ZILDETE TORRES PERES CAMILO

**MUSEU DO BRINQUEDO DA FAFIL:
UM ESPAÇO CULTURAL INTEGRANDO O LÚDICO NO ENSINO E
APRENDIZAGEM DA ARTE PARA A FORMAÇÃO DE EDUCADORES**

SÃO PAULO

2010

ZILDETE TORRES PERES CAMILO

**MUSEU DO BRINQUEDO DA FAFIL:
UM ESPAÇO CULTURAL INTEGRANDO O LÚDICO NO ENSINO E
APRENDIZAGEM DA ARTE PARA A FORMAÇÃO DE EDUCADORES**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Área de Concentração Artes Visuais, Linha de Pesquisa: Teoria, Ensino e Aprendizagem da Arte da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do Título de Mestre em Artes.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Christina Souza Lima Rizzi.

SÃO PAULO

2010

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação

Camilo, Zildete Torres Peres.

Museu do Brinquedo da FAFIL: Um espaço cultural integrando o lúdico no ensino e aprendizagem da Arte para a formação de educadores / Zildete Torres Peres Camilo ;
Orientadora Maria Christina Souza Lima Rizzi. – São Paulo, 2010.
234 f.:Il. anexos

Dissertação (Mestrado)--Universidade de São Paulo, 2010

1) Formação de educadores - 2) Metodologia lúdica - 3) Ação educativa - 4) Ensino e aprendizagem da arte.

I. Camilo, Zildete Torres Peres Camilo. II Título. III. Título: Museu do Brinquedo da FAFIL: Um espaço cultural integrando o lúdico no ensino e aprendizagem da Arte para a formação de educadores.

CAMILO, Z. T. P. Museu do Brinquedo da FAFIL: Um espaço cultural integrando o lúdico no ensino e aprendizagem da Arte para a formação de educadores.
Dissertação apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Artes.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Dedico este trabalho ao Sr.
Adalberto Pimentel (Dadá) em
homenagem póstuma.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha professora Dra. Maria Christina Souza Lima Rizzi, que estendeu seu braço para me guiar durante a trajetória deste trabalho.

À Prefeitura Municipal de Santa Cruz do Rio Pardo que contribuiu com a divulgação do Museu do Brinquedo da FAFIL e com a participação das escolas municipais durante a realização deste trabalho.

A minha família pela paciência e apoio durante minha pesquisa.

À FAFIL, Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras “Carlos Queiroz” que confiou em meu trabalho e me apoiou em minha caminhada profissional.

Aos meus colegas de curso pela força, motivação e companheirismo.

A todos que colaboraram para a realização deste trabalho, principalmente aos parceiros do Museu do Brinquedo da FAFIL e aos doadores dos brinquedos.

No contexto do museu, atentos à necessidade de construção de uma proposta de trabalho que respeite as características do desenvolvimento das crianças, que estimule e aprofunde a leitura da obra de arte... Acreditamos que uma metodologia lúdica, articulada à Proposta Triangular de Ensino da Arte (BARBOSA, 1991) possa ser um caminho para atingir nossos objetivos: visitas orientadas em que o processo de ensino-aprendizagem em arte esteja vinculado a momentos de brincadeiras, jogos e alegria, na busca de experiências significativas e expressivas para o aluno e para o educador. (FRANCOIO, 2000, p.21)

CAMILO, Z. T. P. **Museu do Brinquedo da FAFIL: Um espaço cultural integrando o lúdico no ensino e aprendizagem da Arte para a formação de educadores.** 2010. 234 f. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

RESUMO

Este trabalho discute a importância do Museu do Brinquedo na formação de educadores, bem como, o ensino da Arte nas escolas. O objetivo desta pesquisa é apresentar um processo de concepção e desenvolvimento de uma metodologia lúdica, tendo o Museu do Brinquedo como objeto principal para uma ação educativa durante o ensino e aprendizagem da arte. Para isso, adotou-se como metodologia a linha de Pesquisa-Ação, que permite um constante ir-e-vir na situação pesquisada, além de envolver a ação do pesquisador e de grupos interessados. Assim a pesquisa justifica-se por oferecer uma nova visão sobre a prática do ensino da Arte, discutindo as tendências atuais. O projeto mostra a criação do Museu do Brinquedo dentro da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras "Carlos Queiroz" na cidade de Santa Cruz do Rio Pardo (SP) e a participação dos alunos do Curso de Pedagogia na sua montagem, sendo que lá o educador pode observar e documentar o comportamento da criança de hoje perante o brinquedo de ontem, integrando o lúdico no ensino e aprendizagem da Arte, bem como, permitindo a criação de outros projetos por meio de ações educativas.

Palavras-chave: formação de educadores, metodologia lúdica, ação educativa, ensino e aprendizagem da arte

CAMILO, Z. T. P. **Toy Museum of FAFIL: an cultural space integrating the playfull in the teaching and learning of art for formation of educators**. 2010. 234 f. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

ABSTRACT

This research discusses the importance of the Toy Museum in formation of educators, as well as teaching of art the schools. The aim of this search is to present a process of conception and developing of a playful methodology, having the Toy Museum as main object for an educative action during the teaching and learning of art. For this, it was adopted as methodology the line of Research-Action, that allows a constant to go-and-to come in the researched situation, besides involving the action of the researcher and of the interested groups. So the search justifies itself by offering a new view about the practice of teaching art, discussing the presentday tendencies. The project shows the creation of the Toy Museum within the Faculty of Philosophy, Sciences and Letters "Carlos Queiroz" in the city Santa Cruz do Rio Pardo (SP) and the participation of students of pedagogy in their assembly, and then the teacher can observe and document the behaviour of a child of today in the presence of yesterday's toy, integrating the playful to the teaching and learning of Art, as well as allowing the creation of other projects through educative actions.

Keywords: toy museum, formation of educators, playful methodology, educative action, teaching and learning of Art.

LISTA DE FIGURAS

1. Jogos infantis, pintura de Pieter Bruegel, 1560	31
2. Turma da Mônica joga pião	34
3. Menino com pião, Cândido Portinari, óleo sobre tela, 1947, 65 x54cm	35
4. Pião de fieira do Museu da Infância	35
5. Futebol, Cândido Portinari, óleo sobre tela, 1935, 97 x 130cm	39
6. Boneca da ARTEST confeccionada pela aluna Sandra	44
7. Registro das educadoras da Creche de <i>Bruco Verde</i> , Parma, Itália, trabalho artístico com conchas, meadas de lã e sementes da região	45
8. Boneco da Creche de <i>Bruco Verde</i>	48
9. Vênus de Willendorf	49
10. Ushabti, boneca do Egito	50
11. Ningyo Kuyo	50
12. Vudu- Boneca de magia negra	51
13. Boneca em celulóide de fabricação alemã-1930	51
14. Primeira boneca <i>Barbie</i> , 1959	52
15. Bonecas Susi, década de 70	52
16. Boneco Falcon, década de 70	53
17. Jogo de montagem e encaixe da década de 80	56
18. Jogo da Memória	56
19. Gaita, instrumento musical da década de 60	57
20. Brinquedo de encaixe do acervo do Museu da Infância	57
21. Jogo de passa a bola com garrafa pet e bola de meia	57
22. Jogo do pega-varetas	58
23. Urso de pelúcia da década de 90	58
24. Jogo de quebra-cabeça da década de 90	59
25. <i>Orbis Sensualium Pictus</i> , 1657	61
26. Boneca sobre seu berço confortavelmente coberta por um menino italiano	62
27. MEB- Museu da Educação e do Brinquedo-FEUSP	83
28 e 29. Museu do Brinquedo da UFRGS em Porto Alegre, RGS	86
30. Fachada do <i>Castello del Burattini</i> , Museu de Marionetes da cidade de Parma, Itália	88

31. Banner do <i>Castello del Burattini</i>	88
32. Marionetes	88
33. Expografia-vitrine com marionetes do <i>Castello dei Burattini (2009)</i>	88
34. Espaço livre do Museu dos Brinquedos de BH	89
35. Foto parcial do Museu dos Brinquedos de BH com exibição dos brinquedos de encaixe	91
36. Foto do Mapa do Museu dos Brinquedos de BH	92
37. Baby	93
38. Museu do Brinquedo do México	94
39. Parte do acervo de carrinhos	94
40. Marionete e boneca de pano no acervo do Museu do Brinquedo da UFSC.	95
41. Vista parcial do acervo do Museu do Brinquedo de Seia em Portugal	96
42. Avião, peça do acervo do Museu do Brinquedo de Sintra	97
43. Boneca Plastrela-1954	98
44. Expografia	98
45. Brinquedoteca “Turma da Mônica”	100
46. Carro de boi	103
47. Jangada	103
48. Bilboquê	103
49. Carrinho de madeira	103
50. Boneca de pano	103
51. Carrinho de rolemã	103
52. Bolas de meia	104
53. Boneca de pano	104
54. Bolinhas de Gude	104
55. Banheirinha com boneca	104
56. Marionete	105
57. Geladeirinha com miniaturas de embalagens de produtos da década de 80	105
58. Jogo da operação da década de 80	105
59. Jogo de dama, xadrez, dominó	105
60. Fotos de atividades lúdicas da Educação Infantil da OAPEC	105
61. Adornos e adereços	106
62. Brinquedos sonoros e musicais	106

63. Bonecos, bonecas e acessórios	106
64. Representação de animais	106
65. Miniaturas de utensílios domésticos	106
66. Miniaturas de alfaías e engenhos agrícolas	106
67. Construções, artes e ofícios	107
68. Transportes	107
69. Armas	107
70. Quebra-cabeças	107
71. Materiais de jogos infantis	107
72. Fantasias	107
73. Culinária infantil	108
74. Coleção de Barbie	108
75. Foguete da década de 30	108
76. Pianinho da década de 80	108
77. Jogo de quarto da década de 80	108
78. Piões, brinquedos tradicionais, acervos do Museu do Brinquedo da FAFIL. Foto tirada em 2008 durante a montagem.	109
79 a 84. Reforma e Montagem do Museu do Brinquedo da FAFIL	110
85 e 86. Anny Lorenzetti, doando e arrumando seus brinquedos na montagem do Museu do Brinquedo da FAFIL	111
87. Planta do Museu do Brinquedo da FAFIL	112
88. Montagem do autorama	113
89. Bonecas e bonecos	113
90. Coleção de carrinhos	113
91. Coleção de motos	113
92. Coleção de bonecos	113
93. Quadro negro com exposições de fotos de crianças brincando, da década de 80	114
94. <i>Shrek</i>	114
95. Fofotes	114
96. Placa com o nome do Museu do Brinquedo da FAFIL afixada na porta de entrada	115
97. Expografia Foto tirada durante a montagem em 2008	115

98. Expografia Foto tirada durante a montagem em 2008	115
99. Expografia Vitrine de bonecas. Foto tirada depois da montagem em 2008	115
100. Foto parcial do Museu do Brinquedo em 2008, tirada na inauguração, mostrando as prateleiras e as vitrines de aquários de vidro	117
101 e 102. Fotos do Museu do Brinquedo tiradas em Janeiro de 2010	117
103 e 104. Fotos do Museu do Brinquedo tiradas em Janeiro de 2010	118
105. Jogo da Vida, jogo da década de 90	119
106. Banco Imobiliário, jogo da década de 90	119
107. Palavras Cruzadas, jogo da década de 60	119
108. Foto tirada pela autora em visita à creche <i>Bruco Verde</i> de Parma, Itália, fevereiro de 2009	121
109. Berra-boi ou zumbidor	123
110. Foto das bolas expostas como acervo do Museu do Brinquedo da FAFIL	127
111. Foto tirada do álbum das educadoras da creche <i>Bruco Verde</i> , em Parma, Itália.	129
112. Violão entre as cornetas, pandeiro e flautas, instrumentos musicais de brinquedo no Museu da FAFIL	134
113. Brincando de roda no pátio da FAFIL	136
114. Brincando de roda no pátio da FAFIL	137
115. Brincadeira tradicional “Passa anel”	137
116. Cítara- década de 40	138
117. Pianinho- década de 40	138
118. Tamborzinho	139
119. Aluna de escola municipal tocando tambor na Brinquedoteca “Turma da Mônica”	140
120. Dom Pedro de Alcântara, Arnaud Julien Pallière, óleo sobre tela, 1830	140
121. Menino com pipa de Cândido Portinari, 1947, óleo sobre tela, 16 x 11,5cm	142
122. João Lúcio, 6 anos, aluno da Educação Infantil exibindo sua pipa	142
123. Desenho da pipa observada no Museu	142
124. Dois meninos jogando bilboquê, Belmiro de Almeida, óleo sobre tela, sem data, 40 x 30cm	146
125. Cabra-cega, Orlando Teruz, 1972, óleo sobre tela, 22 x 16cm	148
126. Meninos com carneiro, Portinari, 1959, óleo sobre madeira, 172 x 112cm	148

127-128. Alunos de Escolas Municipais observando os brinquedos no Museu	150
129. Desenho da boneca Dorminhoca	150
130. Boneca <i>Barbie</i> do Museu do Brinquedo da FAFIL, 2010	151
131. Menina com boneca, de Orlando Teruz , 1983, óleo sobre tela, 66 x 82cm	152
132. Desenho da obra de Teruz	152
133. Linguagem corporal junto à obra <i>Só Vir (A)tualidade</i> , 2009	153
134. <i>Só Vir (A)tualidade</i> , 2009, Cacosta	153
135. A autora leva a caixa do autorama para fazer parte do acervo do Museu do Brinquedo da FAFIL	154
136. Bicicleta da marca Bandeirante da década de 60	156
137. Velotrol da década de 90	156
138. Alunas da FAFIL apreciando brinquedos no Museu, em outubro de 2009.	157
139. Palestra feita durante a Semana da Brinquedoteca “Turma da Mônica” em outubro de 2008.	157
140-141. Diretora da CEIJ “Prof. Moraes” com as educadoras participando de visita guiada ao Museu do Brinquedo em 2010.	158
142-143. Alunos da FAFIL durante as atividades de roda cantada	159
144. Teatro com fantoches	159
145. Hora do Conto	159
146. Foto tirada pela diretora Adriane em visita ao Museu do Brinquedo, 2009	165
147. Foto tirada durante aula de Arte-Confecção de brinquedos	166
148. O bilboquê brinquedo observado do Museu do Brinquedo entre os piões	167
149. Confecção de pipas	167
150. Exibição de pipas	167
151. A pipa do Museu do Brinquedo da FAFIL	168
152. Foto tirada no dia do aniversário da cidade em 20 de Janeiro do ano de 2008. Participação do Lar São Vicente de Paula, presença marcante dos idosos no Museu do Brinquedo	172
153. Foto das crianças com suas famílias que visitaram o Museu do Brinquedo durante a Feira de Administração da FASC/FAFIL em outubro de 2009 (maquete da Estação Ferroviária, construída por Valdemir Juki)	173

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	17
CAPÍTULO I	21
1 A ARTE E O LÚDICO E SUA IMPORTÂNCIA PARA A EDUCAÇÃO	21
1.1 Reflexões sobre a arte e o lúdico	21
1.2 A criança, a arte e o lúdico	24
1.3 Brincadeiras e brinquedos	29
1.4 Brinquedos tradicionais	33
1.4.1 O pião	34
1.4.2 A bola	38
1.4.3 A boneca	41
1.5 Os jogos e brincadeiras na Educação Infantil	53
1.5.1 Definições de jogo	53
1.5.2 O jogo educativo	59
1.5.3 Os jogos e brincadeiras no espaço de arte na Educação Infantil	62
CAPÍTULO II	67
2 A ARTE-EDUCAÇÃO E SUA IMPORTÂNCIA NA FORMAÇÃO DO EDUCADOR	67
2.1 Tendências atuais da Arte-Educação	67
CAPÍTULO III	78
3 O MUSEU E O SEU PAPEL NA CONSTRUÇÃO DO INDIVÍDUO	78
3.1 O que é museu?	78
3.2 Museus de Brinquedos	83
3.2.1 MEB - Museu da Educação e do Brinquedo da FEUSP	83
3.2.2 Museu do Brinquedo da UFRGS	85
3.2.3 <i>Castello dei Burattini</i> , museu de marionetes da cidade de Parma, Itália	87
3.2.4 Museu dos Brinquedos da cidade de Belo Horizonte, MG	89

3.2.5 Breve levantamento sobre Museus de Brinquedos em várias localidades	93
3.2.5.1 Museu do Brinquedo do México	93
3.2.5.2 Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina	94
3.2.5.3 Museu do Brinquedo de Seia, Portugal	96
3.2.5.4 Museu do Brinquedo de Sintra, Portugal	97
3.2.5.5 Museu de Brinquedos Estrela	97
CAPÍTULO IV	99
4 A CRIAÇÃO DO MUSEU DO BRINQUEDO NA FAFIL, FACULDADE DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS E LETRAS “CARLOS QUEIROZ” DE SANTA CRUZ DO RIO PARDO	99
4.1 Brinquedoteca “Turma da Mônica”	100
4.2 A instalação do Museu do Brinquedo na FAFIL	102
4.3 Adequação do espaço físico	109
4.4 Inauguração do Museu do Brinquedo na FAFIL	116
CAPÍTULO V	120
5 O MUSEU DO BRINQUEDO DA FAFIL FORMANDO EDUCADORES PARA EDUCAÇÃO INFANTIL	120
5.1 Ensino e Aprendizagem da Arte: Parâmetros Curriculares Nacionais e os Referenciais Curriculares Nacionais da Educação Infantil	120
5.2 O papel do Museu do Brinquedo da FAFIL na formação dos futuros educadores de Educação Infantil	126
5.3 Linguagens expressivas da arte e o lúdico na formação de educadores	130
CAPÍTULO VI	144
6 AÇÃO EDUCATIVA DO MUSEU DO BRINQUEDO DA FAFIL	144
6.1 Procedimentos, etapas para o desenvolvimento da ação educativa	144
6.1.1 Atividades relacionadas à formação e desenvolvimento do Museu do Brinquedo	145
6.1.1.1 Questionários para visitantes	145
6.1.1.2 Comentários dos idosos que visitaram o Museu do Brinquedo	148

6.1.1.3 Relatos de visitantes	149
6.1.1.4 Relatos de lembranças dos alunos do curso de Pedagogia	149
6.1.1.5 Desenhos dos brinquedos observados pelos visitantes	150
6.1.1.6 Associação entre o brinquedo e a obra de arte com releitura	152
6.1.1.7 Organização do espaço do museu, museografia	153
6.1.1.8 Coleta do acervo: busca de brinquedos entre a comunidade	153
6.1.1.9 Seleção e classificação dos brinquedos	154
6.1.1.10 Referências Históricas dos brinquedos	155
6.2 Atividades relacionadas à formação dos educadores	156
6.2.1 Visita ao Museu do Brinquedo pelos alunos do Curso de Pedagogia da FAFIL	156
6.2.2 Palestras	157
6.2.3 Leitura e releitura de obras de arte relacionadas ao acervo	157
6.3 Atividades específicas da ação educativa	158
6.3.1 Visita guiada	158
6.3.2 Roda cantada, roda dirigida (Linguagem corporal, dança e música), atividades com brincadeiras tradicionais	158
6.3.3 Hora do Conto- pelos alunos do curso de Pedagogia (Linguagem cênica)	159
6.3.4 Oficina: brincando de fazer brinquedo com materiais reciclados e jogos educativos (Linguagem visual)	159
6.4 Ação Educativa do Museu do Brinquedo para os alunos do curso de Pedagogia da FAFIL	160
6.5 O “Projeto Resgatando as brincadeiras da infância”, ação educativa do CEIJ, Centro Educacional Infanto-juvenil) “Prof. Moraes” de Santa Cruz do Rio Pardo	164
CAPÍTULO VII	172
7 A importância do Museu do Brinquedo da FAFIL para a comunidade local	172
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	176

REFERÊNCIAS

181

ANEXOS

196

ANEXO A. Reportagens sobre o Museu do Brinquedo da FAFIL

ANEXO B. Participação do Museu do Brinquedo da FAFIL em eventos

ANEXO C. DVD

- Vídeo 1: Exposição da FAFIL “Museu do Brinquedo” na Semana da Criança, em 2007

- Vídeo 2: Reforma do prédio da FAFIL para instalação do Museu do Brinquedo em 2008

- Vídeo 3: Inauguração do Museu do Brinquedo da FAFIL em outubro de 2008

- Vídeo 4: Fotos do acervo do Museu do Brinquedo da FAFIL

-Vídeo 5: Visita orientada com 1ª série do Ensino Fundamental da EE “Sinharinha Camarinha” ; Brincadeiras tradicionais com os alunos no pátio da FAFIL; Brincadeiras dos alunos na Brinquedoteca “Turma da Mônica” da FAFIL

Pesquisas

- Vídeo 1: Entrevista com prof. Dr. Clóvis Garcia - Brincadeiras Tradicionais

- Vídeo 2: Apresentação de registros fotográficos do Programa de “Visitas e Seminários de Estudos na creche “*Bruco Verde*” de Parma, Itália, em colaboração com a Universidade de Estudos de Parma e Parma Infanzia realizado no período de 02 a 06 de fevereiro de 2009, sob a coordenação da Professora Doutora Mônica Appezzato Pinazza da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo

Apresentação parcial do *Castello dei Burattini*, Museu de Marionetes da cidade de Parma, Itália

- Vídeo 3: Entrevistas com visitantes do Museu do Brinquedo da FAFIL

INTRODUÇÃO

O Museu do Brinquedo da FAFIL é um espaço criado a partir de um trabalho de pesquisa orientado pela Profa. Dra. Maria Christina de Souza Lima Rizzi, arte-educadora da ECA-USP, na disciplina de Arte-Educação e Museologia: Introdução ao Estudo da Apreciação Estética em Exposições que frequentei como aluna especial no 1º semestre de 2007.

Todo o trabalho foi desenvolvido a partir de uma visita técnica, em grupo, ao MEB (Museu de Educação e do Brinquedo) da FEUSP¹, com a educadora responsável: Jany Elizabeth Pereira², que forneceu todas as informações necessárias sobre o mesmo, inclusive sobre o LABRIMP³, brinquedoteca ligada ao MEB.

O projeto Museu do Brinquedo da FAFIL visa o estabelecimento de um espaço cultural que envolva o lúdico e o ensino e aprendizagem da arte com vistas à instalação de um museu de brinquedos da década de 30 do século XX aos dias atuais, (doados pela comunidade local), como também a visita das escolas locais e regionais. A experiência começou na Semana da Criança da FAFIL⁴, no mês de outubro de 2007 e motivou a realização deste mestrado. A pesquisa envolve o ensino da arte nas escolas públicas e particulares de Educação Infantil e séries iniciais do Ensino Fundamental do município de Santa Cruz do Rio Pardo, Estado de São Paulo onde atuei como ATP, Assistente Técnico Pedagógica da Diretoria de Ensino da Região de Ourinhos, da Secretaria de Estado de Educação, organizando e montando vários museus e exposições como: Museu⁵ do Folclore; Museu do Livro ligado à Bienal do Livro e à exposição de Monet no MASP, com a instalação do “Jardim de Monet”; Museu do Circo; Exposições e projetos de ação educativa das Bienais, como a XXIII e XXIV. Assim, foi possível perceber que as vivências com

¹ O MEB é o Museu de Educação e do Brinquedo localizado na FEUSP, Faculdade de Educação da USP Universidade de São Paulo.

² Jany Elizabeth Pereira é autora da dissertação de mestrado “A importância do lúdico na formação de educadores: uma pesquisa na ação do Museu da Educação e do Brinquedo da Faculdade de Educação da USP”, defendida em setembro de 2005 na FEUSP.

³ A história da implantação do MEB na Faculdade de Educação está intimamente ligada à história do LABRIMP – Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos, que teve seu início com a doação de ‘brinquedos (industrializados e artesanais), jogos (de regras e construção) e materiais pedagógicos’ ao Laboratório, separados do conjunto de doações por ‘constituir materiais raros e de valor histórico’ (...).

⁴ A Semana da Criança aconteceu no mês de Outubro de 2007 na Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras “Carlos Queiroz” de Santa Cruz do Rio Pardo.

⁵ O termo museu na época foi utilizado no senso comum, como sinônimo de exposição.

brincadeiras, quando estruturadas adequadamente, podem originar processos construtivos e expressivos e também propiciar vivências em várias linguagens artísticas. A hipótese é que a exploração do lúdico passa a equilibrar o sentir, o pensar e o fazer no ensino e aprendizagem da Arte. O “brincar” dentro do museu e fora dele, dentro da sala de aula com brinquedo, brincadeiras e jogos, desenvolve na criança as potencialidades que ela precisa para crescer plenamente. A criança constrói sua identidade também por meio da fantasia, do brincar, contribuindo para formar sua própria personalidade. Este projeto quer despertar nas crianças das 25 escolas de Ensino Infantil e séries iniciais do Ensino Fundamental de Santa Cruz do Rio Pardo, o interesse pelo brinquedo que deixa marcas em nossas vidas, como deixou na memória de seus pais.

O educador do Ensino Infantil e das séries iniciais do Ensino Fundamental necessita mudar sua postura ao ministrar as aulas de Arte. No período entre 1970 a 1990, a LDB 5692/71⁶ propunha ao professor de Educação Artística um ensino mais técnico envolvendo o desenho, a pintura, a modelagem, a escultura, o teatro, a dança e a música. O professor trabalhava arte com os alunos considerando as três expressões: plástica, musical e corporal. Esta última envolvia o movimento do corpo através da dança e do teatro conforme as propostas curriculares da época. Com a nova LDB nº 9394/96⁷ houve uma mudança e o Ensino da Arte foi dividido em quatro linguagens: Artes Visuais, Música, Dança e Teatro.

Em 1998, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)⁸ forneceram informações úteis para a ação pedagógica sendo que os Temas Transversais indicaram meios para a compreensão do mundo e da realidade do aluno. O professor do Ensino Infantil e o professor das séries iniciais do Ensino Fundamental ficaram confusos diante desta mudança e procuraram a Oficina Pedagógica⁹ da Delegacia de Ensino de Santa Cruz do Rio Pardo, para melhores esclarecimentos. Surgiram assim as capacitações, cursos de extensão cultural de trinta horas, onde o professor poderia ter contato mais direto com as inovações do ensino da Arte. As dificuldades permanecem até os dias de hoje, o educador não tem tempo para

⁶ LDB 5692/71 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional aprovada em 1971, disponível em http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/l5692_71.htm.

⁷ LDB 9394/96 - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional aprovada em 20/12/1996, disponível em www.portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/lei9394_ldbn1.pdf.

⁸ BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: ARTE. Brasília: MEC /SEF, 1998.

⁹ Atuei 8 anos (de 1996 a 2004) como Assistente Técnico Pedagógica de Arte na Oficina Pedagógica da extinta Delegacia de Ensino de Santa Cruz do Rio Pardo, órgão da Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, atualmente Diretoria de Ensino de Ourinhos.

estudar, pesquisar e precisa se aperfeiçoar. Como resposta a esta situação, procurei com este projeto, levá-lo para fora da sala de aula, mostrando um novo mundo cheio de cultura, ampliando seus conhecimentos e facilitando o processo de ensino-aprendizagem de Arte por meio do lúdico no Museu do Brinquedo da FAFIL. Esta ação justifica-se por lançar um novo olhar sobre a prática do Ensino da Arte nas escolas que vem sendo desenvolvida de forma incorreta, pois alguns professores insistem ainda em usar a proposta de “Educação Artística” da Lei 5692/71¹⁰, utilizando em suas aulas, técnicas e procedimentos expressivos, livros didáticos de Educação Artística e nada mais do que isso.

