P. Os Jogos Tradicionais como Patrimônio Cultural Mundial. In: MARIN, E. C.; RIBAS, J. F. M (organizadores). **Jogo Tradicional e Cultura**. Santa Maria: Ed da UFSM, 2013.

_____. Jogos Esportivos Tradicionais e Saúde Social. **Revista Kinesis**. p. 35 – 44. v. 30, n.2, jul./dez. 2012.

_____. **Juegos y deportes populares tradicionales**. Barcelona – España: INDE Publicaciones, 2000.

MARIN, E. C.; STEIN, F. O Jogo Tradicional no contexto brasileiro: elementos para pensar a educação física. In: GOMES-DA-SILVA, P. N.; MARIN, E. C. (Org.) **Jogos Tradicionais e educação física escolar**: experiências concretas e sedutoras. V.16. Curitiba: CRV, 2016.

MARIN, E. C. **III Encontro Pan-Americano de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais**. Palmas/Tocantins. Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), 2015.

MEFANO, Lígia. **O Design de Brinquedos no Brasil: Uma arqueologia do projeto e suas origens. Dissertação de Mestrado.** Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio, RJ, 2005.

MEYER, D.; SOARES, R. Corpo, gênero e sexualidade nas práticas escolares: um início de reflexão. In: Meyer, D; Soares, R. **Corpo, gênero e sexualidade.** 2ª ed. Porto Alegre: Mediação, 2004.

MINAYO, M.C.S. O desafio da pesquisa social. In.: GOMES, R.; MINAYO, M.C.S. **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade.** 30 ed., Petrópolis, RJ. Vozes, 2011.

OLIVEIRA, P. S. **Brinquedo e indústria cultural.** Petrópolis, RJ. Editora: Vozes, 1986.

OLIVEIRA, M. V. F. Museu do Brinquedo Popular: espaços de saberes e de aprendizagens brincantes. In: GOMES-DA-SILVA, P. N.; MARIN, E. C. (Org.) **Jogos Tradicionais e educação física escolar: experiências concretas e sedutoras.** V.16. Curitiba: CRV, 2016.

OLIVEIRA, M. V. F.; COSTA, T.; GOMES, V. L. A.; CAMPOS, C. C. A.; LIMA, P. J. D.; MAIA, L. F. S. **Brinquedo e brincadeiras populares: identidade e memória.** Natal: IFRN Editora, 2010.

PARLEBAS, P. Prefácio. In.: MARIN, E. C.; RIBAS, J. F. M (organizadores). **Jogo Tradicional e Cultura.** Santa Maria: Ed da UFSM, 2013.

_____. El destino de los juegos: herencia y filiación. In.: LAGARDERA, F.; LAVEGA, P. [eds]. **La Ciencia de la acción motriz.** Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida, cop. 2004.

PINTO, S. L. A. Museu e arquivo como lugares de memória. **Museologia e Interdisciplinaridade.** Vol. II, nº 3 maio/junho de 2013.

PELEGRINI, S. C. A.; FUNARI, P. P. **O que é patrimônio cultural imaterial.** 1. ed. São Paulo, SP : Brasiliense, 2009.

ROGÉRIO, Y. M. A. P. **O brinquedo no museu: um estudo na perspectiva da teoria ator-rede.** Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de São João del-Rei. Departamento de Psicologia. 2013.

SANTOS, J. L. **O que é cultura.** Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense. 2006.

SUANO, M. **O que é Museu.** Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense. 1986.

TOLENTINO, A. Sistema Brasileiro de Museus e outros: uma análise comparativa. **Revista Musas,** nº 2, 2006. p. 106 – 115.

APÊNDICE A

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado(a) professor(a):

Sou aluna do curso de Pós-graduação, Mestrado, do Centro de Educação Física e Desportos da Universidade Federal de Santa Maria e estou realizando uma pesquisa para o Projeto de Dissertação intitulado Museu de brinquedos: o espaço dos jogos tradicionais, que tem como objetivo compreender o funcionamento e a organização do Museu do Brinquedo Popular, levando em conta seu histórico.

Como recurso metodológico, será utilizado um gravador para registrar algumas conversas sobre o Museu, e máquina fotográfica para registro visual. As gravações serão transcritas, e posteriormente, aprovadas pelos participantes da pesquisa, para em seguida servir como material do trabalho.

Abaixo, segue o termo de consentimento que permite a utilização das informações elaboradas em campo.

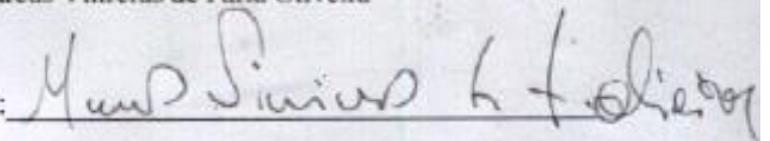
Pelo presente termo de consentimento declaro que fui informado de forma clara e livre de qualquer constrangimento ou coerção dos objetivos, da justificativa e da utilização das informações mencionadas no questionário e nas gravações. Fui igualmente informado:

1. Da garantia de receber resposta a qualquer pergunta ou esclarecimento a qualquer dúvida sobre os procedimentos e outros assuntos relacionados a pesquisa.
2. Da liberdade de retirar meu consentimento a qualquer momento e deixar de ter minhas respostas ao questionário e gravações como informações desta pesquisa.
3. Da ciência e autorização de uso do nome da instituição pesquisada, bem como do coordenador desta.
4. Da ausência de custos pessoais.