O processo educativo é desafiador, pois sabemos o ponto de partida, mas não o ponto de chegada. É lúdico, instigante e resulta na construção viva, dialógica e participativa do conhecimento. Demanda tempo e trabalho. Acompanha a maneira de pensar deste final de século, não sendo desinteressante, repetitivo, fossilizado. As pessoas se reconhecem participantes e construtoras de seus próprios caminhos e evolução. Quando trabalhamos desse modo, professores e alunos sabem que construímos algo consistente, nosso, em cumplicidade criadora. (RIZZI, 1998, p.215)

É objetivo deste trabalho demonstrar que o museu pode “colaborar para a compreensão da diversidade cultural, ao expor artefatos que representam modos de vida, materiais, técnicas, que são usuais ou diferentes da realidade cotidiana dos visitantes.” (RIZZI, 1998, p.215)

Como metodologia, o trabalho adota a linha de Pesquisa-Ação, com um constante vaivém entre as fases, em virtude da dinâmica do pesquisador e seu relacionamento com a situação pesquisada. O trabalho está dividido em capítulos, sendo que o primeiro faz reflexões sobre a arte e o lúdico, demonstrando sua importância para a educação. O segundo capítulo discute a arte-educação, suas tendências e sua importância na formação do educador. O terceiro capítulo apresenta o museu e seu papel na promoção de diálogo entre diferentes códigos culturais, envolvendo percepção, emoção e conhecimento. O quarto capítulo descreve a trajetória do Museu do Brinquedo da FAFIL de Santa Cruz do Rio Pardo desde sua criação, instalação e adequação até a inauguração, destacando o importante papel que ele tem e terá na comunidade santa-cruzense e de toda

¹⁰ LDB Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 5692/71. Antes dessa lei não era obrigatório o Ensino de Arte no currículo escolar. As aulas de Arte eram distribuídas em forma de matérias: Artes Industriais, música e desenho. Ensinava-se desenho geométrico na aula de desenho; na música ensinavam-se os hinos pátrios e nas artes industriais ensinava-se desenho para cursos profissionalizantes.

região. No quinto capítulo focaliza-se a questão da formação dos educadores de educação infantil e a aprendizagem da arte com um enfoque no lúdico, estabelecendo-se as relações entre os Parâmetros Curriculares Nacionais, Referenciais Curriculares Nacionais de Educação Infantil, as linguagens expressivas da Arte e o papel do lúdico na formação de educadores.

O sexto capítulo analisa a ação educativa do Museu do Brinquedo da FAFIL, exibindo as atividades desenvolvidas junto aos alunos do Curso de Pedagogia da mesma instituição e também a criação de novos projetos junto aos educadores das escolas do município.

No sétimo e último capítulo, mostra-se o envolvimento da comunidade santacruzense por meio das visitas previamente agendadas e durante a participação do Museu do Brinquedo nos eventos promovidos pela Faculdade.

Em seguida são apresentadas as considerações finais, as referências e os anexos.

CAPÍTULO I

1 A ARTE E O LÚDICO: SUA IMPORTÂNCIA PARA A EDUCAÇÃO

1.1 REFLEXÕES SOBRE A ARTE E O LÚDICO

No Encontro Nacional de Arte-Educação realizado em Diamantina, Minas Gerais, em julho de 1985, foi elaborado o Manifesto de Diamantina, dirigido às autoridades, universidades e secretários estaduais e municipais de educação e cultura.

No documento, os professores participantes reivindicavam medidas legais para garantir o espaço de Arte-Educação no processo de desenvolvimento nacional, onde a arte e o artista devem desempenhar um papel criador e crítico. O Manifesto dizia que “pela arte o homem resgata seu próprio tempo, sua trajetória e amplia a consciência comum”.

Segundo a professora Ana Mae Barbosa, em carta enviada aos professores participantes do Manifesto, a boa educação não deve restringir-se a ensinar a ler, escrever e contar, pois a aprendizagem destas habilidades básicas somente capacita para a vida se houver conhecimento interpretativo do mundo. Barbosa¹¹ afirma:

Arte está sendo vista, com base em pesquisas, como o modo mais imediato de desenvolver a capacidade de análise e síntese, através das múltiplas abordagens metodológicas da apreciação artística. Arte pode ser, também, no Brasil, um instrumento humanizador da educação, facilitador da comunicação e da aprendizagem, e eficiente meio de alfabetizar, incorporando o ritmo e o movimento.

De acordo com a professora, a Arte propicia o desenvolvimento integral dos indivíduos, levando a uma reorganização interna, que passa pelo nível cognitivo e implica em ampliação e aprofundamento de seu conhecimento socioemocional,

¹¹ SÃO PAULO, Secretaria da Educação. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. Projeto Ipê *Quem Quiser Que Conte Outra*, São Paulo, SE/CENP, 1986, p. 3.

pois estabelece relações afetivas com a experiência social, uma vez que as relações são contextualizadas. Nossa história individual é a síntese da relação que nós estabelecemos com a cultura e as nossas capacidades percepto-motoras, pois se dá através de atividades concretas que envolvem a percepção de todas as possibilidades, bem como o movimento.

Segundo Brougère¹², no que diz respeito à cultura lúdica, a criança aprende a brincar, adquire diferenças de origem biológica, em termos de tonicidade, motricidade e a diferença da cultura vai construir-se por pessoas que a cercam. A cultura lúdica gera desenvolvimento e mudanças no comportamento do educador e do aluno. Ela contém significados produzidos para e pela criança. Por meio da relação com as propostas culturais a criança irá perceber as transformações dos brinquedos antigos até os atuais. A criança é co-construtora de sua cultura num contexto social. A cultura lúdica envolve o indivíduo, sociabiliza, integra as pessoas, valoriza outras culturas e outras raças, desperta o respeito pelo passado, enfim, a criança pode construir sua própria identidade vivendo a cultura lúdica.

A partir da ação educativa no Museu do Brinquedo da FAFIL, o educador e o futuro educador¹³ observarão o comportamento da criança atual em relação ao brinquedo do passado, com o qual seus pais brincavam. O brinquedo tem uma ligação estreita com a memória.

A memória, aspecto mágico do brinquedo. Não sabemos como certos brinquedos têm uma magia de nos transportar de um tempo para outro, de nos trazer “lembranças remotas”, “sensações engavetadas”, em nossa memória “imagens ancestrais”, arquetípicas, que transformam os brinquedos em seres vivos, trazidos de um tempo que não volta mais, apenas estão vivos, bem guardados em nossa memória. (WEISS, 1993, p.25).

Ao brinquedo é reservado um importante papel: ele recupera a memória da infância.

¹² Brougère, Gilles. *Jeu et education. Le jeu Dan La pédagogie preschoolaire depuis Le Romantisme*. Paris, Université Paris, V, v. I e II, 1993.

¹³ Aluno do Curso de Pedagogia da FAFIL, Faculdade de Ciências e Letras “Carlos Queiroz” de Santa Cruz do Rio Pardo.

“Lembrar-se”, em francês *se souvenir*, significaria um movimento de “vir” “de baixo”: *sous-venir*, vir à tona o que estava submerso. Esse afloramento do passado combina-se com o processo corporal e presente da percepção: Aos dados imediatos e presentes dos nossos sentidos nós misturamos milhares de pormenores da nossa experiência passada. Quase sempre essas lembranças deslocam nossas percepções reais, das quais retemos então apenas algumas indicações, meros “signos” destinados a evocar antigas imagens. A memória permite a relação do corpo presente com o passado e, ao mesmo tempo, interfere no processo “atual das representações. Pela memória, o passado não só vem à tona das águas presentes, misturando-se com as percepções imediatas, como também empurra, “desloca” estas últimas, ocupando o espaço todo da consciência. A memória aparece como força subjetiva ao mesmo tempo profunda e ativa, latente e penetrante, oculta e invasora. A memória teria uma função prática de limitar a indeterminação (do pensamento e da ação) e de levar o sujeito a reproduzir formas de comportamento que já deram certo. Mais uma vez: a percepção concreta precisa valer-se do passado que de algum modo se conservou: a memória é essa reserva crescente a cada instante e que dispõe da totalidade da nossa experiência adquirida. (BOSI, 1994, p.47).

- Como seria a realidade da criança da década de 30 dentro da comunidade de Santa Cruz do Rio Pardo?

Bosi quando escreve sobre a memória-hábito, diz que essa memória refere-se às lembranças dos hábitos diários como digitar no computador, dirigir um automóvel, ao contrário da memória imagem-lembrança. Bérqson define a memória como um processo que parte de uma imagem qualquer, no caso do brinquedo, que conserva o passado como recordação da infância, articulando-o ao presente, com lembranças boas e prazerosas. Na psicologia, Bérqson dá o nome de “sistemas” às associações de imagens que a memória pode produzir em cada espectador, gerando assim diversas formas de percepções do mesmo fato. O brinquedo visto por um visitante do Museu é diferente aos olhos de outro visitante devido a esse processo.

O desenvolvimento da imaginação criadora da expressão, da sensibilidade e das capacidades estéticas das crianças poderá ocorrer no fazer artístico, assim como no contato com a produção de arte presente nos museus, igrejas, livros, reproduções, revistas, gibis, vídeos, CD-ROM, ateliês¹⁴ de artistas e artesãos regionais, feiras de objetos, espaços urbanos, etc. O desenvolvimento da capacidade artística e criativa deve estar apoiado, também, na prática reflexiva das crianças ao aprender, que articular a ação, a percepção, a sensibilidade, a cognição e a imaginação. (RCNEI¹⁵, 1998, p.88)

¹⁴ Este termo está sendo utilizado, nos Referenciais Curriculares Nacionais de Educação Infantil, para denominar o espaço de trabalho com artes, tanto os referentes ao trabalho profissional, como no caso dos artistas e artesãos, quanto aqueles organizados na instituição para o desenvolvimento do fazer artístico com as crianças.

¹⁵ BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial curricular nacional para a educação infantil*, vol.3, Brasília: MEC/SEF, 1998.

As crianças têm suas interpretações sobre as produções de arte. As experiências ao longo da vida vão sendo elaboradas a partir do fazer artístico, por meio de práticas artísticas, a apreciação das obras de arte, pela reflexão, pela emoção e pelo conhecimento.

As crianças exploram, sentem, agem, refletem e elaboram sentidos de suas experiências. A partir daí constroem significações sobre como se faz, o que é, para que serve e sobre outros conhecimentos a respeito da arte. (RCNEI, 1998, p.89)

O fazer artístico acontece quando a criança brinca, quando ela explora, transforma um brinquedo e constrói o seu. Esse processo envolve a imaginação, a memória, o prazer, além da prática reflexiva e da aquisição de conhecimento.

O lúdico tem uma relação com a arte e com a memória. Quem gosta de fazer arte gosta também de brincar, é brincando que se faz arte e é fazendo arte que se brinca. Pode-se brincar utilizando as várias linguagens da arte: no teatro, fazendo de conta; na música, ouvindo e cantando; na dança, deixando-se levar pelo movimento do corpo e nas artes visuais, desenhando, pintando, modelando, fotografando, esculpindo e utilizando a informática com as várias opções que a tecnologia oferece. Por todas essas possibilidades de expressão artística é que se conclui que a arte interage com o lúdico e, quando adulto, ela também interage com a memória que traz à tona lembranças de momentos inesquecíveis da infância.

1.2 A CRIANÇA, A ARTE E O LÚDICO

A arte é uma relação ativa da sensibilidade individual com o mundo, ela é um ato de conhecimento. A racionalidade tem um papel a desempenhar dentro dela: do ponto de vista pedagógico, ela tem a função de colocar a criança em condições tais que ela possa dominar a sua própria criação e apreciar a dos outros.

O aprendizado da arte deve vencer os hábitos de percepção, hábitos de origem social que tendem a fazer ver os objetos somente sob o seu aspecto

utilitário. Eis porque ele pede um conhecimento científico dos processos sensoriais e mentais que caracterizam as crianças, de acordo com as suas idades.

Em seu livro *L'Activité Créatrice chez L'Enfant*, escreve Robert Gloton: 'Lembremos que não existe técnica pedagógica da expressão criativa. A criança tem uma necessidade natural de expressar o que pensa, o que sente, para si mesma e para os outros. Não é preciso imaginar uma estratégia para conduzi-la a isso. Tudo que importa é que ela possa exteriorizar aquilo que deseja expressar no momento em que sente necessidade disso, e também favorecer essa atividade através da criação de situações motivadoras.' (PORCHER, 1982, p.108)

O educador deve criar condições favoráveis ao desenvolvimento da aula na linguagem visual. Para isto serão necessárias adequações de tempo e espaço para o desenvolvimento da aula de arte, respeitando o limite de cada criança. Segundo Albano (2004, p.1) as linhas, cores, formas e texturas constituem o alfabeto, um dos primeiros que a criança utiliza para se comunicar. Podemos mesmo dizer que é sua primeira escrita, porque toda criança desenha. A escrita da criança, portanto é o que a criança desenha. A criança se expressa pelas linhas e formas de seu desenho.

Como exemplo disso, o escritor Garcia Marques (2002, p.112), relata uma passagem inesquecível de sua infância:

A verdade é que eu não necessitava da palavra escrita, porque conseguia expressar com desenhos tudo o que me impressionava. Aos quatro anos havia desenhado um mágico que cortava a cabeça de sua mulher e tornava a pregá-la, como havia visto Richardine fazer, quando se apresentou no salão Olympia. A sequência gráfica começava com a decapitação com um serrote, seguia com a exibição triunfal da cabeça sangrando e terminava com a mulher que agradecia os aplausos com a cabeça posta. (MARQUES, 2002, p.112)

As histórias em quadrinhos já haviam sido inventadas, mas ele só as conheceria mais tarde nos suplementos em cores dos jornais dominicais. Naquela época começou a inventar estórias desenhadas e sem diálogos.

Na criança com menos de três anos, o desenho da garatuja¹⁶ é seu registro visual diante do mundo em que vive. Ela retrata imagens como animais, figuras humanas, vegetação, sol, brinquedos, através da linguagem visual do desenho rabiscado, que com o tempo se torna mais definido. A criança nessa idade

¹⁶ O termo "garatuja" foi utilizado por Viktor Lowenfeld para nomear os rabiscos produzidos pelas crianças na fase inicial de seus grafismos. Dois outros autores que estudaram a evolução do desenho infantil merecem destaque: G.H. Luquet e Rhoda Kellogg. Brasil, MEC/SEF. Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil, vol. 3, p. 91.

amplia o conhecimento de mundo, manipulando diversos materiais como lápis, pincéis e tintas.

As marcas gráficas que a criança produz são o resultado de observação de seu pequeno mundo, através da própria impressão que ela obtém pelo seu olhar. Após os quatro anos de idade, a criança interage com o colega, mostrando seu desenho, sendo nessa interação ativa que acontece a observação, a troca de valores, de culturas, a apreciação, a ressignificação das produções.

Por isso, é aconselhável que a escola ofereça recursos materiais e espaço adequado para propiciar esse tipo de interação. Caso não haja esse espaço, o educador poderá adequar o ambiente, com caixas de materiais para desenho e pintura, varais para exposição, painéis. Além do que, o professor deverá fazer um registro dessas interações, observando atentamente as dificuldades das crianças e as habilidades a serem desenvolvidas por elas no desenvolvimento do trabalho artístico.

Ao artista é indispensável a coragem de ver a vida inteira como no tempo em que se era criança, pois a perda dessa condição nos priva da possibilidade de uma maneira de expressão original, isto é, pessoal. Henri Matisse¹⁷. (GARDNER, 1997, p.45)

A frase de Matisse acima citada implica na recuperação da memória da infância, evocando a transformação do ser humano, através de um encantamento, não só de um artista.

A força vegetal da infância que pode subsistir em nós por toda a vida. A infância não é uma coisa que morre em nós e que se cumpre num ciclo. É o mais vivo dos tesouros e continua a nos enriquecer sem que o saibamos. A infância não cessa de crescer. (BACHELARD, 1986, p. 45)

O educador deve apropriar-se do olhar que Bachelard faz sobre a infância e sua importância para o adulto.

Segundo Albano (2004, p.10) o ateliê é um lugar de experimentação, de construção de novos conhecimentos, onde o artista traz sua impressão do mundo para transformá-la em obra de arte. Assim ocorre com a criança, ela precisa de lugar sossegado para desenvolver sua imaginação e criar seu trabalho artístico. O olhar

¹⁷ Henri Émile Benoît Matisse (1869-1954), pintor francês que difundiu o movimento artístico fauvismo.

da criança percorre caminhos que o adulto não consegue mais enxergar, porque para ela é a imaginação que está aflorando em seu pensamento (hábitos do devaneio particular, recolhimento).

O trabalho em ateliê deve propiciar também um trabalho coletivo, socializado, integrando as crianças ao som do silêncio ou de uma música suave. O ateliê é um espaço de reflexão, além da imaginação, de fantasia, além da criação, oferecendo à criança, o encontro com o outro e consigo mesma, a descoberta de seu “eu”.

Duncan (1976) diz que “O atelier silencioso” foi o último auto-retrato de Picasso.

O Ensino de Arte, no espaço de atelier, é um lugar onde se desenvolve a liberação da expressão artística, as habilidades motoras, a conexão entre os sentidos e a mente e entre a sensibilidade e a inteligência, ambas engrandecendo a criança, contribuindo para seu desenvolvimento.

A educação em artes visuais requer trabalho continuamente informado sobre os conteúdos e experiências relacionados aos materiais, às técnicas e às formas visuais de diversos momentos da história, inclusive contemporâneos. Para tanto, a escola deve colaborar para que os alunos passem por um conjunto amplo de experiências de aprender e criar, articulando percepção, imaginação, sensibilidade, conhecimento e produção artística pessoal e grupal. (BRASIL, 1998, v. 6, p.61)

A criança sofre transformações físicas, motoras, modifica suas habilidades de linguagem; isso é chamado de desenvolvimento ou aprendizagem em psicologia. A relação da criança com o mundo se dá quando ela faz parte dos contextos, das culturas, interage com seu meio social por meio da arte e do lúdico.

Dessa forma, o educador pode aprender a olhar, pode observar o aluno com arte, e fazer de sua aula uma prática reflexiva teórica e também lúdica. O lúdico deve estar presente em seu cotidiano, deixando-o mais próximo do aluno. O brinquedo e as brincadeiras são ferramentas que devem estar presentes durante sua aula, não apenas para o ensino da arte, como também em outras disciplinas. A linguagem lúdica que o educador utiliza em suas aulas, contribui mais para a transmissão de conhecimentos ao aluno do que uma abordagem apenas teórica e seu interesse acaba sendo maior pela aprendizagem. As atividades com brincadeiras aproximam mais o educador do aluno, tornando a aula mais prazerosa

e desejada. Essa interação espontânea e agradável, vindo da brincadeira entre o educador e aluno, torna a aula mais significativa e mais próxima da realidade da criança.

...a brincadeira infantil constitui uma situação social onde, ao mesmo tempo em que há representações e explorações de outras situações sociais, há formas de relacionamento interpessoal das crianças ou eventualmente entre elas e um adulto na situação, formas estas que também se sujeitam a modelos, a regulações, e onde também está presente a afetividade: desejos, satisfações, frustrações, alegria, dor. (OLIVEIRA, 1988, p.110)

Infelizmente, a atividade lúdica não faz parte do cotidiano da escola. Alguns educadores, por simples insegurança, insistem em tornar a aula muito séria, onde a brincadeira pode atrapalhar a disciplina. Eles confundem liberdade com libertinagem e suas aulas sem estímulo se tornam desinteressantes para as crianças. Portanto, é necessária a presença de atividades lúdicas na prática pedagógica dos alunos do curso de Pedagogia, onde são formados os educadores conscientes, que desenvolvem ricas potencialidades nas crianças. A formação de educadores deve basear-se na reflexão de concepções de infância vindas por meio das brincadeiras, de jogos interativos. O futuro educador tem a oportunidade de também brincar como um processo de desenvolvimento e aprendizagem. Portanto, o brincar é de grande importância para o educador e para a socialização da criança, ambos se tornam seres mais humanos na vida social. Tanto o educador como o aluno interiorizam valores e aceitam as regras do jogo da vida. O lúdico deve ser aplicado pelo educador como se aplica a arte, por meio do fazer artístico, pela prática, não somente pela teoria.

Segundo Santos (2001, p.15): “O educador lúdico é o que realiza a ação lúdica, inter-relacionando teoria e prática.”

As experiências da vida infantil do educador podem contribuir para a aula prática com seus alunos. Estes, por vezes, aprendem brincando.

A arte e o lúdico se completam no processo de ensino e aprendizagem. A escola precisa se adequar durante esse processo, facilitando o trabalho do educador.

A escola precisa desenvolver mais atividades lúdicas, como também transformar seu ambiente num espaço cultural para o aluno. Este, por sua vez, aprende ser mais espontâneo e criativo.

Enfim, embasados nos estudos realizados, entendemos que brincando a criança vai compondo uma infinita abertura de possibilidades - tal como a imagem do caleidoscópio, que lhe permite uma legitimidade do mundo, e é inserida nesta perspectiva transformadora que apontamos a ação lúdica na escola. Pois, se acreditamos que nossos alunos são criativos, imaginativos em função das potencialidades de seu pensamento, podemos tornar possível o impossível, utilizando uma linguagem mágica, única e universal que é a linguagem da brincadeira. (HARRES apud SANTOS, 2001, p.83)

Portanto, é neste contexto envolvendo a arte e o lúdico que a criança desenvolve suas potencialidades artísticas por meio da imaginação, por meio do faz de conta, por meio das brincadeiras e por meio de seus brinquedos.

1.3 BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS

As brincadeiras alimentam o espírito imaginativo, exploratório e inventivo do faz-de-conta e a isso chamamos de lúdico. Brincar tem o sabor de desconhecer o que se conhece, pois cada brincadeira é um universo a ser sempre (re)descoberto, (re)vivido, (re)aprendido. (PEREIRA, 2000)¹⁸.

As pesquisas têm evidenciado resultados positivos no desenvolvimento infantil nas práticas pedagógicas em que se inserem o jogo infantil. Entretanto, em nossas escolas infantis pouco espaço é destinado ao brincar. No entanto, o educador precisa ser instrumentalizado com recursos metodológicos para observar a criança e seu brincar. A discussão de concepções de criança e de educação infantil antecede a análise da inserção do jogo nas práticas pedagógicas (espaço físico, rotina, interações, materiais, relação adulto-criança entre outros), uma vez que é a criança que revela a melhor prática pedagógica a ser desenvolvida pelo educador na sua brincadeira.

Segundo Kishimoto (1993, p.11) é a ideia de autonomia infantil que possibilita uma pedagogia que tem como foco a criança e oferece experiências como o brincar. Se o jogo infantil é um dos elementos diferenciadores da qualidade do desenvolvimento infantil, é necessário subsidiar os professores e pesquisadores

¹⁸ MOURA, Selma Assis. *O resgate de brinquedos tradicionais da infância*. São Paulo: 2008. Disponível em: <http://www.overmundo.com.br/overblog/o-resgate-de-brinquedos-tradicionais-da-infancia>

para que investiguem o jogo infantil para propor direções tanto para as práticas pedagógicas como para as políticas públicas.

O autor traça um caminho de estudos sobre as brincadeiras e os jogos infantis em diversos lugares como Dinamarca, Noruega, Grã-Bretanha, Inglaterra, França, Japão e Itália, mostrando e comprovando a contribuição da cultura lúdica desses países para o Brasil. As brincadeiras tradicionais são modificadas e adquirem novas versões conforme o local em que elas são desenvolvidas. As brincadeiras são adaptadas pelas crianças nas regiões em que vivem, permitindo a mudança de vocabulário, adquirindo uma versão própria de cada região, descobrindo a identidade cultural de cada uma delas. São assuntos encontrados hoje nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), como tema transversal: a Pluralidade Cultural, utilizado pelos professores no momento em que trabalham as diversas culturas, assim como a cultura lúdica infantil dentro da Educação Infantil. Graças à miscigenação das matrizes culturais: africana, indígena e europeia, podemos vivenciar, ainda hoje, as brincadeiras infantis preservadas e modificadas pelo tempo e local, trazidas dos antepassados das crianças, aumentando a cultura lúdica.

São pela persistência do anonimato e oralidade que se caracterizam as brincadeiras da tradição infantil (HUMBERT, 1983; KISHIMOTO, 1993 apud Kishimoto, 2007, p.24). A autora também escreve sobre a memória coletiva que se torna individual através da tradição, preserva o popular, pois é brincando que se aprende a brincar e jogando que se aprende as regras do jogo. A brincadeira é vista como um fluxo que cria energia, direção e foco, desenvolvendo habilidades e interesses, posicionando o sujeito como controlador de sua própria vida. Kishimoto, (2007, p.22) apresentou como exemplo a tela de Bruegel (1560). “Jogos Infantis” mostra 96 tipos de brincadeiras infantis. Os brinquedos se tornam coisas de criança. As brincadeiras com a bola, o jogar, saltar, levantar, atirar na parede (como nos muros das igrejas da Noruega e Dinamarca) tem uma simbologia específica. A bola era brinquedo dos deuses na mitologia grega e o origami no Japão era parte dos rituais xintoístas e budistas.

Figura 1: Jogos infantis, pintura de Pieter Bruegel, 1560

Fonte: <http://nanamada.blogspot.com/2007/11/pieter-bruegel-jogos-infantis-breda.html>

A brincadeira do Brasil “esconde-esconde” era associada ao deus Dionísio¹⁹ (KISHIMOTO, 2007, p. 29-30). A regra é a perseguição, correndo para pegar os outros. A brincadeira mostra a imaginação infantil de cada lugar, no Brasil, a perseguição do escravo fugido.

Por meio das brincadeiras infantis o professor pode levar para sala de aula uma bagagem rica da cultura local onde vive. Há de se levar em conta as experiências vividas pelo professor, dentro e fora da sala de aula.

Durante o processo de ensino na Educação Infantil, o professor passa essas experiências quando vivencia com seus alunos aquilo que aprendeu quando criança. Assim, esse aluno recebe essas informações lúdicas através de brincadeiras e passa a ser o transmissor deste aprendizado, ao brincar com seu irmão ou com seu amiguinho. Forma-se então um círculo de troca de experiências vividas durante a infância, tanto por meio do professor como por meio do aluno, tanto do adulto, como da criança.

A brincadeira na escola é diferente da brincadeira em casa. O educador deve se preocupar com o brinquedo envolvido na brincadeira e tornar livre para a criança a escolha desse brinquedo no ato do “brincar”.

¹⁹ Dionísio (Baco em latim) - Era filho de Zeus e de Sêmele, princesa tebana filha de Cadmo e Harmonia. Na Mitologia Grega o pequeno deus passou toda sua infância fora do Olimpo, para fugir à implacável perseguição de Hera que lhe enviara uma maldição ao seu nascimento. <http://www.algosobre.com.br/mitologia/dionisio.html>. Acesso em 04.mai.2010.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades lúdicas que contribuem para o desenvolvimento psico-físico-motor, servindo de laboratório onde se aprende as regras da sociedade.

O jogar e o brincar requerem movimento, ação e prazer. Os jogos e brincadeiras dentro da escola exigem um ambiente próprio e adequado a eles, com condições ambientais favoráveis, capacidade de constituir um fator de auto-estima e fundamentos técnicos favorecendo o desenvolvimento do lúdico e do conhecimento.

A escola tem a função de planejar esse ambiente, despertando o interesse das crianças pelas linguagens da arte: música (saber ouvir diversos tipos de música) dança (movimento do corpo conforme ritmos variados), teatro (dramatização de contos e poesias infantis - literatura infantil) e artes visuais (pelo desenho, pintura, escultura, modelagem, colagem, atividades gráficas e multimídia).

Segundo Kishimoto (1993, p.11), a rotina da criança não deve pautar-se pelo modelo escolar, com horários fixos de atividades dirigidas pelo professor. O educador deve ser interativo, propiciando atividades lúdicas com pequenos grupos através de oficinas, explorando vários materiais, com diversos brinquedos e jogos. A criança precisa ter bastante tempo para tomar iniciativa, criar a brincadeira, satisfazer a curiosidade e expressar-se livremente. Mesmo sendo uma atividade espontânea, o “brincar” desenvolve-se dentro de regras preestabelecidas do lugar escolhido pela criança na brinquedoteca da escola, ou outro espaço. Não há um brinquedo sem regras do jogo. Sendo assim, o educador deve estar preparado para adequar os jogos e brincadeiras durante o pouco espaço e pouco tempo disponíveis para o lazer com seus alunos.

A brincadeira é uma mutação do sentido, da realidade: as coisas tornam-se outras. É um espaço à margem da vida comum, que obedece a regras criadas pela circunstância. (BROUGÈRE, 1995, p.99).

O educador do Ensino Infantil e o educador das primeiras séries do Ciclo I devem fazer um planejamento ao utilizar os jogos educativos, marcando as etapas, visando a qualidade dos mesmos e não a quantidade. A orientação dos PCNs (1998) está fundamentada nos princípios construtivistas, apoiando-se num processo de aprendizagem, onde reconhecem a participação do aluno, a intervenção do professor nesse processo e a escola como um espaço de formação e informação em que a aprendizagem de conteúdos e o desenvolvimento de

habilidades operatórias favorecem a inserção do aluno na sociedade, ampliando seu universo cultural.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, prestam-se à multidisciplinaridade, viabilizam a aprendizagem explorando os temas transversais (meio-ambiente, pluralidade cultural), estruturando a formação do cidadão. Esses temas perpassam às várias áreas do currículo.

1.4 BRINQUEDOS TRADICIONAIS

Dada a diversidade de aspectos sociais, culturais e políticos que interferiram na nossa formação: a presença da população indígena e seus costumes, o longo período de escravidão brasileira, e ainda as migrações, o colonialismo e o imperialismo, inicialmente europeu e mais tarde americano, forjaram condições que, sem dúvida, deixaram marcas diferenciadas no processo de socialização de adultos e crianças. (ARIES, 1986, p.20)

A história das crianças pode ser contada através dos brinquedos tradicionais populares²⁰ que João Amado²¹ (2002) classificou num conjunto de 13 categorias: adornos e adereços; brinquedos sonoros e musicais; bonecos, bonecas e acessórios; representação de animais; miniaturas de utensílios domésticos; miniaturas de alfaías e engenhos agrícolas; construções, artes e ofícios; transportes; armas; quebra-cabeças; materiais de jogos infantis; fantasias e culinária infantil. A memória infantil desses brinquedos pode vir associada à palavra e à escrita. Cada tipo de brinquedo é uma constelação, é um conjunto de valores de uma determinada criança, de um povo. Daí a importância das duas tradições: a oral e a escrita. Uma deve acompanhar a outra para comprovação dos fatos, tornando-os mais reais e compatíveis com o tempo e com a cultura do povo pesquisada.

Para as crianças tudo é espantoso, um ovo, uma minhoca, uma concha de caramujo, o voo dos urubus, os pulos dos gafanhotos, uma pipa no céu, um pião na terra.

²⁰ A classificação de brinquedos populares de João Amado, resultou na museografia do Museu do Brinquedo da FAFIL, mais adiante mostrarei as fotos desses brinquedos.

²¹ AMADO, João. *Universo dos brinquedos populares*. Lisboa: Quarteto, 2002.

1.4.1 O pião

Descubra a adivinha:
 Estando nu, eu não danço.
 Me vestem para dançar
 Mas me arrancam a capa.
 Para me verem brincar.
 É de madeira e ferro
 Carrega tripa por fora
 Quando brinca com ele
 Pula, canta, até chora
 Ele, com capa, não anda,
 Sem capa não pode andar,
 Para andar, bota-se a capa
 Tira-se a capa para andar
 Variante: Ele com capa não anda
 Sem capa não pode andar,
 Para formar o brinquedo,
 Sacode a capa pra lá²².
 Quem sou eu?
 O pião...

Muitas crianças brincam sozinhas com o pião, outras gostam de brincar com os amigos.

Figura 2: Turma da Mônica joga pião

Fonte: SOUZA, Maurício de. *Manual de brincadeiras da Mônica*. Editora Globo: São Paulo.
 Disponível em: <http://www.monica.com.br/revistas/brincade/jog-piao.htm>.

No Brasil, as crianças indígenas confeccionam piões a partir de um fruto (totuma) oco, redondo, onde enfiam um palito de madeira como um ferrão. Os indiozinhos utilizam as duas mãos para girá-lo, sem corda ou chicote (como antigamente).

²² DI MARCO, Sérgio Alexandre (1988, p.70) apud KISHIMOTO, Tizuko M. *Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993, p. 24.

Segundo Santa Rosa (2001, p.16-17), Portinari representou o movimento que o pião faz quando é jogado e sai rodando pelo chão. O artista resgatou a cultura da própria infância, além de pintar brinquedos, ele gostava de pintar suas brincadeiras com seus amigos.

Figura 3: Menino com pião, Cândido Portinari, óleo sobre tela, 1947, 65 x54cm
Fonte: Galeria de Fotos da Fundação Romi. Disponível em: www.fundacaoromi.org.br.

O conhecimento desse brinquedo tradicional, o pião, traz elementos de cultura diversificada, existem lugares onde o pião é rodado de ponta cabeça. No pião tradicional, que é brinquedo de muitos meninos de hoje, existe um prego sob sua forma cônica. Um movimento dos dedos sobre ele, faz girar o prego, mantendo equilíbrio sobre o chão. Existem também piões feitos de frutos rígidos e ocos, com um furo onde colocam um pauzinho fixado com cera negra e soltam-no sobre uma cesta plana onde rodopia, produzindo um som seco. As crianças do Alto Rio Negro brincam com piões de feira²³.

Figura 4. Pião de feira do Museu da Infância
Fonte: www.museudainfancia.unesc.net

²³ Pião de feira é o pião que tem um cordão amarrado nele, ao arremessá-lo o pião se desprende do cordão e salta girando no chão, num equilíbrio apreciável. Na minha infância em Piracicaba, interior de São Paulo, quando brincava com os meninos, tentava jogar pião, mas não conseguia fazê-lo girar no chão, o cordão desprendia dele.

O pião é um brinquedo tradicional mundialmente conhecido, acredita-se que tenha uma origem europeia. Por meio da história verifica-se que as crianças greco-romanas também se utilizavam do pião para suas brincadeiras. Os piões também têm caráter profissional, os artistas do Japão os exibem com números musicais, para atrair apreciadores.

O pião é um objeto cônico que possui na extremidade uma ponta de metal. Quando torcido, com a ajuda de um fio, faz um movimento de giro. Cerca de 3 mil anos a.C., na Babilônia, já existiam os piões, feitos de argila e com as bordas decoradas com formas de animais e humanas ou relevos. Eles foram encontrados em túmulos de crianças, assim como as bolinhas de gude. Os japoneses antigos pintavam a superfície com ricos detalhes e foram os primeiros a fazer um sulco ao redor da circunferência e produzir piões que assobiavam quando movimentados. No museu Johns Hopkins, em Baltimore (Estados Unidos), existe um vaso grego pintado há aproximadamente 2500 anos em que são vistas duas pessoas observando a dança de um grande pião de madeira. Os piões também foram encontrados nas escavações de Pompéia (Itália). (ATZINGEN, 2001, p.57)

Durante entrevista feita com o Prof. Dr. Clóvis Garcia²⁴ sobre brinquedos tradicionais, em sua biblioteca na ECA, em maio de 2008, o primeiro brinquedo a ser apresentado e comentado pelo professor foi o pião, confeccionado de coco. Ele cita que viu esse brinquedo numa gravura chinesa do século XIV.

Em muitas localidades joga-se o pião acompanhado de pequenos versos. Quando a fieira dá um nó e o pião fica prisioneiro no próprio cordão, surge o “amarra o bode” ou “mata-cobra”. A prática do “racha” com o pião é comum em várias partes do Brasil. No Pião Nica-do-Racha, as “nicadas” são as bicadas. Há piões feitos de brejaúva²⁵, porongos²⁶ ou cabaças. Na tribo Taulipang, no início do século XX, eram feitos de tatame²⁷ redondo e oco com um furo em um dos lados. Em ângulo reto, a bola é atravessada com pauzinho duro e vermelho, fixado com cera preta (KISHIMOTO, 2007. p. 26). O pião também é citado nas músicas de grandes compositores, como Roda Viva de Chico Buarque, vale recordar.

²⁴ Prof. Dr. Clóvis Garcia, professor de Artes Cênicas da ECA/USP, Escola de Comunicação e Artes, em entrevista feita pela mestrandia Zildete Torres Peres Camilo em maio de 2008, em sua sala biblioteca, com o tema: Brinquedos e brincadeiras tradicionais infantis.

²⁵ Frutos da palmeira de pequeno a médio porte, 3 a 8 metros de altura, tronco coberto de espinhos muito finos e agudos, tem folhas prateadas no lado de baixo, frutos redondos, quando verdes contêm pequena polpa e água no interior, como o Coco da Bahia. Maduros ficam roxos e tem castanha comestível. Disponível em: <http://www.arvores.brasil.nom.br>. Acesso em: 05/maio/10.

²⁶ Frutos ocos com casca dura, com os quais o povo do interior faz cuias e cabaças, segundo Dicionário Aurélio online, 2008.

²⁷ Tatame é uma espécie de esteira, no caso ela é redonda e oca com formato de bola e nela é colocada um palito para formar o pião.

Roda Viva
Chico Buarque
Composição: Chico Buarque

Tem dias que a gente se sente
Como quem partiu ou morreu
A gente estancou de repente
Ou foi o mundo então que cresceu...

A gente quer ter voz ativa
No nosso destino mandar
Mas eis que chega a roda viva
E carrega o destino prá lá...

Roda mundo, roda gigante
Roda moinho, roda pião
O tempo rodou num instante
Nas voltas do meu coração...

A gente vai contra a corrente
Até não pode resistir
Na volta do barco é que sente
O quanto deixou de cumprir

Faz tempo que a gente cultiva
A mais linda roseira que há
Mas eis que chega a roda viva
E carrega a roseira prá lá...

Roda mundo, roda gigante
Roda moinho, roda pião
O tempo rodou num instante
Nas voltas do meu coração.

A roda da saia mulata
Não quer mais rodar não senhor
Não posso fazer serenata
A roda de samba acabou...

A gente toma a iniciativa
Viola na rua a cantar
Mas eis que chega a roda viva
E carrega a viola prá lá...

Roda mundo, roda gigante
Roda moinho, roda pião
O tempo rodou num instante
Nas voltas do meu coração...

O samba, a viola, a roseira
Que um dia a fogueira queimou
Foi tudo ilusão passageira
Que a brisa primeira levou...

No peito a saudade cativa
Faz força pro tempo parar
Mas eis que chega a roda viva
E carrega a saudade prá lá...

A letra da música de Chico Buarque²⁸ (1967) fala de um mundo que cresceu para uma criança que também cresceu diante das voltas que a vida dá, como se fosse um pião rodando. Mas o pião roda mais depressa, é nessa roda viva que o tempo nela cultiva, transformando-se num barco que o traz à vida atual, à sua realidade. A viola, a ciranda, a roseira, ficam prá lá, num outro mundo, mas ficam guardados na memória e no coração. Mas eis que chega a roda viva e carrega a saudade prá lá. Como vimos, o pião é um brinquedo tradicional que inspira não só a criança, mas também o músico. Assim como esse brinquedo tão apreciado pelas crianças também temos a bola que serve de inspiração a muitas brincadeiras que vamos conferir a seguir.

1.4.2 A bola

Segundo Campos (2006) apud Kishimoto (2007, p. 20) o brinquedo essencial do homem é a bola.

O poeta Rainer Maria Rilke também conseguiu instruir bem os símbolos contidos na bola e no jogo da bola: a lei da gravidade e a liberdade de voo são valores atuantes da realidade humana. Além disso, atirar e agarrar são formas fundamentais do nosso comportamento diante da existência.

A bola é um dos objetos mais antigos usados nos esportes, jogos e brincadeiras. Redondas ou ovais, há 6.500 anos eram feitas de fibra de bambu, no Japão, e de crinas de animais, na China. Romanos e gregos utilizavam tiras de couro e penas de aves para confeccionar suas bolas, mas o material preferido era a bexiga de boi. A bola de futebol chegou ao Brasil em 1894, junto com as regras do jogo, pelas mãos de Charles Miller. Quem inventou a bola de futebol branca foi o brasileiro Joaquim Simão, em 1935, para que ela pudesse ser vista à noite com mais facilidade pelos jogadores. O primeiro jogo de basquete nos Estados Unidos aconteceu em 1892, ainda usando uma bola de futebol. A primeira bola de basquete foi fabricada naquele país dois anos depois. (ATZINGEN, 2001, p.77)

A bola de meia, por exemplo, é do interior paulista. Ela é um brinquedo artesanal, uma bola pequena de pano, aliás, os jogos de bola são os jogos mais

²⁸ Letra da música disponível em <http://letras.terra.com.br/chico-buarque/45167/>

difundidos. As crianças jogam em roda, jogam em duplas, jogam em grupos. Voltando às recordações de minha infância na cidade de Piracicaba, tive a oportunidade de jogar bola quando criança num parquinho infantil. Desde os seis anos de idade brincava com as crianças de “queimada”, uma brincadeira com bola de meia. A bola era feita pela minha mãe, era bem artesanal, embolava meias finas usadas e costurava à mão. Tínhamos uma bola para um grupo de dez crianças. Este grupo era dividido em dois, cinco crianças de cada lado, marcávamos o chão de terra do parquinho com um galho seco de árvore que encontrávamos lá jogado. A bola era arremessada por uma criança em direção à outra que seria “queimada” por ela. A criança “queimada” era excluída do grupo. Ganhava o grupo que conseguia “queimar” todas as crianças do outro grupo. Era uma brincadeira muito divertida que guardo na memória ainda hoje.

Kishimoto²⁹ (2007, p. 22), afirma que nas terras fronteiriças da Beira Alta e Trás-os-Montes, de nossos irmãos portugueses, a “pelota”, do latim “pilota” ou pila, significa péla, uma pequena bola. A péla curta joga-se em espaços cobertos, nas paredes, como na Espanha, na região basca, nas paredes das igrejas (SERRA; CÂMERA; PIRES, 1989). Ainda afirma Kishimoto, que os jogos de bola eram praticados na França em festividades da Igreja desde o século V e na Inglaterra após o século XII, no período carnavalesco, em batizados e casamentos. No final do século XIV, começa, na França, a construção de salas para o jogo da péla.

Muitos artistas marcaram seus momentos de criança com o jogo de bola, a exemplo de Cândido Portinari (1903-1963), que retrata sua infância na cidade de Brodósqui, estado de São Paulo conforme a obra abaixo, denominada “Futebol” datada de 1935.

Figura 5: Futebol, Cândido Portinari, óleo sobre tela, 1935, 97 x 130cm
Fonte: Galeria de fotos do Projeto Portinari. Disponível em www.portinari.org.br/candinho

²⁹ KISHIMOTO, T.M. *Brincadeiras para crianças de todo o mundo*. São Paulo: FEUSP, 2007, p. 19 a 20.

Esse jogo continua sendo um jogo tradicional infantil³⁰. O jogo de bola além de ter um caráter místico-religioso, possui um caráter de lazer, de recreação.

Rasmussem (2003) apud Kishimoto (2007, p.20) investiga a bola como objeto lúdico e sua importância na vida da criança. Afirma que na mitologia grega, a bola aparece como símbolo do poder dos deuses e controle sobre o homem, símbolo dos amantes. Para Rasmussem (2003) a bola é um brinquedo dos deuses, por seu fascínio e mistério.

Numa entrevista³¹ feita com o professor Clóvis Garcia³², em maio de 2008, ele fala que um dos brinquedos mais importantes é a bola. Garcia diz ainda, que existe uma variedade de brinquedos de bola desde aquela bola que você joga sozinho ou aquela que você joga apenas por brincadeira com outro, seguindo os versos abaixo, conforme como eu brincava quando criança.

Ordem, seu lugar,
Sem rir, sem falar,
Uma mão, a outra,
Um pé, o outro,
Sem rir, sem falar,
Bate palmas.
Pirueta,
Trás adiante,
Mãos cruzadas,
Quedas.

É jogo de bola de queda, que você pode jogar sozinho ou em companhia de alguém e existem jogos de bola como futebol, basquete, jogos de grupos que são competitivos.

A bola foi centro da teoria pedagógica de Froebel, em 1897, onde ela possui a magia de colocar o corpo em movimento, de fazer o corpo rolar, voar, pular conforme a brincadeira.

Tem um jogo que se faz que se chama *bete*³³, no meu tempo, hoje se chama *Taco*, que você joga com um taco, joga longe, para ver que distância jogou. Tem outro que é feito com duas casinhas. Jogo de casinha, também

³⁰ Kishimoto, Tizuko.M. *Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis, RJ: Vozes, p.79, 1993

³¹ Entrevista (em anexo) com professor Clóvis Garcia, feita durante o curso da Disciplina do Departamento de Artes Cênicas da ECA/USP: O aproveitamento do Folclore na Literatura Dramática Brasileira. Maio de 2008.

³² Clóvis Garcia, professor de teatro da ECA /USP do Departamento de Artes Cênicas.

³³ Bete é uma gíria infantil da brincadeira de taco. Dizem que foi criado por jangadeiros brasileiros no século XIX. Outros sugerem que "bete" derivou da palavra inglesa "bet", cujo significado é aposta, termo muito utilizado nas partidas de críquete, na Inglaterra. Há ainda uma terceira hipótese que diz que o taco deriva do beisebol – embora os adeptos do esporte afirmem o contrário, que foi o beisebol que derivou do taco. Taco ou bete, o fato é que o jogo extremamente popular no Brasil. É, inclusive, objeto de uma expressão muito comum no Paraná, "largar os betes", que significa desistir de algo.

chamado no meu tempo de *Betim*, hoje *taco*. São duas casinhas com bola. Tem um taco para se defender. Tem a turma que joga a bola. As casinhas são triângulos feitos de madeira e se derruba a casinha você perde o taco. Só com o taco você pode fazer os pontos. Jogo muito difundido no Brasil inteiro. Jogava no interior de São Paulo que eu sou de lá, da Zona Araraquarense. Nós jogávamos isso e eu uma vez, passeando no Rio Vermelho em Santa Catarina, Florianópolis mais para o litoral Norte de Florianópolis vi uma criança brincando de *Taco*. (GARCIA³⁴, 2008)

1.4.3 A boneca

Uma das propostas feitas aos alunos, na sua maioria mulheres, do curso de Pedagogia da Faculdade de Ciências e Letras “Carlos Queiroz” de Santa Cruz do Rio Pardo, durante a exposição (outubro de 2007), de brinquedos antigos (décadas de 40 até 80) pedia que indicassem o brinquedo favorito de sua infância. A maioria das respostas foi: a boneca.

“Eu aproveitei muito minha infância, brinquei muito, graças a Deus não tinha o que reclamar, pois tive muitos brinquedos e muitas bonecas. Dentre todas elas que tive, uma me recordo de uma maneira especial, que foi uma boneca dada pelo meu avô. Eu me lembro que naquela época (20 anos atrás), ela era quase do meu tamanho, meu avô mesmo que escolheu e fez uma surpresa pra mim. A boneca era de plástico, tinha os cabelos loiros e como já disse, era quase do meu tamanho. Eu gostei tanto da boneca que na hora do almoço e do jantar, ela também tinha que me acompanhar à mesa. Ela tinha que ter um prato, talheres e copo, só não colocava comida de verdade. Todo lugar que eu ia, ela ia também, tomar banho, na hora de dormir, só na escola que não a levava. Brinquei muito com ela, até que fui crescendo e deixando-a de lado, mas nunca a deixei empoeirada, eu só não brincava mais com ela, mas sempre estive no meu quarto, até hoje”. Luíza³⁵.

Este depoimento da aluna Luíza, é um exemplo de como a memória traz o passado à tona, misturando-se com as percepções imediatas. A memória aparece como força subjetiva ao mesmo tempo profunda e ativa como no ato de ganhar a boneca.

A memória teria uma função prática de limitar a indeterminação (do pensamento e da ação) e de levar o sujeito a reproduzir formas de comportamento que já deram certo. “Mais uma vez: a percepção concreta precisa valer-se do passado que de algum modo se conservou: a memória é essa reserva crescente a

³⁴ Prof. Clóvis Garcia em entrevista na ECA/USP no Departamento de Artes Cênicas em maio de 2008.

³⁵ Luíza foi o nome fictício dado à aluna que não quis se identificar no depoimento.

cada instante e que dispõe da totalidade da nossa experiência adquirida.” (BOSI, p.51, 1994).

Outro exemplo da comunidade local:

-Éramos oito irmãs, meu pai comprava uma boneca para cada quatro de nós. Ganhávamos na época do Natal, do Papai Noel. Quem mais brincava com a boneca era sempre a irmã mais esperta, eu como era mais fraca, não tinha essa liberdade e coragem de brigar por ela. Lembro como se fosse hoje, a boneca tinha cabeça de louça e o corpo de papelão.

Alguns depoimentos como este da amiga Guilhermina³⁶, deram subsídios para este trabalho de pesquisa.

Lembranças como esta recuperada por Guilhermina, mostra como o brinquedo é importante na vida da criança. O ato da vontade de brincar com a boneca veio à tona, no momento em que observou uma boneca semelhante àquela de sua infância.

Bosi (1994, p.53) faz a seguinte afirmação: “Lembrança é a sobrevivência do passado”. O passado, conservando-se no espírito de cada ser humano, aflora à consciência na forma de imagens-lembrança. A memória do indivíduo depende do seu relacionamento com a família, com a classe social, com a escola, com a Igreja, com a profissão; enfim, com os grupos de convívio e os grupos de referência peculiares a esse indivíduo. (BOSI, 1994)

Bem se nota que Guilhermina pertencia, na época, década de 40, a uma classe desprovida de recursos, da zona rural, onde a família não podia comprar uma boneca para cada uma de suas filhas.

Uma pesquisa feita em 2007, com as 35 alunas de Pedagogia da FAFIL, mostrou que onze delas guardavam ainda, com carinho, a boneca que ganharam quando crianças. Cinco delas guardaram para as filhas brincarem, algumas já doaram para o Museu do Brinquedo da Faculdade e outras sentiram a necessidade da companhia da boneca que lhes trouxe muita alegria e companheirismo na infância.

A psicologia do desenvolvimento infantil³⁷ nos mostra que a boneca deveria ser um(a) companheiro(a) para criança e como tal, possibilitar-lhe a

³⁶ Guilhermina é o nome fictício da amiga que não quis se identificar, por motivos pessoais.

³⁷ A concepção de construção de conhecimentos pelas crianças em situações de interação social foi pesquisada, com diferentes enfoques e abordagens, por vários autores, dentre eles: Jean Piaget, Lev Semionovitch Vygotsky e Henry Wallon. Nas últimas décadas, esses conhecimentos que apresentam tanto convergências como divergências, têm influenciado

familiarização com relações sociais mesmo quando sua própria família se apresenta desestruturada, de pais separados ou entes falecidos. As experiências que a criança vivencia por meio de seus sentidos, como o tato, a visão, o olfato, têm um valor inestimável para seu desenvolvimento.

Desta forma, o brincar com a boneca de pano com enchimento de lã de carneiro torna-se uma atividade prazerosa e aconchegante, a boneca passa a ser o “outro” muito próximo de seu coração.

A ovelha não tem nada de violento e, talvez por isso, é usada na simbologia cristã. A lã, uma vez comprimida, cede e depois volta ao seu estado macio anterior. O algodão já não tem esta característica pois tende a se compactar, além de ser mais pesado que a lã. A lã também é facilmente lavável não perdendo suas características após secar. (SCHEVEN, 1991, p. 36)

No depoimento apresentado por Luíza, ela retrata sua vida com a boneca de uma maneira tão íntima, como se o brinquedo “boneca” fosse um ser humano, um membro da família, uma companheira de todas as horas, até na hora de dormir. A boneca de Luíza não era de pano, era de plástico, também o tamanho se igualava ao dela, isso favorecia maior aproximação na hora do “brincar”. As atividades de seu cotidiano tornaram-se brincadeiras prazerosas, com o companheirismo de sua boneca. Scheven (1991, p. 37) afirma que a indústria de brinquedos utiliza materiais sintéticos na fabricação das bonecas, por uma questão financeira e de mercado, mas, do ponto de vista pedagógico, a boneca feita com produtos sintéticos é inadequada³⁸.

Dentre essas alunas, existe uma que trabalha na Associação dos Artesãos de Espírito Santo do Turvo, ARTEST³⁹. Desde 1992, Sandra confecciona bonecas de pano, de modelos variados. A princípio, a Administração Municipal do Fundo Social de Solidariedade incentivou a comunidade a desenvolver trabalhos artesanais para geração de renda. Atualmente, essas bonecas são comercializadas

marcadamente o campo da educação. Sob o nome de construtivismo reúnem-se as ideias que preconizam tanto a ação do sujeito, como o papel significativo da interação social no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança. BRASIL, 1998, vol.1, p.22.

³⁸ O termo inadequada na referência de Scheven (1991, p.37) refere-se à linha antroposófica, onde recomenda que, para o corpinho da boneca o mais adequado é a lã de carneiro sem fiar; para o corpo e vestimentas, tecido de algodão e, no cabelo, a lã fiada artesanalmente fica mais bonita e mais natural.

³⁹ ARTEST é a Associação dos Artesãos de Espírito Santo do Turvo, cidade pequena recém emancipada da região de Santa Cruz do Rio Pardo, SP. A associação, fundada em 1992, envolve ex-trabalhadoras rurais na confecção de bonecas de pano. Atualmente no Município, as creches municipais trabalham dentro da linha mestra que nos apresenta Rudolf Steiner, precursor da Antroposofia que é uma ciência da qual a Pedagogia Waldorf faz parte.

em diferentes pontos: Instituições Educacionais, Lojas de Brinquedos Pedagógicos, Escolas, Faculdades, Universidade de São Paulo, não só no Brasil como no Exterior também. Este projeto é chamado de “Mãos de Fada” e se efetivou por meio de oficinas em que ex-trabalhadoras rurais de corte de cana-de-açúcar e colheita de melancia puderam desenvolver sua criatividade em uma nova frente de trabalho artesanal.

O Projeto “Mãos de Fada” promove a união, a fraternidade entre seus membros e ao mesmo tempo, uma nova forma de complementação de renda familiar, por meio da confecção de bonecas artesanais.

Independentemente do material usado para se confeccionar uma boneca, ela jamais destruirá os sonhos, a imaginação da criança. No caso da ARTEST, as artesãs confeccionam as bonecas de pano, com enchimento de lã de carneiro, seguindo uma linha antroposófica⁴⁰, naturalista, anímica (animal: o carneiro). Scheven, ainda como referência, faz compreender que o melhor material para fabricação das bonecas é a lã de carneiro, pela origem, vindo de um animal dócil (ovelha), traz calor, aconchego e desenvolve mais o sentido do tato.

Figura 6: Boneca da ARTEST confeccionada pela aluna Sandra
Fonte: Foto da autora

Com quais materiais podemos estimular o sentido do tato? Pergunta Scheven (1991, p. 14), e ela responde com uma diversidade de materiais naturais

⁴⁰ A ciência espiritual antroposófica reconhece no ser humano um ser com corpo, alma e espírito. Também reconhece no Eu do Homem uma entidade espiritual que passa por longos períodos de desenvolvimento com várias passagens por vidas na terra. Scheven (1991, p.7).

que podem ser dados como brinquedos, respeitando as diversas idades da criança: tecidos de algodão ou lã (fiada ou não fiada), feltro, madeira, conchas, casca de árvores, sementes⁴¹ de todos os tipos, pedras, raízes etc.

Esses materiais trazem superfícies de estruturas diferenciadas, cheiros diversificados e formas variadas que transmitem à criança ricas vivências sensoriais durante o brincar de boneca.

Figura 7: Registro das educadoras da Creche de Bloco Verde, Parma, Itália, trabalho artístico com conchas, meadas de lãs e sementes da região

Fonte: Foto tirada pela autora durante a reunião com as educadoras, no dia 03/02/09

O depoimento de Luíza, sobre sua boneca de plástico, contesta essa afirmação de Steven, quando diz que os brinquedos de plástico são concebidos de tal forma que não estimulam as forças da fantasia da criança.