A pesquisadora responsável por esse projeto de pesquisa é a mestranda Mariani Guedes Santiago (55 8142 1081), orientada pela Profª. Drª. Elizara Carolina Marin (elizaracarol@yahoo.com.br). Sugerimos que anote estes contatos, para o caso de ter alguma dúvida ou se desejar algum esclarecimento adicional, antes ou depois de respondidas as questões.

Nome do participante da pesquisa: Marcus Vinícius de Faria Oliveira

Assinatura do participante da pesquisa:



APÊNDICE B

ROTEIRO DE ENTREVISTA REALIZADA COM O COORDENADOR DO MUSEU

BLOCO I – ELEMENTOS HISTÓRICOS DE CONSTITUIÇÃO DO MUSEU

- 1- Considerando que o acervo de brinquedos do museu resultou de um projeto que deu origem ao livro Brinquedo e brincadeiras populares: identidade e memória, gostaríamos de saber se já havia a idealização de um museu antes da pesquisa?
- 2- Houve a elaboração de um projeto específico para a criação do Museu do Brinquedo Popular? Se sim. Você poderia explicar como ocorreu o processo de estruturação do projeto?
- 3- Houve envolvimento com profissionais da museologia?
- 4- Você pode relatar sobre quanto tempo levou para estruturação do museu até abrir as portas para visitação?
- 5- Como se deu a relação com o IBRAM e o Iphan?
- 6- Os objetos (brinquedos) são reconhecidos como patrimônio? Como foi esse processo de reconhecimento?
- 7- Qual a função do IBRAM e o Iphan no Museu?
- 8- Qual a sua análise sobre a trajetória do Museu?
- 9- Como se deu e se dá a relação com o IFRN?

BLOCO II – NOMECLATURA E CONCEPÇÕES

- 1- Como se deu a escolha do nome do Museu? Você pode explicar o sentido atribuído ao termo brinquedo popular para a denominação do Museu?
- 2- Qual o entendimento de brinquedo e de jogo assumido pelo Museu?
- 3- Você poderia explicar por que foi definido como brinquedo popular e não brinquedo tradicional?
- 4- Em que a especificidade da sua formação – Educação Física – influenciou e influencia na constituição e organização do museu?

BOLOCO III – INFRAESTRUTURA E ACERVO

- 1- Você pode relatar como foi o processo de conquista deste espaço do Museu?

- 2- Vocês já tiveram outros espaços? Se sim. O que determinou a mudança de espaço?
- 3- Você pode explicar o que foi levado em consideração para a seleção dos artefatos a serem expostos no acervo?
- 4- O que foi levado em consideração para organizar os artefatos no espaço do Museu?
- 5- O que foi levado em consideração para definir a mobília onde são expostos os objetos?
- 6- Quantos funcionários tem Museu? E qual a função de cada um?
- 7- Como se dá a forma de manutenção econômica do Museu?
- 8- Você pode relatar qual é a sua função no Museu? Quanto tempo semanal você dedica para o Museu?
- 9- Atualmente quais são as necessidades do Museu?

BLOCO IV – VISITAÇÃO NO MUSEU

- 1- Como se dão as visitas no Museu? Devem marcar hora?
- 2- Há um número máximo de pessoas por visita?
- 3- Quem são os visitantes do Museu?
- 4- Há dias e período de maior visitação?
- 5- Como ocorre e quem faz a mediação entre o Museu e os visitantes?
- 6- Você pode explicar se há projetos com as escolas? E como se dá esses projeto e relações com as escolas?
- 7- Quais são as atividades desenvolvidas no Museu com as escolas?
- 8- De que disciplina são os professores que acompanham os alunos no Museu?
- 9- Cursos universitários costumam visitar o Museu? Se sim, quais cursos e com que objetivos?
- 10- Os visitante podem interagir com os brinquedos?
- 11- Você poderia explicar ou exemplificar como é a relação dos visitantes com o Museu?
- 12- O Museu possibilita que escolas, universidades, comunidade desenvolva projetos utilizando seu espaço e acervo? Comente.
- 13- Tendo em vista que o coordenador do Museu é graduado em Educação Física, gostaria de saber se Cursos de Graduação em Educação Física realizam visitas e/ou projetos no Museu? Comente.
- 14- Na sua opinião, a sua formação e atuação em Educação Física influência na especificidade do Museu? De que modo?
- 15- Além disso, na sua opinião, a sua formação exerce influência sobre o perfil dos visitantes?

BLOCO V – SENTIDO DO MUSEU

- 1- Na sua visão, qual o sentido do Museu no contexto do Instituto Federal do Rio Grande do Norte?
- 2- E qual o sentido e a importância do Museu no contexto da cidade?

APÊNDICE C

ROTEIRO DE OBSERVAÇÕES

- 1- Localização do Museu na cidade
- 2- Localização do Museu dentro do IFRN
- 3- Recursos físicos do Museu
- 4- Recursos humanos do Museu
- 5- Disposição dos artefatos
- 6- Rotina do Museu
- 7- Visitação do Museu (quem são; o que objetivam; quanto tempo permanecem; que atividades realizam, entre outros)
- 8- Como ocorre e quem faz a mediação entre o Museu e os visitantes (é realizada explicações por funcionários ou voluntários? Há um trajeto a ser seguido? Entre outros)