Quando a criança não tem a idade de escolher sua própria boneca, cabe aos pais a escolha certa. Os pais perguntam: _ Qual boneca devo dar à minha filha? “Devemos insistir que as crianças utilizem brinquedos artesanais se seus colegas levam à sala de aula os brinquedos anunciados pela televisão?” (SALLES, 1984, p.13). O que importa para eles é deixar a criança feliz ao receber o brinquedo. Brougère (1994) afirma que a boneca, como outros brinquedos, podem ser considerados como um objeto mediador entre o mundo adulto e o mundo infantil; onde a criança faz uma projeção abstrata construída por ela.

Não é só o material do produto “boneca” que vai se levar em conta, mas sim o significado que ela terá para a criança. Assim também ocorre na Educação Infantil, o educador deve proporcionar um ambiente agradável para a criança se

⁴¹ Tive a oportunidade de observar as atividades de uma aula de Arte, durante visita na Creche de *Brucio Verde*, na cidade de Parma, Itália, 2009, a educadora orientava as brincadeiras com sementes, grãos, tirados de grandes potes, espalhados sobre a mesa, onde as crianças manipulavam, contavam e cantavam junto com ela.

sentir bem com vários brinquedos a escolher. Ele deve proporcionar momentos de liberdade para escolha do brinquedo.

Segundo Kishimoto (1997) a escolha de brinquedos e a organização de espaços adequados para estimular brincadeiras constituem etapas da construção de um projeto pedagógico para a educação infantil.

Que brinquedo é esse que torna a criança satisfeita e realizada em suas ações cotidianas? O que o brinquedo tem a ver com a memória? O que a boneca de Luíza ou de Guilhermina trouxe de bom para a vida adulta delas? Qual a representação do adulto no brincar? Indagações como estas vão dar origem às diversas pesquisas entre as alunas de Pedagogia.

O brincar de boneca faz parte do cotidiano de muito adulto, por meio da memória, pois segundo Bosi (1994, p.49), graças à memória-hábito, sabemos “de cor” os movimentos que exigem, por exemplo, o comer segundo as regras da etiqueta, o escrever, o falar uma língua estrangeira, o dirigir um automóvel, o costurar, o escrever a máquina etc.

A memória-hábito faz parte de todo o nosso adestramento cultural. No depoimento da amiga Guilhermina, a lembrança pura de sua boneca, sua vontade de brincar com ela, quando se atualiza na *imagem-lembrança*, traz à tona da consciência um momento único, singular, não repetido, irreversível, da vida. Daí, também, o caráter não mecânico, mas evocativo, do seu aparecimento por via da memória.

A imagem-lembrança tem data certa: refere-se a uma situação definida, individualizada, ao passo que a memória-hábito já se incorporou às práticas do dia-a-dia (assim como o brincar de boneca de Luíza). A memória-hábito parece fazer um só todo com a percepção do presente. Segundo Bosi (1994), Bergson tem o cuidado maior de entender as relações entre a conservação do passado e sua articulação com o presente, a confluência da memória e percepção. Bergson descreve o próprio dinamismo interno da memória como um processo que parte de uma imagem qualquer e, por meio de associações de similaridade ou de contiguidade, vai tocando outras imagens que formam com a primeira um sistema. A recordação seria, portanto, uma organização extremamente móvel cujo elemento de base ora é um aspecto, ora outro do passado; daí a diversidade dos “sistemas” que a memória pode produzir em cada um dos espectadores do mesmo fato (BOSI, 1994, p.51).

A qual região geográfica pertencem as bonecas de Luíza, de Guilhermina e da ARTEST, do Projeto “Mãos de Fada”? Pertencem à região interiorana, sudeste do estado de São Paulo, com economia voltada à agricultura e agropecuária. A exemplo disso temos a lã de carneiro já citada, na confecção das bonecas da ARTEST.

Como essas diferentes bonecas, a de plástico de Luíza, a de papelão de Guilhermina e a de pano de Sandra, podem fazer parte do acervo do Museu do Brinquedo da Faculdade local?

Pela diversidade cultural que elas trazem, épocas diferentes, bonecas confeccionadas com materiais diferentes, podem contribuir para a Educação Infantil. A criança, ao observar as diferentes bonecas, fará uma viagem no tempo e dessa viagem virão à tona detalhes de uma época diferente daquela em que vive. A moda, a vestimenta de cada boneca, proporcionará a visão de mundo, ampliando seu olhar além daquele de seu cotidiano. Por meio da apreciação e leitura dessas imagens diferenciadas, a criança irá reconhecer e estabelecer relações de objetos de culturas diversas.

Qual é o papel do educador diante de tal fato?

O educador pode atuar como um provocador da apreciação e leitura da imagem. Nesses casos o professor deve acolher e socializar as falas das crianças, estabelecendo correlação com as experiências pessoais dessas crianças (quatro a seis anos). Conforme Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) 1998:

É aconselhável que as crianças realizem uma observação livre das imagens e que possam tecer os comentários que quiserem, de tal forma que todo o grupo participe. O professor pode atuar como um provocador da apreciação e leitura da imagem. Nesses casos o professor deve acolher e socializar as falas das crianças.

Conforme as orientações didáticas, apreciação em Artes Visuais, para crianças de quatro a seis anos do RCNEI⁴² 1998, é nessa interação ativa que acontecem simultaneamente a observação, a apreciação, a verbalização e a ressignificação das produções, no caso das bonecas. Nessas situações, novamente,

⁴² RCNEI, Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, Conhecimento de Mundo, vol.3, 1998, p.103, Apreciação em Artes Visuais.

a imaginação, a ação, a sensibilidade, a percepção, o pensamento e a cognição, o respeito ao outro, são reativados.

Qual o sexo de minha boneca? A partir do que já foi citado, torna-se compreensível que cada brinquedo, especialmente a boneca que a criança possui, tem sua importância pessoal. Através de sua boneca, a criança faz sua relação com o mundo, desenvolvendo respeito às outras pessoas, como ser humano, independentes de sexo.

Figura 8: Boneco da Creche de *Bruco Verde*
Fonte: Foto tirada em 03/02/09, em Parma, Itália

Pode um menino brincar com boneca?

A sexualidade, a expressão masculino e feminino, o gênero, o ser humano, ainda não está presente na mente infantil. Para a criança, o que importa é brincar, independente do sexo. O que a criança quer é um(a) companheiro(a), não levando em conta seu sexo, mas uma companhia, para troca de experiências e aquisição de novas culturas.

A boneca na mão de uma criança é para esta um espelho de seu ser e de sua situação evolutiva. A ela recai uma grande importância, pois tudo nela, mesmo o não pensado, tem a sua atuação que somente se revelará no adulto maduro. (SCHEVEN, 1991, p.25)

Segundo Scheven (1991), a boneca na mão da criança deveria ter um corpo de criança que ainda não entrou na diferenciação do masculino-feminino. O sexo da criança não aparece. A boneca pode ser menino ou menina, pode se chamar Maria ou Pedro, pode ter cabelo comprido ou curto, mas as marcas corpóreas da sexualidade não aparecem. Somente mais tarde essa distinção irá aparecer.

Quanto mais a brincadeira depender da iniciativa adulta (centros de lazer, escola) menos será marcada pela diferença sexual. A diferença sexual é desenvolvida especialmente, mas não exclusivamente, nas brincadeiras em que é grande a iniciativa da criança. Ela é um traço da construção da brincadeira pela criança. (BROUGÈRE, 2004)

Uma pesquisa feita no Brasil por Oliveira (1984) sobre a distribuição dos brinquedos artesanais por sexo confirmou a utilização indiferenciada deles, podendo atrair a ambos, tanto o menino como a menina.

Já na pré-história, a Vênus de Willendorf, figura abaixo, encontrada nas cavernas da Áustria, é considerada a boneca mais antiga do mundo: foi feita provavelmente há 30 mil anos. Trata-se de uma figura feminina em miniatura, de pedra escavada.

Figura 9: Vênus de Willendorf

Fonte: www.historiadaarte.com.br/imagens/venusdewillendorf.jpg

Desde os tempos mais remotos, esses das cavernas, as bonecas vêm acompanhando o desenvolvimento do homem e suas civilizações. Os egípcios, por exemplo, faziam bonecas de terracota, uma argila modelada e cozida no forno. Elas eram chamadas *ushatbs*, conforme figura abaixo, mediam entre 10 a 23 cm e costumavam ser colocadas nos túmulos dos faraós. Essas bonecas funerárias representavam escravos e parentes que, num passado ainda mais remoto (por volta de 1600 a.C.) eram enterrados vivos para acompanhar o faraó em sua jornada para um outro mundo.

Figura 10: Ushabti, boneca do Egito

Fonte: http://www.mysteries-in-stone.co.uk/Portuguese/ushabti_enpt.htm

O uso das bonecas em rituais religiosos também foi (e ainda é) comum no Japão e na África, conforme figura abaixo.

Figura 11: Ningyo Kuyo

Fonte: <http://photojapan.karigrohn.com/ningyo%20kuyo/ningyokuyo.htm>

No primeiro, realiza-se no dia 25 de setembro o *Ningyo Kuyo* ou “consolo das almas”. Mulheres que não podiam engravidar, mas conseguiram ter um filho levam uma boneca para ser queimada no templo *Kiyomizu-Kannon*, em Tóquio.

Acredita-se que colocando uma boneca de celulóide, ao lado de uma criança doente, todo o mal passa para a boneca, que é depois jogada fora.

Também se tem o ritual do Vudu, figura abaixo, magia negra, bonecas de cera ou pano que são espetadas ou queimadas para fazer mal às pessoas que representam.

Figura 12: Vudu - Boneca de magia negra
 Fonte: www.fotosearch.com.br/fotos-imagens/boneca_15.html

No Brasil, as bruxas de pano, antes de se tornarem brinquedos infantis, também eram usadas para esse fim. Daí o nome bruxa: uma lembrança do objetivo original deste brinquedo herdado de Portugal.

Antigamente as bonecas não tinham a função de brinquedo, eram consideradas sagradas, com uma função religiosa. Estudiosos como arqueólogos, sociólogos, antropólogos, historiadores e psicólogos buscam entender essa viagem da boneca pelo tempo, através das várias etapas da história da arte, da moda e da religião. Em seu “Homo Ludens”, Huizinga (1938) diz: “Encontramos o brinquedo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização que agora nos encontramos”.

Atzingen (2001, p.8) afirma: “as primeiras bonecas que falaram *mamã* e *papá* foram apresentadas por Johann Maelzen na Exposição da Indústria Francesa em 1823, e aperfeiçoadas em 1880, com o emprego da tecnologia fonográfica de Thomas Alva Edison (1847-1931)”.

O celulóide começou a ser utilizado em bonecas após 1850.

Figura 13: Boneca em celulóide de fabricação alemã-1930 ⁴³
 Fonte: www.museu-do-brinquedo.pt

⁴³ Museu do Brinquedo de Sintra-galeria de imagens do site www.museu-do-brinquedo.pt.

No século XX elas passaram a ser feitas desse material e também de borracha e plástico. Começaram a agir de forma humana, transmitindo sons, andando.

A *Barbie* foi criada nos Estados Unidos em 1959 e revolucionou o conceito de bonecas, com grande repercussão mundial, até hoje ela é o ícone da moda no mundo. A *Susi* que foi lançada no Brasil em 1962, marca sua presença até hoje na infância de muitas crianças.

Figura 14: Primeira boneca *Barbie*, 1959

Fonte: <http://asnovidades.com.br/fotos-de-bonecas-barbie/>

Figura 15: Bonecas *Susi*, década de 70

Fonte: <http://retromotoca.wordpress.com/2008/08/06/boneca-susi-anos-70/>

Um boneco americano vestido de militar inaugurou a série “figuras em ação” criada por Stanley Weston. No final dos anos 70, a Estrela lançou o *Falcon* e outros heróis como Batman e Superman, saídos dos filmes.

Figura 16: Boneco Falcon, década de 70
Fonte: www.loucoporbonecos.com.br

Atualmente existem as bonecas virtuais⁴⁴; a criança pode modificar o corpo, a roupa, acessórios e dar vida a elas com o auxílio de um simples toque no *mouse* ou na tela.

Com certeza, as bonecas de Luíza, de Guilhermina e de Sandra não têm a função sagrada dos povos antigos, nem a moda digital das bonecas virtuais de hoje, mas têm a magia e a fantasia do brincar, a lembrança recuperada pela sua imagem na infância.

O que percebo em mim quando vejo as imagens do presente ou evoco as do passado? Percebo, em todos os casos, que cada imagem formada em mim está mediada pela imagem, sempre presente, do meu corpo. O sentimento difuso da própria corporeidade é constante e convive, no interior da vida psicológica, com a percepção do meio físico ou social que circunda o sujeito. Auto-análise de Bérqson voltada para a experiência da percepção. (BOSI, 1994, p.44)

1.5 OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

1.5.1 As definições de jogos segundo os pesquisadores

⁴⁴ Bonecas virtuais podem ser encontradas no site: <http://br.b Barbie.com/activities/fashion/>

O jogo é um fenômeno tão discutido em diversos âmbitos como a Antropologia, Psicologia, Pedagogia, Filosofia, Matemática, História, Sociologia e outras disciplinas que têm realizado abordagens sobre o lúdico. Há pontos de encontro e desencontro entre essas áreas que fazem surgir novas discussões a respeito.

A interpretação dada à palavra “jogo” é diferenciada segundo os autores entendidos no assunto. Vamos às definições de alguns deles, identificando e localizando as nossas concepções a respeito.

A princípio temos Hollanda (1975, p.228) que define o termo jogar como sendo passatempo, divertimento sujeito a regras. O termo jogo está também dentro da definição de lúdico, que deriva do latim *ludus*, que remete “às brincadeiras, aos jogos de regras, a competições, recreação, representações teatrais e litúrgicas” (HOLLANDA, 1975, p.24).

Bruner mostrou a ligação entre situação do jogo e domínio da linguagem em crianças pequenas. Através do gesto lúdico da mãe, a criança domina a linguagem, assim aprende a se comunicar com o outro.

Seguindo a mesma orientação, Huizinga e Caillois (1958, p.42-3) apontam como características do jogo: a liberdade de ação do jogador, a separação do jogo em limites de espaço e tempo, a incerteza que predomina, o caráter improdutivo de não criar nem bens nem riqueza e suas regras. (KISHIMOTO, 1996, p.24).

O jogo é uma atividade interacional de natureza competitiva ou cooperativa, envolvendo um ou mais jogadores e um conjunto de regras que definem seu contexto de ação. Os objetos de ação são pré-determinados pelas regras e papéis a serem assumidos pelos jogadores (CAILLOIS, 1958 apud KISHIMOTO, 1996, p.24).

Pedagogos como Froebel, Montessori e Decroly chamaram a atenção para o valor educativo do jogo e fizeram com que muitos educadores reconhecessem a importância de tal atividade. Ainda hoje, os sistemas pré-escolares discutem se o jogo infantil é um ato de expressão livre, um fim em si mesmo ou um recurso pedagógico (KISHIMOTO, 2002 apud SANTOS, 2003, p.131).

Jogar é aprender, brincar também é aprender. O jogo e a brincadeira fazem parte de uma aprendizagem lúdica, de uma cultura lúdica dentro e fora da sala de aula. A aprendizagem do jogo é informal (BROUGÈRE, 2004), mesmo sendo

educativo. Este, por sua vez, utilizado em sala de aula desvirtua o critério ao dar importância ao produto e não somente ao desenvolvimento de habilidades.

Wallon (1998) considera o jogo como principal atividade da criança, desde que se mantenha espontâneo e livre. Cada faixa etária da criança põe em exercício as funções adquiridas através do lúdico e pode se acompanhar sua evolução. A emoção constitui a base inicial da formação do sujeito. Vale lembrar que o social e a emoção estão ligados durante o crescimento da criança.

Para Vigotsky, o jogo é uma satisfação que surge através de estímulos. “O que constitui o jogo é a imaginação que surge a partir da ação” (SANTOS, 2003, p.132). Desde o nascimento, a criança está em constante interação com o adulto, seja com a família, seja na escola ou na rua e adquire conceitos no grupo social a que pertence. O processo de interação familiar traz reações naturais, herdadas biologicamente. Traz também como respostas aos estímulos recebidos, os processos culturais que vão se transformando em ação, relação e representação. As brincadeiras são construídas como resultado de processos sociais.

Huizinga (1951, p.3-31) menciona o caráter “não sério” do jogo, a liberdade da ação durante o processo de jogar. Para ele, a pouca seriedade que se refere está mais relacionada ao cômico, ao riso, acompanhados pelo ato lúdico que se contrapõe ao trabalho, considerado como atividade séria. (KISHIMOTO, 1998, p.4)

Existem diferenças entre os jogos para crianças não alfabetizadas e alfabetizadas. Para as crianças não alfabetizadas, os jogos devem ser aplicados através de “leituras” da realidade, como ferramentas de compreensão de relações entre elementos significantes como: palavras, fotos, desenhos, cores, e seus significados (objetos).

Piaget (1970) apud Kishimoto (1994, p.40), destaca quatro etapas nessas relações:

- 1) Índices: relações significantes estreitamente ligadas aos significados (passagem, animal);
- 2) Sinais: relações indicadoras de etapas e marcações dos jogos (aviso por meio do apito);
- 3) Símbolos: relações mais distantes entre o significado e o significante (fotos, desenhos, esquemas);

4) Signos: elementos significantes independentes dos objetos (palavras, números).

De acordo com Antunes (2000, p.17) os jogos que estimulam o tato, o paladar, a audição devem preceder aos da visão. E ainda coloca que os jogos que envolvem essas relações visam às inteligências múltiplas na caracterização de Gardner, são eles:

- Jogo da alfabetização cartográfica: jogo que trabalha a lateralidade, conceito de escala, pensamento lógico, criatividade ou enigmas diversos. A exploração das habilidades espaciais e temporais, dentro e fora, em volta de, entre dois, igual e diferente, em fila, sobre e sob, sempre e nunca (ANTUNES, 2000, p.113).

Figura 17: Jogo de montagem e encaixe da década de 80

Fonte: foto tirada pela autora durante a exposição do Museu do Brinquedo – outubro/2007 na FAFIL

- Jogo da memória, desenvolve competências de tempo e de limite;

Figura 18: Jogo da Memória

Fonte: foto tirada pela autora durante a exposição do Museu do Brinquedo – outubro/2007 na FAFIL

- Jogos para estimulação e inteligência musical, descobrindo sons pelos instrumentos musicais e objetos sonoros (como o apito), apresentam habilidades de percepção auditiva, estrutura rítmica e memória musical.

Figura 19: Gaita, instrumento musical da década de 60.

Fonte: foto tirada pela autora durante a exposição do Museu do Brinquedo – outubro/2007 na FAFIL

- Jogos de motricidade: não é apenas com a visão que a criança percebe o mundo que a cerca, mas com o movimento do corpo. Qualquer criança pode aprender a linguagem do surdo-mudo e o método Braille através dos estímulos da inteligência cinestésico-corporal (chocalho, brinquedos sonoros) assim como a coordenação viso-motora e tátil, a percepção de formas e percepção tridimensional do brinquedo (peso, tamanho e volume).

Figura 20: Brinquedo de encaixe do acervo do Museu da Infância

Fonte: www.museudainfancia.unesc.net

- Jogos estimuladores do paladar e audição: desenvolvem habilidades de atenção, por exemplo, o jogo do “passa a bola”.

Figura 21: Jogo de passa a bola com garrafa pet e bola de meia

Fonte: <http://ludicidadealvorada.blogspot.com/2007/>

- Jogo do “pega-varetas”, desenvolve a coordenação motora fina e traz a noção de quantidade.

Figura 22: Jogo do pega-varetas

Fonte: foto tirada pela autora durante a exposição do Museu do Brinquedo – outubro/2007 na FAFIL

- Jogo envolvendo a inteligência naturalista ou biológica, desenvolve a competência da percepção da natureza, da empatia com animais e plantas.

Figura 23: Urso de pelúcia da década de 90

Fonte: foto tirada durante a exposição do Museu do Brinquedo em outubro de 2007 na FAFIL

Nossa herança genética nos desperta para o mundo com sensibilidade natural, mas a força da educação é significativa no comportamento posterior. A exemplo disso temos o jogo “o que o mestre mandar”, que desenvolve a habilidade da curiosidade, orientação espacial e motricidade, além da atenção.

- Jogos que envolvem a inteligência pictórica levam a compreender a linguagem dos signos, cores e desenhos, forte nos pintores realistas, cartunistas, desenhistas, ilustradores. Nilson José Machado⁴⁵ associa essa inteligência à musical na criança que se expressa individualmente, reconhecendo objetos, formas, cores, tamanho, figura-fundo e viso-espacial (jogo de argolas, quebra-cabeça).

⁴⁵ Professor de Graduação e Pós-Graduação na FEUSP, Faculdade de Educação da USP.

Figura 24: Jogo de quebra-cabeça da década de 90

Fonte: foto tirada pela autora durante a exposição do Museu do Brinquedo – outubro/2007 na FAFIL

Esses jogos estão presentes no Ensino da Arte, por exemplo, os jogos estimuladores, articulam a percepção, imaginação, a emoção e a reflexão. Por meio de diferentes materiais e de novas linguagens, o aluno expressa seus valores pelas artes visuais.

1.5.2 O jogo educativo

O que são jogos educativos? São jogos que têm um princípio lúdico. Envolvem a memória, operações lógicas, atenção e raciocínio. Ex. Loto: permite associar, identificar, enriquecer vocabulário; o Dominó: favorece senso de observação, concentração e associação. Ele tem duas funções: dá prazer e faz aprender. É o “aprender brincando” sem ter a impressão de que se aprende. Por exemplo, jogos educativos com contextos lúdicos: alinhar palavras, cores, números, evidenciam princípio pedagógico, assim como o jogo eletrônico, na máquina que nomeia imagens, cores, formas.

Os jogos educativos não constituem senão que uma das múltiplas formas que podem tomar o material do jogo, mas que têm por meta dominante a de fornecer à criança objetivos suscetíveis de favorecer a iniciação a certos conhecimentos e também permitir repetições freqüentes em relação à retenção e às capacidades intelectuais da criança. (DECROLY, 1978, p.23 apud KISHIMOTO, 1993, p.113)

A leitura que os pais fazem dos jogos educativos, por estarem associados à aprendizagem escolar tem uma imagem positiva para o desenvolvimento na

educação da criança. Esses jogos levam em conta a autonomia dela, através dos temas abordados na escola (como exemplo: animais; natureza; jogos do alfabeto: letras, palavras; Banco Imobiliário; jogos dos primeiros passos para leitura). São jogos que remetem ao espaço familiar, ao convívio de todas as pessoas juntas.

Os jogos paradoxais representam a evolução dos jogos educativos para softwares ou CD-ROM, são os jogos eletrônicos.

De acordo com Brougère (2004, p. 214) as vantagens desses jogos são múltiplas: imagem valorizadora da informática, impressão de se preparar para o seu uso futuro, jogo solitário e autocorreção:

O prestígio da informática faz com que a prescrição infantil exista, mesmo que o impacto não seja o dos jogos voltados para o puro prazer. Parece haver um conflito entre os pais que valorizam o lugar da informática e aqueles para os quais os jogos de papelão trazem uma resistência à informatização, fator de isolamento e de desigualdade.

As crianças de 1 a 3 anos de idade recebem de seus pais brinquedos de montar, jogos de encaixe, estrutura com pinos coloridos, móveis, enfim jogos educativos para essa faixa etária, que proporcionam o desenvolvimento dos estímulos táteis, visuais e auditivos, assim como da coordenação motora e da motricidade (OLIVEIRA, 1984, p.58).

Segundo Oliveira⁴⁶, “através do brinquedo educativo, a pedagogia aparece justaposta ao lúdico.” O brinquedo passa a ser visto também como algo sério, consequente. Não é mais apenas o instrumento que as crianças utilizam para se divertir e ocupar seu tempo, mas é um objeto capaz de educá-las e torná-las felizes ao mesmo tempo. O jogo se torna educativo além dos muros da escola.

Segundo Kishimoto⁴⁷ (1993, p. 15) o grande acontecimento do século XVI que coloca em destaque o jogo educativo é o aparecimento da Companhia de Jesus. Ignácio de Loyola compreende a importância dos jogos de exercícios de caráter lúdico para a formação do ser humano.

Assim, os jogos de bola, semelhantes ao futebol e o golfe são práticas do Renascimento que reabilitam os exercícios físicos, banidos na Idade Média.

⁴⁶ OLIVEIRA, P.S. *O que é brinquedo*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

⁴⁷ Kishimoto, T.M. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.

Figura 25: Orbis Sensualium Pictus, 1657

Fonte: www.uned.es/manesvirtual/Historia/Comenius/

Ao pôr em prática, em larga escala, os ideais humanistas do Renascimento, o século XVII provoca a expansão contínua de jogos didáticos ou educativos. Esse processo é acompanhado por estudos de filósofos acerca da importância da imagem e dos sentidos para a apreensão do conhecimento. Comenius mostra, em 1657, na obra *Orbis Sensualium Pictus*, a relevância das imagens para a educação infantil. Locke, o pai do empirismo, reforça a tese, explicando que tudo que está na inteligência passa pelos sentidos. Multiplicam-se, assim, jogos de leitura bem como diversos jogos destinados à tarefa didática nas áreas de História, Geografia, Moral, Religião, Matemática, entre outras. (KISHIMOTO, 1993)

No século XIX, o término da Revolução Francesa faz surgir as inovações pedagógicas através dos jogos educativos. Pesquisadores como Rousseau, Pestalozzi e Froebel trazem a importância dos jogos na Educação Infantil, através da ação do brincar, buscando a liberdade de expressão. A criança desenvolve habilidades motoras ao manipular as bolas, objetos de encaixe, montando e desmontando peças, adquirindo conhecimentos de Física e Metafísica.

Froebel apud Kishimoto (1994, p.16) sugere o jogo livre para a criança, onde ela vai expressar sua liberdade e adquirir conhecimento brincando. Há necessidade da existência do equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa do jogo. A primeira satisfaz a criança de uma maneira recreativa, enquanto que a segunda torna-se objeto de conhecimento. Por exemplo, o jogo de encaixe, o Lego, a criança manipula as peças de forma a encaixá-las, obtendo novas formas, novos objetos. Assim como jogar um pião, fazê-lo girar até que caia; assim também jogar a bola, arremessá-la até atingir seu alvo; assim também brincar de boneca, vestindo-a, cobrindo-a sem distinção de gênero, envolve a criança num processo educativo. Tive oportunidade de observar crianças italianas⁴⁸ durante a manipulação desses brinquedos.

⁴⁸ Tive a chance de participar do Programa de "Visitas e Seminários de Estudos nas creches de Parma em colaboração com a Universidade de Estudos de Parma e Parma Infanzia", realizado no período de 02 a 06 de fevereiro de 2009, em Parma/Itália sob a coordenação da Professora Doutora Mônica A. Pinazza da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, FEUSP.

Figura 26. Boneca sobre seu berço confortavelmente coberta por um menino italiano
 Fonte: Foto tirada pela autora durante visita na Creche de *Bruco Verde*,
 na cidade de Parma, Itália, dia 03/02/09

O “brinquedo” torna-se brinquedo apenas quando não existe uma avaliação do educador. A partir do momento que há uma avaliação em relação aos jogos, eles se tornam educativos, pedagógicos, didáticos. A criança e o professor vão definir o processo.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. Ao permitir a ação intencional (afetiva), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (KISHIMOTO, 1996, p.36)

Segundo Kishimoto, existem dois sentidos de jogo educativo: o sentido amplo, aquele de livre exploração organizado pelo educador, visando ao desenvolvimento geral da criança e o sentido restrito, que visa ao desenvolvimento das habilidades intelectuais da mesma.

Wallon, Vygotski, Bruner, Piaget, Huizinga, Rousseau, Pestalozzi, Froebel, Oliveira, Kishimoto e outros pesquisadores mostram a importância do jogo educativo na educação infantil. O desenvolvimento da imaginação, a apropriação do conhecimento e a aquisição de regras, de construção e do faz-de-conta, são fatores essenciais existentes nos jogos educativos.

1.5.3 Os jogos e brincadeiras no espaço da Arte na Educação Infantil

Esta pesquisa-ação, durante seu desenvolvimento, incentivou várias atividades envolvendo a linguagem corporal por meio das brincadeiras. Veremos mais adiante nos capítulos finais, os registros por fotos das visitas ao Museu do Brinquedo da FAFIL. Por esse motivo houve interesse em aprender mais sobre os autores, pesquisadores do ato de brincar, trazendo a importância da brincadeira para o mundo infantil.

Segundo Fusari⁴⁹ e Ferraz (1992, p. 84), as atividades lúdicas são indispensáveis à criança para apreensão dos conhecimentos artísticos e estéticos, pois possibilitam o exercício e o desenvolvimento da percepção, da imaginação, das fantasias e dos sentimentos.

Para as autoras, o ato de brincar na aula de arte pode ser uma maneira prazerosa da criança experienciar novas situações e ajudá-la a compreender e assimilar mais facilmente o mundo cultural e estético. O “fazer” se identifica com “o brincar”, o imaginar com a experiência das linguagens expressivas da arte. Fusari e Ferraz citam também a importância da capacidade imaginativa em produzir ações em forma de fantasias, levando a criança a um lugar onde quer estar, mesmo que não exista ao seu redor.

Fusari e Ferraz afirmam que a criança pode brincar de nadar, mesmo se não tiver o mar perto dela. Segundo Vygotsky (1989, p.108) a zona de desenvolvimento proximal (ZDP) para a criança, no brinquedo, diz ele, é maior do que é na realidade. “O brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência” (VYGOTSKY, 1989, p.117).

“A brincadeira é uma mutação do sentido, da realidade: as coisas tornam-se outras. É um espaço à margem da vida comum, que obedece a regras criadas pela circunstância.” (BROUGÈRE, 1995, p.99-100).

Jean Piaget (1971) estuda o faz-de-conta, denominado por ele de jogo simbólico que desenvolve a inteligência infantil, esse jogo é de grande valia nos primeiros anos de vida onde a criança pode imaginar ser um avião e voar; pode imaginar dirigir um carro, sem estar nele; pode imaginar ser um herói sem querer vencer, apenas por brincar.

⁴⁹ FUSARI, Maria F. de Rezende; FERRAZ, Maria Heloísa C. de. *Arte na Educação Escolar*. São Paulo: Cortez, 1992, p. 84-86.

Winnicott (1975) afirma que o jogo e a brincadeira na educação infantil possuem duas esferas, uma do sonho e outra da realidade, e existe um equilíbrio das duas. Uma criança pode imaginar que uma lata pode se transformar num vagão de trem, desta forma o sonho torna realidade por meio da brincadeira, do fazer de conta.

Segundo Read (2001, p. 247):

... as várias brincadeiras podem ser coordenadas e desenvolvidas em quatro direções, correspondentes às quatro funções mentais básicas, e que, quando assim desenvolvidas, as atividades lúdicas naturalmente incorporam todos os assuntos apropriados à fase primária da educação. A partir do aspecto do sentimento, o lúdico pode ser desenvolvido, por meio da personificação e da objetivação, em DRAMA. A partir do aspecto da sensação, o lúdico pode ser desenvolvido, por meio da auto-expressão, em FORMA visual ou plástica. Do aspecto da intuição, o lúdico pode ser desenvolvido, por meio das atividades construtivas, em DANÇA e MÚSICA. Do aspecto do pensamento, o lúdico pode ser desenvolvido, por meio das atividades construtivas, em ARTESANATO.

Considera-se de grande valia a inclusão dos jogos e das brincadeiras na aula de arte envolvendo a construção, o lúdico junto às linguagens expressivas: de artes visuais, da música, da dança e do teatro na educação infantil.

O arte-educador pode aplicar jogos e brincadeiras nas aulas de arte, mas muitos educadores trabalham com crianças de educação infantil sem ter tido vivência anterior, acarretando distorções na compreensão do trabalho em arte.

Segundo Weis⁵⁰ (1993, p.48), os professores muitas vezes têm pouca informação sobre determinados materiais e seu percurso histórico. A autora continua “Quando é que a colagem começou a surgir como manifestação artística?”

A resposta a essa pergunta fornece dados que poderiam ajudá-los a compreender melhor a origem de determinadas linguagens artísticas, suas ramificações e manifestações. O trabalho se torna rico somente quando o educador tem conhecimento de causa.

Considerando o lúdico no contexto escolar devemos levar em conta as definições dos dicionários. Segundo Holanda⁵¹ (1975, p.228), do verbo latino *vinclu*, derivou-se *vincro*, vem então o termo brinco, que significa laço.

Brincar, portanto, é criar laços. O termo *brinquedo* é definido como “objeto que serve para as crianças brincarem; jogo de crianças; brincadeiras, divertimento,

⁵⁰ WEISS, Luise. *Brinquedos e engenhocas*. São Paulo: Scipione, 1993.

⁵¹ HOLANDA, A. Buarque de. *Novo Dicionário de Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1ª edição, 1975.

passatempo; festa, folia, folguedo”. O ato do brincar é definido como “divertir-se infantilmente; entreter-se, em jogos de criança ou ainda recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar”. O ato do brincar inclui a arte na sala por meio das linguagens expressivas: artes visuais, música, teatro e dança.

Martins⁵² (1988, p.81) destaca ao educador especialista que a Arte faz parte da vida da criança como leitura de mundo e expressão pessoal: plástica, sonora, dramática e verbal.

A Arte nasce espontaneamente, como uma necessidade, mediando criança e mundo, isto é, propiciando por si mesma uma leitura de mundo, captação da realidade, e a expressão pessoal desta leitura. Isto é realizado através das Artes Plásticas do desenho, da pintura, da escultura, do trabalho na areia, na terra... - da Música- de suas cantigas e acalantos, dos sons e ritmos que inventa... - das Artes Cênicas- dos jogos de faz-de-conta, do brincar de casinha, de professor, de TV, de montar barracas e fazer piqueniques imaginários... - da expressão verbal- de suas falas em prosa e verso. Estas formas de expressão pessoal de sua leitura particular de mundo são importantes para a leitura da palavra. (MARTINS, 1988, p.81)

Segundo Freire (2006, p. 14), referindo-se à leitura de mundo:

...aquele mundo especial se dava a mim como mundo de minha atividade perceptível, por isso mesmo como o mundo de minhas primeiras leituras... Os textos e palavras, as letras daquele contexto se encarnavam no canto dos pássaros, - o do sanhaçu, do olho-pro-caminho-que-vem, o do bem-te-vi, do sabiá; na dança das copas das árvores sopradas por fortes ventanias que anunciavam tempestades, trovões, relâmpagos; as águas da chuva brincando de geografia: inventando lagos, ilhas, rios, riachos. Os textos, as palavras, as letras daquele contexto se encarnavam também no assobio do vento, nas nuvens do céu, nas suas cores, nos seus movimentos, na cor das folhagens, na forma das folhas, no cheiro das flores- das rosas, dos jasmims-, no corpo das árvores, na casca dos frutos. Na tonalidade diferente de cores de um mesmo fruto em momentos distintos: o verde da manga-espada verde, o verde da manga-espada inchada: o amarelo esverdeado da mesma manga amadurecendo, as pintas negras da manga mais além de madura. A relação entre estas cores, o desenvolvimento do fruto, a sua resistência à nossa manipulação e o seu gosto... Daquele contexto faziam parte igualmente os animais... Daquele contexto- o do meu mundo imediato, fazia arte, por outro lado, o universo das linguagens dos mais velhos, expressando suas crenças, os seus gostos, os seus receios, os seus valores. Tudo isso ligado a contextos mais amplos que o do meu mundo imediato e cuja existência eu não podia sequer suspeitar...

⁵² SÃO PAULO. Secretaria da Educação. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. Ciclo básico em jornada única. São Paulo, FDE, 1988. MARTINS, Míriam C.F. D. *Arte no Ciclo Básico: o papel do especialista* p.81

Paulo Freire expressou bem sobre sua leitura de mundo, ele retratou com palavras simples os níveis e modos da criança admirar, gostar, julgar, apreciar, poetizar, expressar imagens, sons, gestos, movimentos frente à natureza, frente ao mundo ao seu redor. O educador infantil necessita saber quais são os componentes da natureza e da cultura local, regional e nacional que contextualizam a vida das crianças, como estes citados por Freire.

O educador infantil não é um especialista em arte, mas ele pode observar as crianças quando conversam, quando trazem fotos de suas famílias, quando mostram seu interesse por determinados livros de contos infantis. Ele pode registrar todas essas fases que servirão de documento para o ensino de arte na sala de aula. Desta forma, o educador infantil vai criar um maior e melhor envolvimento com seus alunos.

Fusari e Ferraz (1992, p.108), afirmam que:

O professor pode anotar as características estéticas (relações compositivas sensíveis entre formas, cores, movimentos gestuais, tempos, espaços, luzes, sons) que as crianças percebem em: manifestações folclóricas, religiosas, jogos, cantigas, brincadeiras, cantos e danças populares, histórias e dramatizações contidas nas famílias, circos, ruas; paisagens urbanas e rurais, praças, moradias (interna e externamente), objetos, roupas, fotografias, cartazes de rua; programações e espetáculos de rádio, televisão, cinema, vídeo, teatro; trabalhos de artistas localizados em museus ou centros culturais.

Portanto, o educador infantil e/ou especialista, ao ministrar a aula de arte deve proporcionar à criança atividades com jogos e brincadeiras conforme as características já expostas neste capítulo.

O Museu do Brinquedo da FAFIL irá despertar nas crianças e adultos essas sensações que Paulo Freire citou sobre sua infância. Ele, como adulto memorizou esses momentos, que foram para ele, únicos. Momentos que até nós memorizamos e relembramos quando vemos uma boneca, uma bola, um pião expostos nas vitrines do Museu do Brinquedo. Por isso, precisamos compreender melhor sobre a origem dos museus e a importância deles para a formação do indivíduo para melhor instrumentalizar a formação de educadores no processo de ensino aprendizagem na arte-educação.

CAPÍTULO II

2 A ARTE-EDUCAÇÃO E SUA IMPORTÂNCIA NA FORMAÇÃO DO EDUCADOR

2.1 TENDÊNCIAS ATUAIS DA ARTE-EDUCAÇÃO

Os educadores sempre encontraram dificuldades para a realização de um trabalho envolvendo novas práticas e novos espaços no ensino da arte. De acordo com Ostetto e Leite (2008, p.11 e 12):

A despeito de reconhecer a dificuldade de conquistar novos espaços que engendrem novas práticas, tem crescido nas instâncias formadoras o debate sobre a necessidade de trazer outra dimensão para a formação de professores: uma abordagem que vise ampliar olhares, escutas e movimentos sensíveis, despertar linguagens adormecidas, acionar esferas diferenciadas de conhecimento, mexer com o corpo e alma, diluindo falsas dicotomias entre corpo e mente, ciência e arte, afetividade e cognição, realidade e fantasia.

Ainda, segundo Ostetto e Leite (2008, p.12), algumas faculdades que fazem a formação de professores para a rede pública e privada inserem disciplinas em seus cursos de pedagogia visando o trabalho com o olhar e a escuta do professor na educação. Essas disciplinas são intituladas de Arte-educação, nome que designava um movimento dos anos 60-70, que havia sido encampado por artistas que buscavam um diálogo com a educação.

Isso leva a um estágio onde a abordagem já não pertence nem à arte e nem à educação, pois tais propostas pedagógicas pretendem fazer um trabalho “de educação através da arte”. Ostetto e Leite (2008, p.13) dizem:

...que a arte tem seu *status* próprio e que não deve ficar a serviço da educação ou nela enclausurada. Portanto, essa disciplina a que nos referimos, presente nos cursos de pedagogia, deve ser marcada não pelo ensino de técnicas- como era comum nos antigos cursos de formação de nível médio- mas por experiências estéticas significativas para aquele em formação.

Quando se reflete sobre a contribuição da arte na formação de professores, caminha-se para um diálogo entre concepções e práticas e existe uma diretriz importante nesse processo: a de incorporar saídas da sala de aula para ver de perto, contemplar, apreciar obras de arte em galerias, museus, teatros e palcos de danças (OSTETTO; LEITE, 2008, p.19).

Rizzi (2002, p.67) afirma que ler obras de arte é despertar uma leitura crítica nos alunos sobre a obra de arte apresentada, ou seja, a obra pode ser julgada por critérios como: pertinência, coerência, possibilidade, esclarecimento, abrangência, inclusividade, entre outros. Segundo Parsons (2002, p.67), pergunta-se: Como entendem os quadros? O que procuram eles? O que sentem? São perguntas que permitem acompanhar os estágios de desenvolvimento estético.

É nessa dinâmica que surge o não programado, que é uma contribuição ao processo de ensino-aprendizagem para o educador, para seu aluno, para o conhecimento artístico e para toda a sociedade.

De acordo com Rizzi, apud Barbosa (2008, p. 346), quando se compara:

... esta maneira de abordar o ensino da arte com a concepção disciplina de ensino vamos ficar cientes de que são propostas diferentes entre si. Diferem na concepção da relação sujeito/objeto de conhecimento e nas possibilidades de criação metodológica. Os objetivos podem ser os mesmos, mas a visão de mundo e as estratégias para alcançar estes objetivos vão diferir.

Ainda segundo Barbosa (2008, p.1) “O modernismo no ensino da arte se desenvolveu sob a influência de John Dewey” e ao longo do tempo, suas ideias foram erroneamente interpretadas e só chegaram por aqui de forma correta através de seu discípulo Anísio Teixeira, que foi o grande modernizador da educação no Brasil e incentivador do movimento Escola Nova (1927-1934), tendo estudado no *Teacher's College da Columbia University*. Foi de lá que ele trouxe acertadamente a ideia de “arte como experiência consumatória”. Mas a Escola Nova, no Brasil identificou o conceito como sendo a experiência, apenas no estágio final, erro cometido também nas *Progressive Schools* dos Estados Unidos e que se consolidou na Reforma Carneiro Leão, em Pernambuco, onde “a função da arte está explicitamente ligada à interpretação simplificadora da experiência consumatória de Dewey” (BARBOSA, 2008, p.2).

De acordo com Scaramelli (1931) apud Barbosa (2008, p.2):

...a arte era usada para ajudar a criança a organizar e fixar noções apreendidas em outras áreas de estudo. A expressão através dos desenhos e dos trabalhos manuais era a última etapa de uma experiência para completar a exploração de um determinado assunto. A idéia fundamental era dar, por exemplo, uma aula sobre peixes explorando o assunto em vários aspectos e terminando pelo convite aos alunos para desenharem os peixes e fazerem trabalhos manuais com escamas, ou ainda, dar uma aula sobre horticultura e jardinagem e levar as crianças a desenharem um jardim ou uma horta.

Ainda hoje, escolas que adotam o ensino por projetos (moda dos anos 90) usam essa estratégia. O fato de se colocar a arte (desenho, colagem, modelagem etc.) no final da experiência, baseia-se na ideia de que a arte ajuda na compreensão de conceitos, porque ela mobiliza elementos afetivos na cognição.

Segundo Barbosa (2008, p.2) foi também na década de 20 a 30, que surgiram em São Paulo as escolas de arte para crianças e adolescentes. Lá elas estudavam gratuitamente música, desenho e pintura. Theodoro Braga desenvolvia um método *art nouveau*, com estilização da flora e fauna brasileiras. Era contra o método de cópia de estampas. Anita Malfati tinha cursos para crianças e jovens, tanto na Escola Mackenzie, como em seu ateliê. E quando Mário de Andrade era diretor do Departamento de Cultura de São Paulo (1936-1938), cursos de arte para crianças também foram criados na Biblioteca Municipal.

Ainda, de acordo com Barbosa (2008, p.2), esse evento foi muito importante para que se passasse a enxergar a produção pictórica da criança com novos critérios investigativos, sendo que Mário de Andrade também procurou criar cursos, além de escrever artigos para o jornal, buscando sempre aprofundamentos sobre o ensino da arte.

Segundo Barbosa (2008, p.3), na Universidade do Distrito Federal (que na época ficava no Rio de Janeiro), Anísio Teixeira organizou o primeiro curso de formação de professores de desenho, onde Mário de Andrade e Portinari ensinaram. Mas, em 1937 (até 1945) o governo ditatorial fechou essa Universidade e seus alunos continuaram estudando na Escola Nacional de Belas Artes, frequentando cursos de Pedagogia, onde eram vistos como “artistas aloucados” (IB).

Mais tarde, outras faculdades criaram cursos de professorado de desenho, como o de 1960, na Fundação Armando Álvares Penteado, a FAAP de São Paulo. Com a criação do Novo Distrito Federal, em 1960, surge a Universidade

de Brasília (UnB) (tendo como criador Anísio Teixeira) e lá havia um ensino da arte interdisciplinar (com créditos mais tutoriais dos professores nos ateliês). Em 1965, realizou-se o Primeiro Encontro de Arte Educação em uma universidade brasileira, a UnB, no auditório do Instituto Central de Artes (ICA). O ICA foi fechado em 1965 pelo governo militar (1964-1983).

As ditaduras (do Estado Novo e a Militar) exterminaram as mais importantes experiências de arte/educação. (BARBOSA, 2008, p.4)

Depois dessas breves experiências, pouco se fez em termos de arte no Brasil e até hoje existe um ensino muito fragmentado, no qual o professor desconhece os objetivos de sua disciplina.

De acordo com Barbosa (2008, p.4), o que sempre permeou o ensino da arte foi que ela era uma forma de liberar as emoções e mais tarde (1947), começaram a aparecer ideias orientando para o objetivo de liberar a expressão das crianças, sem interferência dos adultos, dentro de uma linha do neo-expressionismo, que até o Ministério da Educação (MEC) tentava utilizar.

Mas, na verdade os programas das Secretarias de Educação e do MEC precisavam ser seguidos pelos professores, que acabaram tolhidos em sua autonomia.

As experiências escolares surgidas nesta época visavam, sobretudo, investigar alternativas, experimentando variáveis para os currículos e programas determinados como norma geral pelo Ministério da Educação. A presença da arte nos currículos experimentais foi a tônica geral. (BARBOSA, 2008, p.5)

Foi a reforma de 1971 que estabeleceu a obrigatoriedade do ensino de artes da 1ª a 8ª série. O professor deveria ensinar artes plásticas, música e artes cênicas (teatro e dança) e para isso as universidades prepararam cursos rápidos para formar professores polivalentes, de modo a atender à demanda.

Poucos estados conseguiram atender às normas. Havia na realidade diferentes objetivos nas disciplinas englobadas dentro da Educação Artística e não era possível atender a tudo.

Encontros sobre arte-educação se sucederam pelo Brasil afora, depois dos anos 70 e 80. Eles fortaleceram o movimento dos arte-educadores e sob a orientação de Ana Mae Barbosa, cursos de doutorado e mestrado foram criados na

Universidade de São Paulo, USP, em 1982 e 1983, dentro das linhas de pesquisa em artes.

De 1980 a 1990, houve expansão da arte-educação no Brasil em virtude de encontros, seminários, simpósios e congressos realizados. A produção de pesquisa sobre arte/educação cresceu muito e com a entrada da imagem na área educacional, novos questionamentos foram levantados sobre sua utilização, decodificação e interpretação.

De acordo com Barbosa (2008, p.13): “a Proposta Triangular foi sistematizada a partir das condições estéticas e culturais da pós-modernidade”. Essa pós-modernidade, na Inglaterra havia se manifestado no *Critical Studies* e nos Estados Unidos surgiu como o DBAE (*Disciplined Based Art Education*), tendo como fundamento as disciplinas estéticas, a história, a crítica e o fazer artístico.

Após cuidadosas análises deles, houve uma reorientação do nosso sistema, que não se baseia em disciplinas, e sim, em ações.

O DBAE (americano) e o *Critical Studies* (inglês) são manifestações pós-modernas para o Ensino da Arte que diferem da Proposta Curricular⁵³ que responde às nossas necessidades de ler criticamente o mundo. São interpretações paralelas, porém diferentes.

Segundo Rizzi (2008, p.335) apud Barbosa (2008) a Abordagem Triangular do ensino da arte teve o nome inicial de Metodologia Triangular do ensino da arte. O termo foi corrigido pela professora Ana Mae Barbosa na década de 80.

De acordo com Barbosa (2008, p.14):

A Proposta Triangular começou a ser sistematizada em 1983, no Festival de Inverno de Campos do Jordão, em São Paulo e foi intensamente pesquisada entre 1987 e 1993 no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo e na Secretaria Municipal de Educação sob o comando de Paulo Freire e Mário Cortela.

Nos PCNs 1997, a Proposta Triangular foi desconsiderada e todo o trabalho executado pelos consultores professores na área educacional não foi incluído pelo educador espanhol que dirigiu a reformulação.

⁵³ SÃO PAULO. Secretaria da Educação. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. *Proposta Curricular para o ensino de educação artística*. São Paulo, SE/CENP, 1991.

As nomenclaturas foram mudadas: o fazer arte mudou para produção, a leitura da obra de arte e a contextualização viraram produção, apreciação e reflexão (da 1ª a 4ª série) ou produção, apreciação e contextualização (da 5ª a 8ª série).

Por sua vez, a Abordagem Triangular do Ensino da Arte postula que a construção do conhecimento em arte acontece quando há o cruzamento entre experimentação, codificação e informação. Considera como sendo seu objeto de conhecimento e pesquisa e a compreensão das questões que envolvem o modo de inter-relacionamento entre arte e público. (RIZZI, 2008, p.337 apud BARBOSA, 2008).

Assim, a Abordagem Triangular do Ensino da Arte se compõe de três ações básicas, segundo a autora. São elas: a experiência referente ao fazer artístico; a codificação referente ao apreciar, interpretar a obra de arte e a informação referente ao contextualizar, ou seja, buscar mais conhecimento por meio da História da Arte e outras áreas do conhecimento. Esses três momentos de aprendizagem do ensino da arte passam por todas as linguagens artísticas como: a música, o teatro, a dança e as artes visuais; esta última abrange o desenho, a pintura, a escultura, a gravação, a fotografia, a performance, a instalação e as novas mídias.

Como podemos trabalhar a ação educativa no museu no âmbito da Abordagem Triangular?

O museu é o lugar dessa triangulação, desses três momentos de aprendizagem.

Segundo Ana Mae Barbosa (2008, p.18):

Em vez de visita guiada, com informações fornecidas pelos monitores (ou educadores) são propostas questões que exigem reflexão, análise e interpretação sem que sejam evitadas informações que esclarecem e/ou apóiam interpretações.

Desta forma, também o Museu do Brinquedo da FAFIL dá espaço para a apreciação do brinquedo, que pode ser considerado em seus aspectos lúdicos e estéticos. O mediador do Museu do Brinquedo da FAFIL tem o estagiário, preparado para receber os visitantes, assumindo a tarefa de transmitir conhecimento sobre o brinquedo apresentado, promovendo um contato maior com o acervo, contextualizando-o.

Como disse Marandino⁵⁴ (2008) sobre a Educação em Museus, tendo a mediação em foco: “o mediador é a voz da instituição, mesmo que nem sempre se tenha plena consciência do que isso representa”. O mediador é figura-chave para o processo de educação. O mediador promove o diálogo entre o museu e o público. O mediador promove a construção do conhecimento do objeto brincado como objetivo de arte, codificando-o através da informação.

Considera-se como sendo objeto de conhecimento dessa concepção, a pesquisa e a compreensão das questões que envolvem o modo de inter-relacionamento entre a Arte e o Público, propondo-se que a composição do programa do Ensino da Arte seja elaborado a partir das três ações básicas que executamos quando nos relacionamos com a Arte: ler obras de arte, fazer arte e contextualizar. (RIZZI, 2002, p. 66)

Rizzi continua afirmando sobre a Proposta Triangular, que o ‘fazer arte’ é a ação do domínio da prática artística, eu diria que é a produção, a própria criação do aluno. O terceiro ato da tríade refere-se ao contextualizar que opera o ensino da História da Arte e outras áreas de conhecimento, estabelecendo relações entre o mundo de hoje e o mundo de ontem, isto é leitura de mundo, analisando, comparando o objeto apreciado a outras áreas de conhecimento, levando o aluno a refletir, experimentar, decodificar e informar. Por isso, é de suma importância o espaço físico do museu, que contém a memória e a identidade do sujeito, o que lhe permite ter uma visão mais crítica na construção de sua formação.

Ecycla Castanheira e Sigrid Porto de Barros organizaram no Rio de Janeiro os primeiros serviços educativos em museu. No período dominado pelo modernismo, a criação de ateliês livres, oficinas (assim redenominados a partir de 1983, depois do Festival de Inverno de Campos do Jordão, o primeiro evento de que tenho notícia que usou esta designação) ou atividades de animação cultural foi prática freqüente nos grandes museus como MAM do Rio, que movimentou a cidade com os Domingos da Criação e com o ateliê livre de Ivan Serpa... Em São Paulo, a Pinacoteca e o Centro Cultural São Paulo também tiveram muito bem conduzidos ateliês livres. O Lasar Segall e o MAC/SP, a partir do fim da década de 1980 foram muito influentes na formação dos professores de arte introduzindo-os à condição pós-moderna. (BARBOSA, 2008, p.17-18).

Ainda segundo essa autora, a partir de 1990, muitos museus e instituições culturais criaram seu setores educativos, como o MASP/SP, MAM/Rio, MAC/Niterói, MARGS/Porto Alegre, MAMAM/Recife, Centro Cultural do Banco do

⁵⁴ MARANDINO, Martha. *Educação em museus: a mediação em foco*. São Paulo: FEUSP-GEENF, 2008.

Brasil do Rio de Janeiro e São Paulo, Itaú Cultural, Museus de Belém, de Curitiba, de Belo Horizonte, de Florianópolis, entre outros, incluindo as Bienais de Arte.

Participando da XXIV Bienal de São Paulo em 1998, foi possível conhecer a proposta de ação educativa realizada durante o evento pela Fundação Bienal de São Paulo. Criou-se o Projeto de Núcleo Educação onde a Prof.^a Dr.^a Maria Christina de Souza Lima Rizzi colaborou. A elaboração dessa proposta de ação educativa foi realizada simultaneamente às curadorias da exposição e à criação das publicações, considerados três núcleos complementares de atuação: exposição, educação e reflexão formando um tripé cultural dentro da XXIV Bienal de Arte. Essa ação educativa foi elaborada quando estavam implantando a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDBEN Nº 9394/96) estabelecendo obrigatoriedade do ensino da arte nos níveis de ensino básico desde a Educação Infantil até o Ensino Médio através dos Parâmetros Curriculares Nacionais.

O Núcleo Educação teve como meta de sua ação tornar o universo da produção artística contemporânea mais acessível para o público em geral, procurou ampliar e aprofundar a inserção do evento na rede de relações culturais e educacionais do país, permitindo assim, que mais pessoas (de várias idades, classes sociais e níveis culturais) venham a conhecer as obras expostas na XXIV Bienal de São Paulo.

Integraram o Núcleo Educação nessa etapa os seguintes profissionais: Mariazinha Fusari, Luiz Guilherme Vergara, Iveta Maria Borges Ávila Fernandes, Mila Chiovatto, Anamélia Bueno Buoro, Maria Sílvia Mastrocolla de Almeida, Maria Grazia Vena Curatolo, Tarcísio Sapienza Tânia Rivitti e Maria Cristina Biazus. O contato com a curadoria, na pessoa de Paulo Herkenhoff e seu curador adjunto Adriano Pedrosa, foi intenso, gerando uma construção coletiva calcada nos conceitos curatoriais da XXIV: Densidade e Antropofagia. (REVISTA USP, São Paulo, n.52, p. 111, dezembro/fevereiro 2001-2002)

Por meio de “olhares” sob várias leituras o estranhamento: o desejo de compreensão da obra; a admiração: o encontro com a obra admirada; respostas poéticas: espectador interage com a obra. Lembrando que esta proposta é inspirada na prática e teoria educacional de Paulo Freire, que aponta a compreensão do processo de leitura e aprendizado do mundo a partir de momentos contínuos de aprofundamento.

Durante o ano todo de 1998 ao trabalhar como Assistente Técnico Pedagógica da então Delegacia de Ensino de Santa Cruz do Rio Pardo foi possível desenvolver um trabalho junto a cinquenta professores de arte da região.

As ações educativas da XXIV Bienal permitiram potencializar simultaneamente os significados da obra e a experiência do professor que interagiu com ela, visitando-a fisicamente na exposição ou virtualmente através da internet. Neste processo, houve a elaboração da própria construção da identidade social e cultural do indivíduo, permitindo uma visão subjetiva de sua relação com o meio cultural em que vive.

As propostas de monitorias se desenvolveram articuladas às curadorias educativas. Estas propostas de percursos temáticos, elaborados pelo Núcleo Educação em articulação com a equipe de curadores da Bienal, agruparam um conjunto de peças relacionadas por conceitos ligados aos seus conteúdos formais, expressivos, culturais, sociais, históricos, materiais, e poéticos. Professores e alunos exploraram estes roteiros, discutindo sua organização e estabelecendo critérios para organizarem seus próprios percursos temáticos “curadorias”. (Núcleo Educação da XXIV Bienal de Arte, 1998)

Ao participar de vários encontros educativos com professores especialistas da rede pública de ensino (inclusive com a Profa. Dra. Maria Christina de Souza Lima Rizzi) foi possível oferecer a um grande número destes profissionais a oportunidade de experimentarem de forma orientada vários destes percursos propostos pelas curadorias educativas. A participação em palestras, projetos, cursos e demais atividades organizadas pelo Núcleo Educação gerou a oportunidade de apresentar um Projeto de Escultura da EE “Leônidas do Amaral Vieira” da cidade de Santa Cruz do Rio Pardo, onde resido, como resultado final do processo educativo no auditório da Fundação Bienal. Como ATP e junto à professora de arte Sidnéia Mariza Marques Sanson e o ATP de matemática, escultor Pedro de Castro Leite, foi possível desenvolver um trabalho de escultura relacionado com as obras da XXIV Bienal junto aos alunos da escola.

O ensino em museus torna-se um trabalho de coleta ou aquisição, documentação, preservação, pesquisa, comunicação e interação deles com a escola.

Segundo Regina Machado (1996, p. 135), os autores do Ensino da Arte das últimas décadas alargaram as fronteiras da aprendizagem da arte dentro da

instituição escolar, incorporando a atividade de produção artística do aluno, o exercício da reflexão sobre a arte dentro de seu contexto histórico e a leitura da imagem como meio para o desenvolvimento da apreciação estética.

E.B. Feldman (há mais de 20 anos)⁵⁵ apontava a falta de sentido da atividade artística para as crianças como a principal responsável pela ineficácia dos planejamentos escolares nesta área:

Tornar-se humano através da Arte, propunha este autor, através de um currículo onde as crianças poderiam estudar obras de arte como fonte de conhecimento sobre a vida do ser humano nas diferentes culturas; ao mesmo tempo, poderiam compreender e apreciar as manifestações artísticas nas suas características específicas. Confessadamente influenciado por J. Dewey, Feldman buscava levar às crianças a significação da Arte como parte fundamental da vida humana. Sua visão é bastante clara e nos tira dos incômodos e imprecisos contornos da Livre Expressão. (MACHADO, 1996, p.136)

A abordagem triangular não é uma metodologia, estabelecendo os eixos fundamentais da aprendizagem da arte levando professores a enfrentarem a necessidade de rever seu trabalho, buscando novos caminhos para o processo de ensino e aprendizagem artística.

Segundo Rosa Lavelberg⁵⁶ a escola tem o papel fundamental de garantir a ordenação, a continuidade e a sistematização da experiência do aprender arte. Conforme a orientação educativa, no entanto, podem ser geradas diferenças de oportunidade que alteram qualitativamente a aprendizagem de alunos com o mesmo potencial.

Suano (1986, p.58) diferencia o público do museu e da escola. Na escola o público permanece o mesmo durante anos, já no museu o público varia, não é frequente e não existe avaliação entre o visitante e os profissionais. Diferente do exemplo do Museu Imperial da Guerra, década de 60, dos profissionais ingleses que abriram as portas para o público, que participava como autor de suas exposições, na montagem, catalogação de peças etc.

O Museu Vai à Escola é um exemplo da experiência de Ana Mae Barbosa, diretora do MAC (Museu de Arte Contemporânea) da USP. Existem

⁵⁵ Regina Machado em Abertura da Mesa Temática: Ensino e Aprendizagem: Apreciação nos Anais da ANPAP, Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 1996, p.136. Disponível em: http://www.arteducacao.pro.br/Artigos/mesa_tematica.htm. Acesso em: mar.2008.

⁵⁶ BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais- 5ª a 8ª séries: ARTE* – Brasília: MEC/SEF, 1998.

museus onde o professor faz a visita com seus alunos e não tem mais nenhum tipo de contato depois com eles. Por isso o MAC desenvolveu junto à Secretaria Estadual de Educação em 1990, o Projeto que levava o museu à escola.

O professor do MAC fazia uma exposição na escola visitada, levando as reproduções das obras para os professores e alunos terem contato. Faziam suas leituras e releituras na escola e depois visitavam o museu onde comparavam suas produções com as obras de arte.

Por conseguinte, visitar ou não visitar um museu é uma escolha. Tirando-se certos impedimentos possíveis (distância, recurso financeiro), é uma escolha feita pelo sujeito. E por que ele fez essa escolha? Esta é uma questão fundamental para os profissionais de museus. Respondê-la não é fácil, mas a dúvida deve estar na agenda de nossas preocupações profissionais. (CURY, 2005, p.49)

Segundo Barbosa (2008, p.18), “a pedagogia questionadora usada pelo CCBB⁵⁷ São Paulo, em algumas de suas exposições é muito apropriada”.

Concluindo o que Barbosa afirma, no lugar de uma visita guiada, onde informações são dadas pelos monitores, questões são propostas. Elas vão exigir reflexão, análise e interpretação ao mesmo tempo em que informações são passadas, mas no sentido de esclarecer e apoiar as interpretações.

⁵⁷ A sigla CCBB refere-se ao Centro Cultural do Banco do Brasil da cidade de São Paulo.

CAPÍTULO III

3 O MUSEU E O SEU PAPEL NA CONSTRUÇÃO DO INDIVÍDUO

3.1 O QUE É MUSEU?

Minha intenção em criar um Museu do Brinquedo não foi por acaso, veio como resultado de várias visitas, não só ao Museu da Educação e do Brinquedo (MEB) da FEUSP, mas também a outros museus, que despertaram o interesse em me aprofundar mais sobre o assunto. Por isso fui buscar sua origem, suas definições, seus pesquisadores.

Sempre houve preocupação, por parte dos segmentos mais variados de nossa sociedade, com a compreensão de nosso passado e sua preservação. Não se deve confundir essa “preservação do passado” com a manutenção de características de uma época. Trata-se de manter e preservar testemunhos materiais dessa época que nos sirvam como pontos constantes de partida para reflexão e análise. E preservar tais testemunhos do passado é, substancialmente, dar-lhes condições de continuarem a ser utilizados no presente em toda sua potencialidade. (SUANO, 1986, p.1)

Os testemunhos do passado, acima citados, ficam abandonados com o decorrer do tempo, escondidos em porões dos grandes casarões, empoeirados, tornando até impossível sua restauração, devido à degeneração pela falta de manutenção. Quando os órgãos públicos se preocupam em restaurá-los, tornam-se importantes e alguns viram monumentos e são transformados em secretarias, escolas de arte, desviando-se de sua função de museu.

Segundo Suano (1986, p.3):

(...) a maior parte dos museus está voltada para recuperar o passado e os únicos museus que se preocupam em coletar o presente são museus de história natural e artes plásticas. Os museus enciclopédicos e os históricos e tecnológicos, continuam voltados para o passado. A própria definição oficial de ‘museu’ do Conselho Internacional de Museus da UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura), que o tinha como um estabelecimento permanente, sem fins lucrativos, com vistas a coletar, conservar, estudar, explorar de várias maneiras e, basicamente, exibir para educação e lazer, objetos de ação cultural”.

A expressão “objetos de valor cultural” foi trocada por “produtos de ação cultural humana”, ampliando o campo de atuação do museu.

A instituição “museu” teve origem na Grécia antiga, o *mouseion*, casa das musas, mistura de templo e instituição de pesquisa. O *mouseion* era um lugar privilegiado, filosófico, envolvido pelas divindades gregas, pela mitologia, e pela memória, dedicado às artes e às ciências.

Existem museus que possuem extraordinárias coleções de objetos em ouro, prata, metais preciosos (chamadas de reservas econômicas) de propriedade dos faraós e imperadores do mundo antigo. Roma tinha os colecionadores da antiguidade, como Júlio César, que doou suas coleções ao templo de Vênus Genetrix, que veio a servir de exemplo a vários imperadores, ao demonstrar o “triunfo” do vencedor que voltou a Roma.

O *mouseion* de Alexandria possuía, além de estátuas e obras de arte, instrumentos cirúrgicos e astronômicos, peles de animais raros, presas de elefantes, pedras e minérios trazidos de terras distantes, etc. e dispunha de biblioteca, anfiteatro, observatório, salas de trabalho, refeitório, jardim botânico e zoológico. E entre os grandes trabalhos por ele abordado figuravam um dicionário de mitos, um sumário do pensamento filosófico e um detalhado levantamento sobre todo o conhecimento geográfico de então. (SUANO, 1986, p.5)

Carlos Magno 742-914 d.C. possuía verdadeiro tesouro, coleção presenteada pelos embaixadores do califa Harun Al-Rachid. Na Itália, a Igreja pregava o despojamento pessoal, o desprendimento de bens materiais, foi a partir daí que ela começou a receber grandes tesouros como doações. No final da Idade Média, século XIV, surgiram as primeiras coleções principescas que foram transformadas em museus nos grandes castelos.

No século XV, as coleções eram constituídas de manuscritos, livros, mapas, gemas, porcelanas, instrumentos óticos, astronômicos e musicais, moedas, armas, especiarias, peles. Foi a partir dos séculos XV e XVI, no período do Renascimento, que surgiram as escavações na Itália, despertando o interesse pela Antiguidade, através da arte (pintura, escultura e arquitetura)⁵⁸, da filosofia e literatura.

⁵⁸ As coleções reais de Francisco I da França (1494-1547) enchiam alas e galerias dos palácios franceses. As inglesas eram também riquíssimas mesmo após a dispersão das coleções de Carlos I, vendidas pelo governo revolucionário de Cromwell (Oliver, Cromwell, 1599-1658) após a decapitação.

Os príncipes das casas europeias financiavam os artistas contemporâneos da época: Botticelli, Leonardo da Vinci, Michelângelo, Rafael, Cellini, Palladio, Tintoretto, Fra Angelico, entre outros. Incorporavam grande parte da produção desses artistas às suas próprias coleções. Surgiram desde então, os museus como conhecemos hoje. O museu não é o lugar de museu-depósito de coisas, segundo o conceito gerado pelo Museu das Musas (CURY, 2005, p.22). O museu deve ter perfeita sintonia entre o sentido das coisas no mundo e na vida.

Segundo Desvallées (1988) apud Cury (2005, p.24) existe um conjunto de regras e de procedimentos que orientam o tratamento que os objetos devem receber nos museus: é a musealização. O eixo da musealização segundo Meneses (1944) apud Cury (2005, p.25) é a transformação do objeto em documento. O processo de musealização compreende uma série de ações sobre os objetos tais como: aquisição, pesquisa, conservação, documentação e comunicação. De acordo com Cury (2005, p. 26) “A exposição é o local de encontro e relacionamento entre o que o museu quer apresentar e como deve apresentar, visando um comportamento ativo do público.”

De acordo com Marandino (2008, p.5) existe: “crescente importância dada ao trabalho dos mediadores nos museus.” São esses profissionais que assumem a tarefa de fazer com que o conhecimento produzido se torne acessível aos mais variados públicos, despertando a curiosidade e o interesse ao promover o contato com o patrimônio.

Na Europa, até o final do século XVIII, os projetos educacionais apresentavam a ideia de que a instrução formal deveria complementar a educação com “lição natural das coisas”, visitando museus, segundo Marandino (2008, p.9), “para observar ‘ao vivo’ o que havia sido ensinado em teoria nos bancos escolares.” Mas os primeiros serviços educativos dos museus não tinham profissionais especializados na função.

Segundo Garcia Blanco (1999) apud Marandino (2008, p.9) foram os ingleses que desenvolveram ações voltadas para um público escolar, contribuindo assim para melhorar o papel educacional do museu frente a essa educação.

Pensar e montar uma exposição significa fazer escolhas, tomar decisões. A exposição deve ser montada tendo como ponto de partida a experiência prévia do público, pois será a partir dessa experiência que o visitante vai recriar a exposição.

São também elementos fundamentais para a experiência do público: a apropriação do espaço físico e o desenho da exposição associado a outros recursos sensoriais. Por isso é importante a forma de se dispor os objetos no espaço e a forma de circulação do visitante.

Visitar os museus e entrar em contato com seus espaços e exposições, propicia o exercício da cidadania ao permitir no desenrolar da experiência da fruição da realidade musealizada, o contato com temas relativos à natureza social, política, espiritual, científica e estética do ser humano. (RIZZI, 1998, p.215)

Segundo Rizzi (1998), os trabalhos de educação pela arte em museus proporcionam um componente essencial para a arte-educação: a consciência de que arte é conhecimento. A arte expressa muitas ideias que são contribuições para a sociedade. A autora afirma também que a arte ensinada no contexto das coleções dos museus reflete os valores estéticos intrínsecos da obra de arte, as preferências cognitivas dos alunos, além das condições da sociedade. Continua a autora:

Participar de um processo de apreciação é existir por um momento através da sensibilidade e valores do outro. Os autores criam através de quem eles são pessoal e culturalmente, e o fruidor responde através de quem ele é, pessoal e culturalmente. É um encontro profundo. (RIZZI, 1998, p. 220)

Os museus são casas que guardam sonhos, alimentam a alma com objetos de arte, imagens, sons, cores e formas. Os museus são pontes que unem culturas diversas em tempos variados.

Segundo Michaelis⁵⁹ O museu é uma coleção de objetos de arte, cultura, ciências naturais, etnologia, história, técnica etc. Museu é o lugar destinado ao estudo e reunião desses objetos. Museu é a casa que contém muitas musas, é o templo delas, conforme já citado.

O dicionário Houaiss da Língua Portuguesa define o museu como instituição dedicada a buscar, conservar, estudar e expor objetos de interesse duradouro ou de valor artístico, histórico etc.

De acordo com o Departamento de Museus e Centros Culturais do IPHAN/MINC⁶⁰ (2005):

⁵⁹ Michaelis, Moderno Dicionário da Língua Portuguesa.

⁶⁰ IPHAN: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional do MinC, Ministério da Cultura de Outubro de 2005.

O museu é uma instituição com personalidade jurídica própria ou vinculada a outra instituição com personalidade jurídica, aberta ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento e que apresenta as seguintes características:

I - o trabalho permanente com o patrimônio cultural, em suas diversas manifestações;

II - a presença de acervos e exposições colocados a serviço da sociedade com o objetivo de propiciar a ampliação do campo de possibilidades de construção identitária, a percepção crítica da realidade, a produção de conhecimentos e oportunidades de lazer;

III – A utilização do patrimônio cultural como recurso educacional, turístico e de inclusão social;

IV - a vocação para a comunicação, a exposição, a documentação, a investigação, a interpretação e a preservação de bens culturais em suas diversas manifestações;

V – a democratização do acesso, uso e produção de bens culturais para a promoção da dignidade da pessoa humana;

VI – a constituição de espaços democráticos e diversificados de relação e mediação cultural, sejam eles físicos ou virtuais.

Sendo assim, são considerados museus, independentemente de sua denominação, as instituições ou processos museológicos que apresentem as características acima indicadas e cumpram as funções museológicas.

Departamento de Museus e Centros Culturais
IPHAN/MinC – outubro/2005

Fonte: www.museus.gov.br/ibram/pag/oquemuseu.asp

O museu também documenta as conquistas da ciência e da tecnologia. Museu também é o lugar que abriga objetos de arte referentes à história que recompõem uma série de fatos.

O exercício da apreciação em museus e exposições tem como uma das finalidades reduzir a lacuna existente entre o que estimulou o autor (ou artista) a fazer o artefato (ou obra) e o fruidor, permitindo que uma multiplicidade de significados sejam expressos, interpretados, compartilhados e revelados. (RIZZI, 1998, p. 218).

A salvaguarda do patrimônio cultural de nosso país depende do bom trabalho cultural dos museólogos, que na maioria aprenderam a solucionar os problemas com o dia-a-dia. A primeira função do museu, segundo Cury (2005, p.26)⁶¹ é coletar os artefatos culturais, a segunda é realizar a pesquisa sobre eles, mas a principal comunicação entre esses artefatos e o público é a exposição. É através dela que o público fará uma apreciação.

⁶¹ CURY, Marília Xavier. *Exposição: concepção, montagem e avaliação*. São Paulo: Annablume, 2005.

3.2 MUSEUS DE BRINQUEDOS

3.2.1 MEB - Museu da Educação e do Brinquedo da FEUSP⁶²

Como já mencionado no capítulo anterior, visitei vários museus, pesquisei, registrei com fotos, (veja abaixo), vídeos, anotações, cursos e, neste capítulo vou deixar registrados somente alguns dos mais significativos para a criação do Museu do Brinquedo da FAFIL em Santa Cruz do Rio Pardo.

Figura 27: MEB- Museu da Educação e do Brinquedo-FEUSP
Fonte: Foto tirada durante visita em 2007

O MEB é o Museu da Educação e do Brinquedo na Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, é um espaço de visitação, pesquisa e reflexão, já citado na introdução desta pesquisa. Aliás, esta pesquisa deve-se a essa visita feita durante a disciplina de Rizzi⁶³, em 2007, que foi a musa inspiradora de todo o trabalho.

O MEB é centrado no ato do brincar na formação de educadores mediada pelo lúdico. Nesse sentido, o museu realiza visitas monitoradas à exposição dos brinquedos, desenvolvendo primeiramente uma etapa formativa com educadores, que depois se estende para visitas monitoradas com grupos de alunos. Além disso,

⁶² FEUSP: Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo

⁶³ RIZZI, Maria Christina de Souza Lima, Professora, Doutora da ECA/USP, na disciplina CAP 5083, Arte-Educação e Museologia: introdução à apreciação estética em exposições, em 2007.

são desenvolvidos projetos e pesquisas com oficinas lúdicas de temáticas diversas, tendo como ponto de partida a formação do educador. A presença da experiência lúdica, na formação inicial no Ensino Superior, visa à incorporação da ludicidade nas atividades docentes.

Desta forma, a visão de museu deixa de ser aquela de um lugar de objetos e artefatos antigos apenas. A apreciação e o senso estético de quem visita o MEB, vai além da possibilidade do museu abrigar apenas brinquedos velhos e ultrapassados. Os educadores e alunos que o visitam mudam de opinião e transformam suas aulas com a utilização de atividades lúdicas.

O objetivo do MEB é, portanto: visibilizar questões que podem ser discutidas ao se lançar um olhar reflexivo sobre o brinquedo e o brincar, de maneira a dar suporte inicial a um trabalho que pode ser aprofundado pelo educador na sua relação com os conteúdos desenvolvidos na sala de aula e mesmo a partir dos temas que emergem do cotidiano escolar.

O MEB da FEUSP tem alguns projetos específicos como:

- Formação de Professores: no contexto da formação inicial (com a equipe do museu e no estágio) e formação contínua dos educadores;
- Estágio: alunos dos cursos de graduação podem participar da proposta de formação desenvolvida do MEB em estágios semestrais;
- Oficinas Lúdicas: além das vivências propostas nas atividades vinculadas diretamente às visitas monitoradas;

Os objetivos do LABRIMP⁶⁴ são:

- Discutir o uso do brinquedo e brincadeiras na educação;
- Propiciar a melhoria da formação docente;
- Realizar pesquisas e divulgar resultados.
- Prestar serviços à comunidade por meio da brinquedoteca, oficina e acervo para consulta.

O LABRIMP oferece uma brinquedoteca com variação de brinquedos colocados em cantos temáticos, onde tivemos oportunidade de observar e analisar crianças⁶⁵ no ato do “fazer de conta”. Meninas e meninos, sem preconceito, brincaram de casinha. As brincadeiras são de livre escolha, cada criança tem a

⁶⁴ LABRIMP: Laboratório de brinquedos e materiais pedagógicos do Departamento de Metodologia do Ensino e Educação Comparada da USP, FEUSP, brinquedoteca ligada ao MEB.

⁶⁵ Visita ao LABRIMP na aula da professora Tizuko M.Kishimoto em 2008, doutora em Educação Infantil, na disciplina “Brinquedos e brincadeiras infantis” da FEUSP.

chance de escolher o brinquedo que lhe convier. A interação existe entre elas, existe também a troca dos brinquedos, dos cantos. As meninas ficam mais presas ao brincar de casinha, no cantinho onde há fogãozinho, armarinho com panelinhas, servem chá, fazem comidinha, fazem de conta que são mães⁶⁶. A exploração dos objetos tem mais tempo neste cantinho da casinha. Observando uma menina apenas, durante a aula da professora Tizuko⁶⁷, foi possível notar que ela ficava com o carrinho de bebê para lá e para cá, o tempo todo da brincadeira. Não queria companhia, pois já tinha sua “filhinha” no carrinho, que era uma boneca. A apreciação dos meninos era para o canto dos bonecos heróis, dois deles ficaram brincando neste canto o tempo todo.

Os monitores não interferiam na visita das crianças. Algumas delas vinham até eles para mostrar algum brinquedo ou servir um cafezinho. As meninas do cantinho da casinha saíam algumas vezes para buscar mercadoria no canto do mercadinho. O interessante foi notar que uma delas trocava a boneca e foi buscar uma lata de talco. O fato interessante é que as crianças percebiam a presença do nosso grupo de estudos no laboratório e não deixavam de brincar.

3.2.2 Museu do Brinquedo da UFRGS⁶⁸

Visitei⁶⁹ o Museu do Brinquedo da UFRGS durante a Oficina de Plano Museológico na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, na cidade de Porto Alegre, em junho de 2008. O Museu do Brinquedo faz parte do Programa de Extensão Universitária “Quem quer brincar?” coordenado pela professora do curso de Pedagogia, Tânia Fortuna, com objetivo o central de formar educadores na perspectiva lúdica, assim como o MEB da FEUSP.

O Museu do Brinquedo oferece várias atividades, tendo como público alvo alunos dos cursos de licenciatura e educadores em geral:

⁶⁶ O canto da casinha é mais apropriado às meninas devido a semelhança dos brinquedos estarem presentes em maior tamanho no cotidiano delas.

⁶⁷ Cursei a disciplina EDM5761-5, Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil, sob a orientação da professora Tizuko H. Kishimoto, no primeiro semestre de 2008, na FEUSP.

⁶⁸ UFRGS Universidade Federal do Rio Grande do Sul

⁶⁹ Participação da autora na Oficina Plano Museológico: implantação, gestão e organização dos museus, ministrada pelo museólogo Cícero Antonio Fonseca de Almeida, nos dias 18-20 de junho de 2008, na cúpula do prédio de Engenharia Mecânica da UFRGS em Porto Alegre, RS.

(...) buscando engajar Universidade e Comunidade na defesa do direito da criança brincar, defendendo o desenvolvimento da dimensão lúdica na Educação como alternativa de inclusão social, já que o jogo enseja o questionamento dos padrões da escola e resgata o prazer de aprender⁷⁰.

As principais atividades do Museu do Brinquedo deste projeto são: oficinas lúdicas, com atividades práticas de formação de educadores que propiciam uma abordagem lúdico-pedagógica do conteúdo da exposição dos brinquedos. Nessas oficinas é possível aprender, ensinar, a vivência da alegria e da socialização, propiciando momentos mágicos e significativos aos educadores.

O acervo de brinquedos disponibiliza jogos e materiais pedagógicos para pesquisa e empréstimo à comunidade acadêmica; assessoria à organização de espaços lúdicos, com implementação de brinquedotecas, orientação de sua organização e outras atividades com grupo de estudos de educadores e futuros educadores.

Figuras 28 e 29: Museu do Brinquedo da UFRGS em Porto Alegre, RGS
Fonte: Foto tirada pelo celular durante visita ao museu em junho de 2008.

Segundo Fortuna⁷¹:

À medida que os educadores são preparados para explorar a visita antes, durante e depois, com seus alunos, brincando. Brincando, o educador prepara-se para brincar com seus alunos. Eis um princípio fundamental da ação de formação realizada no Museu da UFRGS, pois estamos convencidos de que somente quando o próprio educador brinca compreende profunda e efetivamente a importância da brincadeira para seus alunos.

(...)

Um museu universitário não só pode como deve ser, sim, lugar de brincar. E mais: pode ser uma fonte difusora da concepção de interação com o

⁷⁰ www.ufrgs.br/faced/extencao/brincar site e programa produzidos pela professora doutora em Psicologia: Tânia Ramos Fortuna, coordenadora geral do Programa de Extensão Universitária "Quem quer brincar?"

⁷¹ FORTUNA, Tânia R. Disponível em: www.museu.ufrgs.br/artigos/adimin/artigos/artigotaniafortuna.pdf. Acesso em: 05.jun.2009.

patrimônio cultural da humanidade radicada na brincadeira, oferecendo, ao mesmo tempo, a dita base para a atividade criativa e o desenvolvimento do imaginário.

Desta forma, também o Museu do Brinquedo da FAFIL, de Santa Cruz do Rio Pardo, será um museu universitário, com uma diferença em relação ao Museu do Brinquedo da UFRGS, ele não será um lugar de brincar, mas um lugar de reflexão. O lugar de brincar é a Brinquedoteca “Turma da Mônica”, instalada também na mesma faculdade.

Quando visitei o espaço do Projeto “Quem quer brincar”⁷² na UFRGS, fiz meu cadastro e recebo regularmente informações sobre os eventos registrados de várias regiões do Brasil.

3.2.3 O *Castello dei Burattini*, museu de marionetes na cidade de Parma, Itália

O *Castello dei Burattini* foi outro museu visitado para contribuir com o a criação do Museu do Brinquedo da FAFIL. *Castello dei Burattini* é um museu de marionetes de teatro de animação que visitamos na cidade de Parma. A visita foi feita no intervalo do Seminário na Universidade de Parma Infanzia⁷³, no dia 03 de fevereiro de 2009 e as vitrines foram filmadas como se pode ver no anexo. O Museu abriga coleções do mundo todo, são doações únicas reunidas num único espaço museológico da cidade do norte da Itália. O *Castello dei Burattini* possui marionetes de diferentes coleções, especialmente de *Giordano Ferrari Foundation*.

⁷² “Quem quer brincar?” Disponível em: quemquerbrincar@ufrgs.br.

⁷³ Visita realizada no período de 02 a 06 de fevereiro de 2009, em Parma, Itália, sob a coordenação da Professora Doutora Mônica Appezato Pinazza da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo.

Figura 30. Fachada do *Castello del Burattini*
Fonte: Foto tirada durante visita ao Castello dei Burattini na cidade de Parma, Itália, 2009

Figura 31. Banner do *Castello del Burattini*
Fonte: Foto tirada durante visita ao Castello dei Burattini na cidade de Parma, Itália, 2009

Figura 32: Marionetes
Fonte: Foto tirada durante visita no *Castello dei Burattini* na cidade de Parma, Itália, 2009

Figura 33: Expografia-vitrines com marionetes do *Castello dei Burattini*
Fonte: Foto tirada durante visita ao *Castello dei Burattini* na cidade de Parma, Itália, 2009

O *Castello dei Burattini* tem a finalidade específica de receber visitantes turistas, ao contrário do objetivo do MEB, do Museu do Brinquedo da UFRGS, e do Museu do Brinquedo da FAFIL, que possuem fins acadêmicos.

A seguir apresentaremos outro museu visitado na cidade de Belo Horizonte, em Minas Gerais.

3.2.4 Museu dos Brinquedos da cidade de Belo Horizonte, MG⁷⁴

O Museu dos Brinquedos está localizado⁷⁵ na parte central, num sobrado considerado patrimônio histórico da cidade de Belo Horizonte. Ele abriga 5.000 peças do acervo particular de Luíza⁷⁶, colecionadora, com brinquedos de sua infância distribuídos nos espaços bem organizados pela família. “O objetivo do museu é pesquisar, preservar e divulgar o patrimônio cultural lúdico da infância, tornando-se referência nacional e internacional sobre o tema”⁷⁷.

O Museu dos Brinquedos possui, além do espaço ocupado pelo acervo, um espaço aberto e livre para brincadeiras tradicionais com brinquedos: perna de pau, pé de lata, amarelinha e outros.

Figura 34: Espaço livre do Museu dos Brinquedos de BH
Fonte: Foto tirada por Maria Cristina Blanco em visita ao Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte, MG, 2009

Além desse espaço, há também o espaço da oficina de confecção de brinquedos, geralmente com material reciclável. A criança pode levar para casa como lembrança o brinquedo construído com garrafa *pet* ou com jornal, no caso de confecção de petecas, bonecas e outros brinquedos tradicionais.

⁷⁴ Visita durante o Congresso Latinoamericano e Caribenho de Arte/Educação, 19º Congresso Nacional da Federação de Arte/Educadores do Brasil-CONFAEB e do Encontro Nacional de Arte/Educação, Cultura e Cidadania promovidos pelo CLEA/INSEA e da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, realizado no período de 25 a 28 de novembro de 2009.

⁷⁵ Museu dos brinquedos localizado na Avenida Afonso Pena, nº 2564, Centro, Belo Horizonte, prédio tombado pelo IPHAN, Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional.

⁷⁶ Luíza de Azevedo Meyer, nascida em São João Del Rei, MG, em 1912, falecida em 2000. Reuniu brinquedos de seus 10 filhos e 22 netos no Museu dos Brinquedos, criado pela família em sua homenagem. Durante sua vida fez várias exposições itinerantes desses brinquedos em pontos comerciais e de cultura.

⁷⁷ Referência do Institucional do site do Museu dos Brinquedos: www.museudosbrinquedos.org.br

Na parte superior do prédio está instalada a brinquedoteca, onde as crianças que visitam o Museu podem brincar livremente com os brinquedos expostos e colocados à disposição dos usuários. Jogos educativos e pedagógicos são os mais procurados. Há também um cantinho da leitura com os livros de literatura infantil.

O escritório da diretora e sala dos monitores ficam também na parte superior do casarão. Os arte-educadores são estagiários e estudantes universitários de História.

O agendamento é feito pelas escolas com duração de 2 horas de visita, sendo que o número de alunos é limitado por causa do pequeno espaço e pelo fato do museu contar com poucos arte-educadores. Os ingressos são pagos, mas têm um valor acessível a todos.

A visita é realizada em três momentos com cada atividade de mais ou menos meia hora: 1- História dos brinquedos e visita ao acervo; 2- Brincadeiras no pátio com todos; 3- Oficina.

Na sobra de tempo os alunos são levados à brinquedoteca onde podem brincar livremente com os brinquedos educativos e podem, logo após a programação da visita, saborear o lanche que eles mesmos trazem.

No primeiro momento da visita o arte-educador nos fala sobre a história e a origem de cada brinquedo.

O pião, como já vimos nesta pesquisa, foi criado há 4 mil anos na região da Mesopotâmia, segundo a fala do monitor, pessoas antigas achavam que ele tinha um poder de adivinhar o futuro, dependendo o movimento que fazia no chão. Depois de um tempo as crianças começaram a se divertir com o movimento, com as piruetas do pião no chão.

O dado e o dominó nasceram na mesma época. Foram os chineses que inventaram o dominó, com inspiração no dado.

A palavra dominó surgiu depois com os romanos, da expressão em latim *Dominus Gratia*, que significa: Graças a Deus.

O dado de origem greco-romana era mais usado como amuleto, os romanos o atiravam ao chão e quem tirasse o número maior ganhava e teria mais sorte, para resolver seus problemas.

A marionete foi inventada na China e era muito usada nos funerais, sendo colocada antes do morto na trajetória do funeral.

A marionete desempenhou um importante papel na história de nosso país. Os portugueses catequizavam os índios usando as marionetes, pois era um meio simples e fácil de comunicar com eles, já que desconheciam a língua indígena. No começo, os jesuítas usavam o teatro mudo, até que conseguiram aprimorar o processo com o tempo. Depois a marionete começou a ser usada como teatro, com fala, movimento, som, efeitos visuais e cenográficos.

O quebra-cabeça foi inventado pelos ingleses no século XVIII para ensinar mapas aos alunos, na aula de Geografia. Na avaliação era mais fácil fazer o aluno lembrar-se do mapa, previamente montado durante as aulas de Geografia.

O acervo do Museu dos Brinquedos compreende brinquedos do início do século XX até os dias atuais. Entre os brinquedos, o museu possui o Menino Maluquinho, personagem do filme, soldadinho de chumbo, bonecas de porcelana, mais frágeis do que as atuais. Antigamente as crianças tinham que ter mais cuidado com os brinquedos, pois eram muito mais frágeis, confeccionados com materiais que se quebravam facilmente. Hoje não acontece isso, pois antes de colocar o brinquedo no mercado, as fábricas testam a qualidade do produto com pessoas especializadas e passam pela fiscalização (Inmetro). Atualmente os brinquedos são confeccionados com materiais mais resistentes como plásticos, vinil, PVC, como no caso das bonecas.

Figura 35: Foto parcial do Museu dos Brinquedos de BH com exibição dos brinquedos de encaixe
Fonte: Foto tirada por Maria Cristina Blanco em visita ao Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte, MG, Novembro de 2009

Tudo que o homem tinha em sua vida cotidiana ele trazia para o mundo dos brinquedos, como os meios de transporte: carros, trem, avião, reflexos das invenções do homem. Como exemplo disso citamos a descoberta da Lua na década de 60, com a criação das espaçonaves, pequenos astronautas, robôs.

O Museu dos Brinquedos possui também um Centro de Pesquisa. Todo brinquedo doado é catalogado e aqueles que precisam de reforma, vão para o setor de restauração, uma espécie de hospital de brinquedos.

A expografia do Museu é composta de móveis com gavetas sendo que cada uma possui uma legenda com a referência no mapa exposto na parede, mostrando sua localização de origem, conforme foto abaixo.

Figura 36: Foto do Mapa do Museu dos Brinquedos de BH

Fonte: Foto tirada por Maria Cristina Blanco em visita ao Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte, MG, Novembro de 2009

A visita ao Museu do Brinquedo envolve estudos de Geografia, História, Educação, Arte, Cultura dos países.

A partir da segunda metade do século XX, cada filme lançado vinha acompanhado de um brinquedo do personagem mais famoso do enredo, como por exemplo, o *Baby*, da Família Dinossauro.

Figura 37: Baby

Fonte: Foto tirada durante a Exposição do Museu do Brinquedo em 2007 na FAFIL

Cada desenho lançado também era acompanhado do brinquedo do personagem como exemplo: o *Scooby Doo*, o *Shrek*, *Cavalheiros do Zodíaco* (década de 90), marcando presença no universo masculino e feminino.

Uma sala do casarão foi reservada para receber as exposições itinerantes como “Os 50 anos da *Barbie*”, que pudemos ver durante a visita.

3.2.5 Breve levantamento sobre Museus de Brinquedos em várias localidades

3.2.5.1 Museu do Brinquedo do México

Roberto Shimizu, de origem japonesa, colecionador de um milhão de peças antigas, transformou sua casa num Museu do Brinquedo Antigo no México. O arquiteto de 64 anos possui mais de 10 mil brinquedos dos séculos XIX e XX entre aviões, locomotivas, navios, bonecas, robôs, pistolas, relógios, carrinhos e bichos de pelúcia.

Figura 38: Museu do Brinquedo do México

Figura 39: Parte do acervo de carrinhos

Fonte: <http://ultimosegundo.ig.com.br/cultura/2008/02/11/.html>

Esses brinquedos estão distribuídos por temas em dois dos cinco andares do edifício da família e são de procedência europeia, asiática e mexicana. Shimizu estudou em Londres e Tóquio. Reuniu esses brinquedos durante 50 anos, trazia-os do Japão. Desde 1955 o Museu do Brinquedo era uma instituição privada do México, abriu as portas para o público no ano de 2006, antes somente os familiares e amigos podiam visitá-lo. O melhor espetáculo do mundo está no brinquedo de papel, um circo de pulgas milimétricas. Shimizu admite não gostar de brinquedos eletrônicos por deixar a criança muito solitária, seu interesse é deixar as crianças brincarem e fomentar a sociabilidade entre elas. Por isso reservou um espaço em seu casarão transformado em Museu para esse fim. Apaixonado por luta livre, expõe um boneco de um personagem famoso do ringue em cada sala do casarão. Este Museu do Brinquedo é reconhecido no México como um dos principais de arte popular da capital mexicana, com o apoio da Secretaria de Turismo local⁷⁸. Não tive ainda a oportunidade de visitá-lo, mas um dia irei, com certeza. No momento fico só com a pesquisa.

Atualmente o Museu do Brinquedo do México possui mais de 30 mil peças.

3.2.5.2 Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina

⁷⁸ Mais detalhes no site: www.museudosbrinquedos.com.br.

O Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina pertence ao museu universitário “Oswaldo Rodrigues Cabral” da Universidade Federal de Santa Catarina-UFSC, sob a coordenação da professora Telma Piacentini⁷⁹.

Figura 40: Marionete e boneca de pano no acervo do Museu do Brinquedo da UFSC
Fonte: Foto da reportagem⁸⁰ sobre o Museu do Brinquedo

Como podemos ver nas fotos acima, o acervo é composto por bonecas datadas do final do séc. XIX e também confeccionadas por artesãos locais. Além das bonecas, fazem parte do acervo: brinquedos de madeira, cerâmica, porcelana, tecido, caixas de fósforos, casca de nozes, marionetes, piões, ioiôs, bilboquês, petecas e carrinhos. Há também brinquedos de origem indígena, europeia e africana. Muitos livros, desenhos e pinturas de crianças da Ilha de Santa Catarina, também fazem parte do acervo do Museu do Brinquedo. Criado em setembro de 1999, conta até maio de 2005 com 144 peças catalogadas. Esse acervo estava exposto, na época, na Biblioteca Universitária com disposição das estantes de vidro e aço, criadas para uma visualização global do brinquedo.

O Museu do Brinquedo é um espaço de cultura lúdica e de pesquisa, também de formação de educadores, instalado dentro da Universidade de Educação, junto às esculturas de terracota, das brincadeiras infantis de Franklin Cascaes e também com a oficina de cerâmica.

Um destaque: se é como objeto de pesquisa, precisamos nos cercar de instrumentos adequados de busca de conhecimento e se é apenas como constatação, precisamos saber que, neste momento de contato com o brinquedo chamemos simples, mas que tem um potencial infinito de

⁷⁹ Telma Anita Piacentini é professora, doutora em Educação da UFSC e a criadora do Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina, este também foi criado na pesquisa sobre brinquedos para sua tese de doutorado, pela Pós-graduação da UFSC, Núcleo da Infância e Comunicação e Arte em 1999.

⁸⁰ Reportagem feita por Bia Ferrari, bolsista da Agecom, em maio de 2005 durante o Encontro “Animando o Museu do Brinquedo” na Biblioteca Universitária da UFSC.

possibilidades, pois a criança abre dentro de si, um espaço interno, cheio de vida íntima, importante para sua formação e desenvolvimento/crescimento; Um espaço lento, é verdade, que precisa ser respeitado pelos adultos, um espaço de um tempo mais pensado. Digo isso alicerçada em estudos sobre o tempo, desde o tempo físico e o tempo histórico, até o tempo psicológico, o tempo artístico, todos com especificidade, que podem ser estudados e evidenciados. (PIACENTINI⁸¹, 2005, p. 2)

No pátio externo do Museu as brincadeiras são organizadas pelos educadores por meio de vários eventos como: SEBRINQ, Dia da Criança, Pic-Nic Cultural, exposição de bonecas, narração de histórias, boi-de-mamão, a Escola do Circo, brincadeiras de rua, corridas das crianças, envolvendo todo o corpo docente e discente do curso de Pedagogia e da Pós-graduação da UFSC, junto à comunidade local.

3.2.5.3 Museu do Brinquedo de Seia, Portugal

Na cidade de Seia, em Portugal, também há um Museu do Brinquedo que apresenta uma coleção de 4.500 brinquedos da região e do mundo, antigos e modernos.

Figura 41. Vista parcial do acervo do Museu do Brinquedo de Seia em Portugal

Fonte: <http://www.visitcentro.com/pt/destinations/serra-da-estrela/museum/museu-do-brinquedo-de-seia/>

O Museu do Brinquedo de Seia⁸² está em funcionamento desde fevereiro de 2002. Composto de um espaço museológico dividido em vários núcleos: conhecer o mundo da brincadeira; memórias de infância; brincar é sonhar e Portugal

⁸¹ Telma Anita Piacentini referência do I Seminário de Educação, Imaginação e as Linguagens Artístico-Culturais, de 5 a 7 de setembro de 2005 realizado no auditório da Biblioteca Universitária da UFSC.

⁸² Informações e pesquisa pelo site www.lifecooler.com/Portugal/patrimonio/MuseudoBrinquedodeSeia. Acesso em: fev.2007.

décadas de brincadeiras. Também há espaço para exposições temporárias e conta com uma sala de projeção e uma biblioteca com os temas da infância, brinquedos, educação e literatura infanto-juvenil.

3.2.5.4 Museu do Brinquedo de Sintra, Portugal

O Museu do Brinquedo de Sintra, em Portugal, apresenta brinquedos do colecionador João Arbues Moreira que desde os 14 anos pesquisa sobre a história, a origem dos brinquedos de seus avós.

O espaço museológico está instalado no Quartel dos Bombeiros da cidade de Sintra, com salas de projeção de vídeos temáticos, espaço lúdico, espaço para exposições temporárias, há também espaço para oficina de restauro com a participação das crianças e uma loja para aquisição de brinquedos.

Figura 42. Avião, peça do acervo do Museu do Brinquedo de Sintra
Fonte: www.museu-do-brinquedo.pt

O acervo é composto de brinquedos artesanais, piões, réplicas de brinquedos antigos como soldadinhos de chumbo e carrinho de lata, livros de pintar, bonecas para recortar, brinquedos de madeira, portugueses e de outros países.

Muitos outros museus dos brinquedos foram visitados virtualmente, esses acima comentados foram os que mais contribuíram para minha pesquisa para a criação do Museu do Brinquedo da FAFIL.

3.2.5.5 Museu de Brinquedos Estrela

No ano de 2007, visitei o Museu de Brinquedos Estrela⁸³ numa exposição itinerante num Shopping na cidade de Bauru. Durante minhas pesquisas sobre museus de brinquedos tive a oportunidade de registrar com fotos todos os brinquedos ali expostos, com autorização da gerência. Inclusive recebi uma apostila contando a história da criação de cada brinquedo exposto, de acordo com as épocas. Até este ano de 2007, a Estrela produziu 25 mil artigos diferentes e contabilizou com mais de 1,2 bilhão de itens vendidos.

Quantas meninas quiseram brincar de ser a Susi, quantos garotos não desejaram ter um Autorama que ocupasse seu quarto inteiro ou torceram para ganhar de Natal um carro radiocontrolado como o Colossus, sucesso dos anos 80 que está de volta no catálogo deste ano. O acervo da marca é um convite para lembrar e para divertir. (MUSEU DE BRINQUEDOS ESTRELA, 2007)

Figura 43: Boneca Plastrela-1954

Fonte: Fotos tiradas no Museu Estrela 70 anos

Figura 44: Expografia

⁸³ Exposição itinerante “70 anos Museu de Brinquedos Estrela: peças que marcaram a infância de milhares de brasileiros” em 2007 no Alameda Quality Center na cidade de Bauru, estado de São Paulo.

CAPÍTULO IV

4 A CRIAÇÃO DO MUSEU DO BRINQUEDO NA FAFIL, FACULDADE DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS E LETRAS “CARLOS QUEIROZ” DE SANTA CRUZ DO RIO PARDO

Há necessidade de uma nova prática pedagógica onde o Museu do Brinquedo será um espaço lúdico e cultural de ação educativa de ensino e aprendizagem da Arte. Hoje não há espaço para a criança brincar na escola. O brinquedo faz parte da infância e faz parte do desenvolvimento infantil, porém o “saber brincar” e “como brincar” com novos brinquedos e “para que brincar” precisa ser trabalhado junto aos educadores.

A descoberta do brincar, da manipulação dos brinquedos até sua utilização nas brincadeiras infantis, vão trazer para a criança uma infância mais feliz e sadia, transportando-a de um mundo de imaginação e sonhos para um mundo real mais humano. O educador precisa observar esse brincar e pesquisar práticas pedagógicas que possam auxiliá-lo desde a Educação Infantil até mesmo à alfabetização.

Por que Museu do Brinquedo?

O brinquedo atrai a criança e o brincar atrai o adulto também. Tentaremos modificar a atitude do educador que não frequenta museus, exposições, espaços culturais. Através do Museu do Brinquedo, a criança levará uma mensagem para a família. Ela vai perceber que a boneca que sua mãe brincava sofreu mudanças de material e de visual, mas mantém a mesma utilidade para estimular a imaginação e o instinto materno ou paterno, como vimos anteriormente nas brincadeiras das meninas e meninos nos espaços do LABRIMP da FEUSP e da creche *Bruco Verde* na Itália.

Em geral as meninas brincam de mamãe ao embalar a boneca, imitando a própria mãe. O valor desse brinquedo desperta a idéia do lúdico e da imaginação, no fazer de conta. Assim também acontece com o carrinho para o menino, todo

menino deseja dirigir um carro quando crescer. Na infância ele imita quem dirige, quando adulto ele pratica o ato de dirigir, porque passou por uma pré-aprendizagem.

O brinquedo fala para a criança a linguagem simples da materialidade do puro prazer dos sentidos. A imaginação é um processo psicológico novo para a criança, representa uma forma especificamente humana de atividade consciente. Ela surge primeiro em forma de jogo que é a imaginação em ação. (VYGOTSKY, 1988, apud Kishimoto, 2005, p.51)

4.1 Brinquedoteca “Turma da Mônica” da FAFIL

A Brinquedoteca “Turma da Mônica” está localizada numa sala ao lado da sala do Museu do Brinquedo na Faculdade.

O Museu do Brinquedo é tão importante para a Faculdade, para os alunos do curso de Pedagogia, como a Brinquedoteca. Essa importância se estende também ao desenvolvimento desta pesquisa.

Na Brinquedoteca “Turma da Mônica” temos ambiente com almofadas, brinquedos, instrumentos musicais, gibis e livros convidando as crianças a sentarem para a brincadeira de manuseio desses objetos. Ao saírem do Museu do Brinquedo, as crianças de cinco a seis anos da Educação Infantil ficam ansiosas para brincar. Nesse espaço convidativo a criança terá chance de mostrar suas habilidades através dessa variação de brinquedos, duplicatas dos expostos no Museu.

Figura 45: Brinquedoteca “Turma da Mônica”
Fonte: Foto tirada durante a Semana da Brinquedoteca em 2008

A Brinquedoteca “Turma da Mônica” foi criada, atendendo às exigências do Ministério da Educação. A brinquedista Fabiana⁸⁴ criou a brinquedoteca na Faculdade com o objetivo de atender os alunos do curso de Pedagogia, apoiando e subsidiando-os nas pesquisas desenvolvidas no estágio curricular supervisionado.

Foi inaugurada em 25 de maio de 2006 nas dependências da FAFIL, com o tema “O brincar é coisa séria”, com a participação da comunidade local, junto aos alunos que apresentaram seus trabalhos de forma artística por meio de teatro de fantoche e palestra proferida pela Promotora⁸⁵ de Justiça da Infância e da Juventude local. Houve também a apresentação de recreação com as crianças das EMEIS⁸⁶ da cidade, dirigida pelos alunos do curso de Normal Superior e Pedagogia.

Os objetivos específicos da Brinquedoteca “Turma da Mônica” são:

- dar apoio e subsídios aos acadêmicos do curso de Pedagogia, preparando atividades para serem desenvolvidas nos estágios dos alunos.
- proporcionar um espaço de visitação e ampliação do conhecimento aos alunos de Instituições Públicas e Privadas do município, recuperando a ideia do brincar, tão esquecido com o tempo, através da valorização de atividades lúdicas.

As universidades, principalmente nas ciências humanas, buscam cumprir as metas de ensino, pesquisa, extensão e capacitação de recursos humanos através do lúdico. Nesses cursos a Brinquedoteca é encarada como um laboratório onde professores e alunos do Ensino Superior dedicam-se à exploração do brinquedo e do jogo em termos de pesquisa e de busca de alternativas que possibilitem vivências, novos métodos, estudos, observações, realizações de estágios e divulgação para a comunidade. (SANTOS⁸⁷, 2000, p. 59)

O laboratório de brinquedos da “Turma da Mônica”, assim como o LABRIMP da FEUSP, é composto de cantinhos, o canto do faz-de-conta, com uma casinha confeccionada com caixas de leite, com utensílios domésticos, pia, mesinha, cadeirinhas para a criança se aconchegar. No outro cantinho há uma espécie de camarim com uma arara de fantasias. O canto de leitura é composto por tapetes e almofadas e caixas com gibis e livros da literatura infantil, para melhor entreter as

⁸⁴ Fabiana Pimentel, brinquedista responsável pela Brinquedoteca “Turma da Mônica” na FAFIL.

⁸⁵ Renata Catalano Rios, Promotora de Justiça da Infância e da Juventude da cidade de Santa Cruz do Rio Pardo.

⁸⁶ EMEIS Escolas Municipais de Educação Infantil.

⁸⁷ SANTOS, Santa Marli Pires. Brinquedoteca, a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

crianças. A sucatoteca é um espaço com caixas de papelão repletas de sucata, material trazido pelos alunos. O cenário de madeira com cortina é próprio para exibição do teatro de fantoches. A estante de brinquedos, instrumentos musicais, cordas, bolas, favorecem o manuseio das crianças. A mesa de atividades é o local preferido das crianças, onde elas podem pintar, desenhar, jogar de forma coletiva. Esses espaços também se assemelham aos espaços das creches de Parma, na Itália.

A criança que visita o Museu do Brinquedo sai de lá encantada e disposta a brincar e tocar os instrumentos. Como não se pode tocar em nada, ela se predispõe a pegar em tudo na brinquedoteca. Até os velhinhos que vieram visitar o Museu saíram com vontade de brincar. Pena que a brinquedoteca é só para crianças, deveria ter para idosos também!

Brinquedoteca é um espaço criado para proporcionar às crianças oportunidade de brincar de forma enriquecedora, sua preocupação reporta-se à formação do ser humano integral e ao período de vida no qual está sendo cultivado. O ser humano íntegro, para ser capaz de amar e de usufruir a vida em sua plenitude precisa ter seu lado criança preservado, pois este representa o seu lado alma, sua sensibilidade e sua possibilidade de encantamento. (ENCONTROS, 2006, p.115)

4.2 A INSTALAÇÃO DO MUSEU DO BRINQUEDO NA FAFIL

Qual é a característica do acervo? Quais são os tipos de brinquedo do acervo?

Qual a época dos brinquedos do acervo? Como reunimos os brinquedos?

Para a instalação do Museu do Brinquedo, precisamos buscar junto aos alunos do curso de Pedagogia, uma forma de reunir brinquedos antigos. Fizemos uma pesquisa de busca para localizar esses brinquedos. Para surpresa nossa, verificamos que a maioria das alunas tinha uma boneca em casa, guardada com maior carinho, como já contamos no primeiro capítulo.

Além dessa busca com os alunos, fomos buscar brinquedos fora da faculdade, visitando amigos, vizinhos, comentando com eles a importância da criação do Museu do Brinquedo. Surgiram vários interessados em doar suas bonecas, seus brinquedos preferidos. No primeiro momento, houve preocupação por

parte dos doadores, somente emprestaram para uma exposição prévia na Semana da Criança da Faculdade. Depois quando viram que se tratava de assunto sério, de um verdadeiro Museu, então doaram, assinando os termos de doação. Portanto, o acervo consta de:

- Brinquedos do folclore local: brinquedos típicos confeccionados de forma artesanal: Pião, bola de meia, pipa, boneca de pano, carrinho de rolemã, carrinho de madeira, instrumentos musicais artesanais, jangada, carro de boi, bilboquê, zumbidor, peteca, entre outros.

Figura 46: Carro de boi

Figura 47: Jangada

Figura 48: Bilboquê

Figura 49: Carrinho de madeira

Figura 50: Peteca

Figura 51: Carrinho de rolemã

Figura 52: Bolas de meia

Figura 53: Boneca de pano

- Brinquedos das décadas de 30 à atual:

Bonecas de celulóide, de plástico, de pano, de louça, instrumentos musicais, carrinhos de todos os tipos, materiais diversos e com controle, trenzinho de maquete, ferrorama, autorama, bolas de lona, bolinhas de gude, panelinhas, armarinhos, mesinhas, dormitório de boneca, utensílios domésticos de boneca, kinderoovo, miniaturas, bichos de pelúcia, montanha russa, banheirinha para boneca, bercinho para boneca, vassourinhas, rodinho, máquina de costura de boneca, coleção de boneca Barbie, marionetes, fantoches, palhaços, coleção de bonecas de vários países, transporte de brinquedo.

Figura 54: Bolinhas de Gude

Figura 55: Banheirinha com boneca

Figura 56: Marionete

Figura 57: Geladeirinha com miniaturas de embalagens de produtos da década de 80

- Jogos das décadas de 30 à atual: jogos da memória, jogo de xadrez, jogo de dominó, baralho, jogo de quebra-cabeça, jogo ludo, jogo de montar, encaixar, de equilíbrio, jogos educativos entre outros.

Figura 58: Jogo da operação da década de 80

Figura 59: Jogo de dama, xadrez, dominó

- Fotos de atividades lúdicas das escolas locais públicas e privadas.

Figura 60: Fotos de atividades lúdicas da Educação Infantil da OAPEC⁸⁸

⁸⁸ A expografia ainda é incipiente, a construção do Museu do Brinquedo é um processo.

Conforme já citado no capítulo I, 1.4, a museografia do Museu do Brinquedo da FAFIL foi inspirada na classificação de João Amado. A seguir seguem as fotos dos brinquedos de acordo com essa classificação de 13 categorias:

Figura 61: Adornos e adereços

Figura 62: Brinquedos sonoros e musicais

Figura 63: Bonecos, bonecas e acessórios

Figura 64: Representação de animais
(Topo Gigio)⁸⁹

Figura 65: Miniaturas de utensílios domésticos

Figura 66: Miniaturas de alfaías e engenhos agrícolas

⁸⁹ No Brasil, no começo da década de 70, um ratinho fazia enorme sucesso na TV, num quadro do programa *Mister Show* sob o comando do ator Agildo Ribeiro; sua versão boneco foi igualmente um sucesso. Topo Gigio (topo significa rato em italiano) foi criado pela italiana Maria Perego, em 1958. Disponível em: www.arcadovelho.com.br/brinquedos

Figura 67: Construções, artes e ofícios

Figura 68: Transportes

Figura 69: Armas

Figura 70: Quebra-cabeças

Figura 71: Materiais de jogos infantis

Figura 72: Fantasias

Figura 73: Culinária infantil

Veja a seguir algumas peças do acervo do Museu do Brinquedo:

Figura 74: Coleção de Barbie

Figura 75: Foguete da década de 30

Figura 76: Pianinho da década de 80

Figura 77: Jogo de quarto da década de 80

Figura 78: Piões, brinquedos tradicionais, acervos do Museu do Brinquedo da FAFIL

Fotos tiradas em 2008 durante a montagem

Fonte: Registros do Museu do Brinquedo da FAFIL

O brinquedo pião que está na vitrine do Museu do Brinquedo faz girar nossa memória, levando-nos para um mundo cheio de fantasias. O adulto que observa o mesmo pião vai voltar ao passado por meio da imagem do pião observado e vai se encontrar na infância rica em imaginação.

Esse é o encantamento do Museu do Brinquedo trazido pela saudade no ato de ver o brinquedo pião naquela vitrine.

O conhecimento do brinquedo tradicional, como o pião, traz elementos de cultura e permite um desenvolvimento do vocabulário verbal e corporal. A criança entra em contato com o brinquedo e por sua vez, conecta-se a um mundo não só de imaginação, mas de regras e habilidades.

4.3 Adequação do espaço físico

Conforme as fotos das figuras 79, 80, 81 abaixo, houve uma preocupação da direção da FAFIL em tornar real nosso sonho, fazendo uma primeira adequação das instalações já existentes à instalação do museu. Uma das salas de aula foi dividida para abrigar o museu. Isso aconteceu nas férias do mês de Julho de 2008 e para evitar transtornos aos alunos, num período de três semanas a sala ficou pronta para receber o acervo já adquirido por doações e empréstimos.

Figura 79

Figura 80

Figura 81

Figura 82

Figura 83

Figura 84

No período de agosto a setembro de 2008, procuramos patrocínio⁹⁰ das empresas locais, de início das arrozeiras⁹¹ e depois do comércio local, desde as grandes empresas até as pequenas lojas, com o objetivo de obter patrocínio para custear o mobiliário do museu, incluindo as vitrines, cubos de madeira (figuras 82 e 84), cubos de vidro, armários e estantes (figura 83). Surpreendente foi a atenção e o interesse de todos: houve apoio das famílias, dos amigos, das empresas, dos vizinhos, funcionários e alunos da Faculdade (figura 83) tanto na reforma quanto na instalação do museu, sendo que tudo foi devidamente registrado em fotos e vídeos.

⁹⁰ Em anexo está a lista dos patrocinadores, parceiros do Museu do Brinquedo da FAFIL.

⁹¹ Arrozeiras são empresas chamadas de cerealistas, que embalam os grãos oriundos de várias partes do Brasil. Atualmente, a economia de Santa Cruz do Rio Pardo é movida por diversas arrozeiras, organizadas no Distrito Industrial e outras próximas às estradas junto ao município. As cerealistas que se tornaram parceiras do Museu do Brinquedo da FAFIL são: Brasília Alimentos, Rosalito, Picinin, São João, Vargas Perez e Nardo.

O patrocínio está registrado num *livro de ouro*, onde constam os nomes dos parceiros que foram também impressos numa placa na entrada do museu. Houve a participação da imprensa local e TV regional registrando a inauguração.

Tivemos a colaboração dos alunos do curso de Pedagogia e alunos egressos da Faculdade, de eletricitas, marceneiros, vidraceiros, funcionários, na instalação dos móveis e do acervo do Museu do Brinquedo. Fizemos a pesquisa, cotação de preço das vitrines e armários, de serviço de mão de obra, de marceneiros e vidraceiro.

Figura 85 e Figura 86: Anny Lorenzetti, doando e arrumando seus brinquedos na montagem do Museu do Brinquedo da FAFIL

Tivemos a colaboração da engenheira Rosária Sanson que assessorou a disposição dos móveis e vitrines na sala. Nos reunimos com a arquiteta junto à direção para mapear o Museu do Brinquedo. A vidraçaria local nos orientou quanto ao encaixe dos vidros sobre as caixas. Tivemos a ideia de colocar o acervo em aquários de vidro, o que seria mais econômico. A ideia teve grande repercussão, atraindo ainda mais as crianças.

A expografia⁹² do Museu ficou definida numa sala de 7m x 7m, conforme a planta⁹³ abaixo:

⁹² "A expografia como parte da museografia, visa à pesquisa de uma linguagem e de uma expressão fiel na tradução de programas científicos de uma exposição" (DESVALLÉES, 1998 apud CURY, 2005, p.27). É a forma da exposição de acordo com os princípios expológicos e abrange os aspectos de planejamento, metodológicos e técnicos para o desenvolvimento da concepção e materialização da forma (CURY, 2005).

⁹³ A planta da sala foi desenhada por Antonio Martellozzo, funcionário da Secretaria de Obras da Prefeitura Municipal de Santa Cruz do Rio Pardo.

Figura 87: Planta do Museu do Brinquedo da FAFIL

Respectivamente contendo os materiais:

- 10 cubos em MDF branco medindo 60cm por 39cm;
- 2 cubos em MDF branco medindo 80cm por 39cm;
- 6 bases em MDF branco e uma de vidro 6mm medindo 2m, abrigando o acervo dos aquários e das cúpulas de vidro 4mm medindo 70cm por 40cm;
- 3 armários em MDF branco medindo 1m80 por 80cm, sendo 2 armários com portas de vidro para abrigar o acervo em miniaturas e 1 somente com prateleiras para abrigar o acervo de bonecas;
- 3 estantes, sendo 2 de 2m, abrigando os bichos de pelúcia e uma de 1m abrigando as bonecas *Barbie*;

- 3 mesas brancas, sendo uma apoiando os jogos e as outras duas apoiando o autorama e o ferrorama, adaptadas em junho de 2010, conforme figura 103, mesa em MDF, 2m x 1m20);

Figura 88: Montagem do autorama⁹⁴

- 15 aquários de vidro abrigando bonecas de vários países, carrinhos e coleção de motos.

Figura 89: Bonecas e bonecos⁹⁵

Figura 90: Coleção de carrinhos

Figura 91: Coleção de motos

Figura 92: Coleção de bonecos

⁹⁴ Valdemir Juki é o maqueteiro da cidade, apaixonado por trens, constrói maquetes de estações ferroviárias, retratado na foto montando o autorama.

⁹⁵ Bonecas e bonecos doados por Ana Maria Rocha, trazido de suas viagens por vários países.

Na parede lateral há um quadro negro com exposição de 30 fotos da década de 80, de crianças brincando na escola privada da mesma organização da FAFIL, o apoio do quadro negro também serve para abrigar brinquedos menores como *Shrek*, personagem de filme da década de 90.

Figura 93: Quadro negro com exposições de fotos⁹⁶ de crianças brincando, da década de 80

Figura 94: *Shrek*

As Fofoletes, coleção de bonecas em miniatura, também da mesma década.

Figura 95: Fofoletes

Na porta da sala onde está instalado o Museu do Brinquedo temos uma placa de metal de 30cm com o nome do museu. Ao lado da porta, do lado externo da sala temos uma placa de metal de 3m por 2m com o nome de todos os patrocinadores e parceiros do Museu do Brinquedo da FAFIL.

⁹⁶ Fotos doadas pela OAPEC, Organização Aparecido Pimentel de Educação e Cultura, a mesma mantenedora da FAFIL, escola privada de Ensino Infantil, Fundamental e Médio, instalada em outro prédio.

Figura 96: Placa com o nome do Museu do Brinquedo da FAFIL afixada na porta de entrada

Podemos visualizar a expografia do Museu do Brinquedo através das fotos abaixo:

Figura 97 e Figura 98: Expografia- Foto tirada durante a montagem em 2008

Figura 99: Expografia- Vitrine de bonecas. Foto tirada depois da montagem em 2008

4.4 INAUGURAÇÃO DO MUSEU DO BRINQUEDO NA FAFIL

O Museu do Brinquedo da FAFIL foi inaugurado no dia 13 de Outubro de 2008 conforme folder e vídeo em anexo. Todos os anos a brinquedista⁹⁷ da FAFIL organiza uma semana recreativa na semana da criança em Outubro⁹⁸, envolvendo todos os alunos do curso de Pedagogia. A brinquedoteca chama-se “Turma da Mônica” e o tema da semana da criança é “Brincando de fazer Arte”.

As atividades recreativas são feitas através das linguagens da arte: teatro (fantoche), dança (apresentação dos alunos), música (apresentação dos alunos) e artes visuais (atividades de pintura, modelagem, desenho e construção), além das brincadeiras tradicionais como a pescaria (com piscina plástica) e brincadeiras com os brinquedos da brinquedoteca.

Além de todas essas brincadeiras, agora temos o Museu do Brinquedo, onde os alunos visitantes apreciam os brinquedos e participam de uma atividade prática elaborada pelos estagiários que são os próprios alunos do curso de Pedagogia.

A inauguração do Museu do Brinquedo foi filmada pela TV Record de Televisão da região, documentando a palestra “Museu do Brinquedo-uma ação cultural”, detalhando a Semana da Criança da FAFIL do ano de 2007 por meio de vídeos e fotos das brincadeiras, teatros de fantoche e do acervo exposto (brinquedos emprestados).

Apresentamos também no Museu do Brinquedo, vídeos e fotos de sua adequação ao prédio e instalação das vitrines e dos brinquedos. Os nomes dos parceiros e doadores foram apresentados com alguns deles presentes ao evento. Logo após, tivemos a participação de um amigo artista plástico e arte-educador Plínio Rhigon⁹⁹, que nos agradeceu e mostrou a importância desse Museu à comunidade santacruzense.

⁹⁷ Fabiana Pimentel Pilati, dentista e pedagoga e filha do proprietário da faculdade, é responsável pela Brinquedoteca da FAFIL “Turma da Mônica”.

⁹⁸ A Semana da Criança da Brinquedoteca “Turma da Mônica” do ano de 2008 teve participação da autora na organização devido à implantação do projeto do Museu do Brinquedo na FAFIL.

⁹⁹ Plínio Rhigon, artista plástico e arte-educador das escolas públicas do município e do estado de São Paulo.

A sala do Museu do Brinquedo foi aberta ao público, comentários diversos foram feitos, como “que saudades de minha boneca”, “eu também tive esse brinquedo”, “este é o meu”, “nossa, que boneca antiga”, “dá vontade de brincar”.

Alunos, professores e comunidade em geral resistiram à vontade de tocar nos brinquedos dentro do Museu, mas as crianças tiveram oportunidade de brincar com os brinquedos da brinquedoteca. Os primeiros visitantes receberam um chaveiro como lembrança da inauguração, também doado por uma empresa local. Deixaram seus nomes registrados no livro de presença. Várias pessoas parabenizaram a iniciativa deste projeto junto à Faculdade.

Figura 100: Foto parcial do Museu do Brinquedo em 2008, tirada na inauguração, mostrando as prateleiras e as vitrines de aquários de vidro

Figura 101 e Figura 102: Fotos do Museu do Brinquedo tiradas em Janeiro e Junho de 2010.

Figura 103 e Figura 104: Fotos do Museu do Brinquedo tiradas em Janeiro e Junho de 2010.

Com essa iniciativa, a instalação do Museu do Brinquedo na FAFIL, a instituição só tem a ganhar em qualidade e a contribuir na formação de nossos educadores no ensino e aprendizagem da Arte na Educação Infantil e no Ensino Fundamental.

O Museu do Brinquedo possibilita explicitar as experiências dos adultos visitantes e coloca as crianças em contato com os bens culturais criados pelas gerações anteriores, o que fará com que elas reflitam sobre os brinquedos disponíveis, apropriando-se das qualidades desses objetos, passando a desenvolver uma atitude mais humanizada. O espaço devidamente organizado propicia o desenvolvimento da atenção e contribui para o estabelecimento de experiências mais elaboradas pelas crianças.

No Museu do Brinquedo da FAFIL encontraremos alguns jogos que despertam a curiosidade na criança que os observa. Alguns são desconhecidos, outros, mais atuais, são alvos de comentários como: “eu tenho um jogo igual a esse, só que a cor é diferente...” ou “o meu é um pouquinho maior que esse...”.

O Museu do Brinquedo da FAFIL traz também em seu acervo o jogo educativo, pois este comporta tanto uma visão educativa como uma visão de brincadeira. As diferenças variam de acordo com os tipos de cultura, classe social ou idade. A visão educativa (brincadeira educativa, o lúdico que transforma e faz aprender) do jogo é o efeito que ele teve na transformação da própria brincadeira. (BROUGÈRE, 2003)

Figura 105: Jogo da Vida, jogo da década de 90

Figura 106: Banco Imobiliário, década de 90

Figura 107: Palavras Cruzadas, jogo da década de 60

CAPÍTULO V

5 O MUSEU DO BRINQUEDO DA FAFIL FORMANDO EDUCADORES PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

5.1 ENSINO E APRENDIZAGEM DA ARTE: PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS E OS REFERENCIAIS CURRICULARES NACIONAIS DE EDUCAÇÃO INFANTIL

O Museu do Brinquedo da FAFIL nasceu na aula da disciplina de Arte-Educação do curso de Pedagogia da mesma faculdade, onde leciono há três anos. Nas aulas sempre focamos a Arte como o conjunto de linguagens: Artes Visuais, Dança, Música e Teatro. Salientamos também a importância das visitas aos museus para o Ensino da Arte nas escolas.

Segundo Fusari e Ferraz¹⁰⁰, apesar de todos os esforços para o desenvolvimento de um saber artístico na escola, verifica-se que a Arte historicamente produzida e em produção pela humanidade - ainda não tem sido suficientemente ensinada e apreendida pela maioria das crianças e adolescentes brasileiros. Desta forma, os PCNs¹⁰¹ afirmam que por meio do convívio com o universo da Arte, os alunos podem conhecer a proposta triangular comentada no capítulo II. A tríade tão importante para o Ensino da Arte faz o aluno adquirir conhecimento através do:

- fazer artístico como experiência poética (a técnica e o fazer como articulação de significados e experimentação de materiais e suportes variados);
- fazer artístico como desenvolvimento de potencialidades: percepção, reflexão, sensibilidade, imaginação, intuição, curiosidade e flexibilidade;
- fazer artístico como experiência de interação (celebração e simbolização de histórias grupais). (PCNs, 1997, p. 44).

¹⁰⁰ FUSARI, Maria F. de Rezende; FERRAZ, Maria Heloísa C. de. *Arte na Educação Escolar*. São Paulo: Cortez, 1992.

¹⁰¹ BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais*, 1ª a 4ª séries: Arte, vol. 6 Brasília: MEC/SEF, 1998.

Para as autoras:

(...) esse modo de pensar o Ensino-Aprendizagem de Arte requer uma metodologia que possibilite aos estudantes a aquisição de um saber específico, que os auxilie na descoberta de novos caminhos, bem como na compreensão do mundo em que vivem e suas contradições; uma metodologia onde o acesso aos processos e produtos artísticos deve ser tanto o ponto de partida como parâmetro para essas ações educativas escolares. (FERRAZ; FUSARI, 1993, p.18),

De acordo com os PCNs (1997, p. 49) a criança quando brinca desenvolve atividades rítmicas, melódicas, fantasia-se de adulto, faz desenhos, dança, conta e inventa histórias. A Arte torna-se presente nesse mundo imaginário, onde ela pode perceber e representar ações do universo infantil através do teatro e da música. Quanto à percepção temos Vygotsky (1987) e Morozova (1982) apud Fusari (1992, p.57). Vygotsky fala da percepção dos objetos reais, segundo ele, a criança percebe o mundo das formas, com sentidos diversos os quais ela aprende a utilizar. Morozova mostra que a percepção cognitiva tem uma grande importância, tanto para a criação como para qualquer atividade infantil. A criança aprende e sente que o objeto a sua volta tem volume, textura, cor, linha e tamanho. Compete ao educador proporcionar essa descoberta.

O tato ajudará a perceber o que é complexo para a visão, ou seja, o volume, a conformação do objeto. Nos casos em que não se possa tomar o objeto nas mãos deve-se incluir o sentido muscular, propondo às crianças que, com as mãos, formem no ar a silhueta do objeto. Semelhantes percepções da forma ajudarão, posteriormente, a sua apresentação (tornar presente), pois a memória conserva esse movimento e ajuda a mão a reproduzi-la. (MOROZOVA, 1982, p.114-125 apud FUSARI, 1992, p. 59)

Figura 108: Foto tirada pela autora em visita à creche *Bruco Verde* de Parma, Itália, fev/2009.

Como mostra a figura acima¹⁰², a criança percebe as conchas através do tato.

Vygotsky (1990, p.17), referindo-se à imaginação, diz que a criança tem o poder de “criar novos graus de combinações, mesclando primeiramente elementos reais(...) combinando depois imagens da fantasia (...) e assim sucessivamente.

Com isso, o processo imaginativo adquire autonomia e diversos graus de complexidade. Além disso, quanto maior a variedade de experiências, mais possibilidades existem para a atividade imaginadora e criativa.” (FERRAZ; FUSARI, 1993, p.60).

Os objetivos do Ensino da Arte na Educação Infantil promovem a aprendizagem da criança nos planos perceptivo, imaginativo e produtivo, conforme PCNs (1997, p. 50) inserindo a bagagem cultural que ela traz de sua família.

Segundo o RCNEI¹⁰³ as atividades em artes plásticas, hoje artes visuais, que envolvem os mais diferentes tipos de materiais indicam às crianças as possibilidades de transformação, de reutilização e de construção de novos elementos, formas, texturas etc. A relação que a criança pequena estabelece com os diferentes materiais se dá, no início, por meio da exploração sensorial e da sua utilização em diversas brincadeiras, como vimos na foto acima. Além desse exemplo mostrado pelas educadoras da creche *Bruco Verde*, temos nas creches do Brasil crianças confeccionando brinquedos como bonecas de pano, bolas de meia, instrumentos musicais, objetos sonoros, com a ajuda dos educadores de Educação Infantil. Segundo RCNEI (1998, p. 72) “com relação aos brinquedos sonoros, deve-se valorizar os populares, como matraca, o ‘rói, rói’, ou ‘berra-boi’, figura 109¹⁰⁴ do Nordeste; os piões sonoros, as sirenes e apitos etc.” Esses brinquedos podem ser utilizados para a Educação Musical, além de serem desenvolvidos na aula de Artes Visuais, através da sua confecção com sucatas.

¹⁰³ BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*, vol. 1. Brasília: MEC/SEF, 1998.

¹⁰⁴ Berra-boi ou zumbidor, brinquedo popular cedido pelo professor Clóvis Garcia, de sua coleção particular ao Museu do Brinquedo da FAFIL em 2008.

Figura 109: Berra-boi

As pesquisas desenvolvidas a partir do início do século em vários campos das ciências humanas trouxeram dados importantes sobre o desenvolvimento da criança, sobre o seu processo criador e sobre as artes das várias culturas. Na confluência da antropologia, da filosofia, da psicologia, da psicanálise, da crítica de arte, da psicopedagogia e das tendências estéticas da modernidade, surgiram autores que formularam os princípios inovadores para o ensino das artes, da música, do teatro e da dança. Tais princípios reconheciam a arte da criança como manifestação espontânea e auto-expressiva: valorizavam a livre expressão e a sensibilização para o experimento artístico como orientações que visavam ao desenvolvimento do potencial criador, ou seja, as propostas eram centradas nas questões do desenvolvimento da criança. (BRASIL, RCNEI, 1998, p. 87)

Nos primeiros anos de vida, a criança se manifesta pela garatuja¹⁰⁵. Antes de representar seu mundo visual, a criança já o reconhece e identifica suas qualidades.

Visitando o Museu do Brinquedo da FAFIL, muitas crianças de 4 a 6 anos observaram os brinquedos e os desenharam de forma mais elaborada, como veremos mais adiante. As bonecas tinham cabelo, olhos, pernas, braços detalhados; os carrinhos também com detalhes apresentavam as quatro rodas¹⁰⁶. Nesse período, a criança não se interessa muito em pintar o desenho, apenas desenha, o grafismo surge, o símbolo impera através da sua própria marca, sua identidade.

Segundo os PCNs (1997, p.51): “O Ensino da Arte é área de conhecimento com conteúdos específicos e deve ser consolidada como parte constitutiva dos currículos escolares, requerendo, portanto, capacitação dos professores para orientar a formação do aluno”.

¹⁰⁵ O termo “garatuja” foi utilizado por Viktor Lowenfeld para nomear os rabiscos das crianças na fase inicial de seus grafismos. Merecem destaque dois autores que estudaram o desenho infantil: G.H. Luquet e Rhoda Kellogg. (RCNEI, 1998, p.91)

¹⁰⁶ Atividade executada pelas alunas estagiárias do 2º ano do curso de Pedagogia da FAFIL, Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras “Carlos Queiroz” de Santa Cruz do Rio Pardo.

O Ensino Fundamental configura-se como um momento escolar especial na vida dos alunos, porque é nesse momento de seu desenvolvimento que eles tendem a se aproximar mais das questões do universo do adulto e tentam compreendê-las dentro de suas possibilidades. Ficam curiosos sobre temas como a dinâmica das relações sociais, as relações de trabalho, como e por quem as coisas são produzidas. No que se refere à arte, o aluno pode tornar-se consciente da existência de uma produção social concreta e observar que essa produção tem história. (BRASIL¹⁰⁷, 1997, vol.6, p.48)

Quais são os objetivos específicos da criação do Museu do Brinquedo para o curso de Pedagogia da FAFIL?

Fazendo uma relação dos objetivos dos PCNs de Arte com os objetivos deste projeto de pesquisa, podemos considerar os objetivos a seguir:

Em relação ao professor:

- Transformar a postura do professor diante da prática de ensino e aprendizagem de Arte na Educação Infantil e nas séries iniciais do Ensino Fundamental por meio da ação educativa do Museu do Brinquedo;

Em relação ao ensino de arte:

- Frequentar e utilizar as fontes de informação e comunicação artística presentes nas culturas (museus, mostras, exposições, galerias, ateliês, oficinas);
- Reconhecer a fundamentação teórica para apreciação estética e artística como importante elemento no ensino e aprendizagem de Arte na formação contínua do professor;

Em relação ao patrimônio:

- Descobrir o significado e a época do brinquedo da infância dos adultos doadores do acervo;
- Reconhecer e valorizar a organização de sistemas de documentação, preservação, divulgação de bens culturais;
- Recuperar a memória, a história e a cultura dos brinquedos das décadas de 30¹⁰⁸ até hoje;

¹⁰⁷ BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais- 1ª a 4ª séries: ARTE*, vol.6 – Brasília: MEC/SEF, 1997.

¹⁰⁸ Durante a busca do acervo do Museu do Brinquedo da FAFIL, só consegui doação de brinquedos a partir desta década de 30.

Em relação ao lúdico:

- Trazer à tona momentos de uma infância feliz, revivendo o brincar em diferentes culturas e classes sociais;

Em relação ao social:

- Desenvolver o respeito à diversidade cultural de diferentes etnias;
- Contribuir para a própria identidade cultural do aluno através da cultura lúdica local;
- Envolver, socializar, integrar, investigar, valorizar diferentes culturas através da cultura lúdica;
- Desenvolver o aspecto sociocultural e afetivo na criança;
- Despertar o interesse e respeito pela diversidade cultural de outras etnias;

Em relação à responsabilidade social:

- Prestar serviços à comunidade por meio da brinquedoteca, oficina e acervo para consulta.

Em relação à educação:

- Preservar a conservação desses brinquedos para contribuição ao Ensino Infantil e para as séries do Ensino Fundamental das escolas públicas e privadas da região da cidade de Santa Cruz do Rio Pardo;
- Reconhecer a história do jogo e da brincadeira na Educação Infantil e séries do Ensino Fundamental;
- Analisar o uso do brinquedo e brincadeiras na educação;
- Destacar a importância do lúdico para a formação docente;
- Propor práticas pedagógicas para estimular as atividades recreativas;
- Realizar pesquisas e divulgar resultados;
- Estimular a pesquisa de referências bibliográficas sobre o “lúdico” no Ensino Infantil e nas séries do Ensino Fundamental;

Em relação à metodologia:

- Elaborar registros pessoais para sistematização e assimilação das experiências com formas visuais, informantes, narradores, doadores e fontes de informação¹⁰⁹.

5.2 O PAPEL DO MUSEU E DA HISTÓRIA DOS BRINQUEDOS NA FORMAÇÃO DOS FUTUROS EDUCADORES DE EDUCAÇÃO INFANTIL

A arte faz parte da vida da criança, assim como um brinquedo. Nasce espontaneamente, como uma necessidade, e quando livre, nos mostra toda a vivência do mundo infantil. Através do desenho de uma criança, podemos conhecer todo o seu desenvolvimento, pois é a criança, como um todo que está presente no ato de criação. (MARTINS¹¹⁰, 1986, p.17)

Precisamos considerar as informações que tivemos sobre a história de cada brinquedo, a história da infância da criança que brincava com cada um deles. Assim também precisamos considerar a época em que esse brinquedo surgiu, contextualizando-o. Segundo Rizzi¹¹¹ (2002, p. 69):

(...) ao contextualizar estamos operando no domínio da História da Arte e outras áreas de conhecimento necessárias para determinado programa de ensino. Assim, estabelecem-se relações que permitam a interdisciplinaridade no processo de ensino-aprendizagem.

A criança que observa uma boneca da década de 50 irá conhecer, através dela, uma época diferente, de uma criança que viveu de forma bem diversa da dela. Atualmente, algumas bonecas andam sozinhas, na década de 50, todas as bonecas precisavam ser apoiadas pelas mãos das crianças para poderem caminhar.

Qual é o papel do Museu e da história dos brinquedos na formação dos futuros educadores de educação infantil?

O papel do Museu e da história dos brinquedos na formação dos futuros educadores é recuperar a infância através do brincar. Hoje em dia as crianças não são tão estimuladas a brincar com brinquedos porque ficam presas às brincadeiras

¹⁰⁹ Brasil, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)*, 1ª a 4ª séries: ARTE, Brasília: MEC/SEF, 1998.

¹¹⁰ MARTINS, Míriam Celeste Ferreira Dias. *Temas e técnicas em artes plásticas*. 2.ed. São Paulo, ECEW, 1986. P.17 apud SÃO PAULO, Secretaria da Educação. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. *Proposta Curricular para o ensino de educação artística*. São Paulo, SEC/CENP, 1991, p. 90.

¹¹¹ In BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos (org). *Inquietações e mudanças no Ensino da Arte*. São Paulo: Cortez, 2002.

da nova tecnologia, como *video games* e outros jogos eletrônicos e computadorizados. O Museu do Brinquedo da FAFIL propõe à criança o interesse por brinquedos e no educador desperta o interesse em ensinar por meio do lúdico, transformando suas aulas de Arte, principalmente, muito mais prazerosas.

Conforme a Proposta Curricular para o ensino de Educação Artística¹¹² (1991, p.51) “ao organizar e desenvolver atividades para o aluno das séries iniciais, é preciso estar atento para os interesses dele, lembrando sempre que a brincadeira deve ter um lugar destacado em todos os trabalhos com crianças dessa faixa etária”.

É por intermédio de atividade lúdica que a criança se sente desafiada a pesquisar o meio que a cerca, ampliando assim o seu repertório. Nessa fase da Educação Infantil, o mais importante é o processo expressivo, a criança faz atividades artísticas por gostar de fazer.

Tomando as referências das perguntas utilizadas na Proposta Curricular (1991, p.69) adaptei algumas questões referentes à fluência, flexibilidade e elaboração em relação aos brinquedos observados no Museu.

Dando como exemplo o brinquedo “bola”:

Figura 110: Foto das bolas expostas como acervo do Museu do Brinquedo da FAFIL

- _ De quantas formas se pode utilizar a bola na sala de aula?
- _ Quantas brincadeiras podem ser criadas com a bola?
- _ Quais os sons que podemos explorar ao jogar a bola para o alto, para baixo, contra a parede?
- _ Quais os movimentos que fazemos ao jogar a bola?
- _ Que cenas poderiam ser montadas para jogar a bola?

¹¹² SÃO PAULO. Secretaria da Educação. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. *Proposta Curricular para o ensino de educação artística*. São Paulo, SE/CENP, 1991.

O futuro educador infantil deve levar em conta, no seu planejamento, todas as possibilidades apresentadas nas indagações para a elaboração das atividades lúdicas inspiradas pela bola observada no Museu. O educador deve traçar seus objetivos na aula de Arte mobilizando a imaginação da criança, identificando as linguagens expressivas: Artes Visuais, Movimento e Música. A criança pode expressar pelo movimento da bola, o desenho dela, cantar uma música “passa a bola, não deixa parar, quem ficar com a bola seu nome dirá”. Os alunos percebem a bola com visões diferentes, com adjetivos vários: uma bola fofa, uma bola mole, uma bola colorida. A postura do educador frente a esse exercício é elaborar projetos que podem ser desenvolvidos através das linguagens da arte: Artes Visuais, Música, Dança e Teatro (essas últimas são representadas pelo Movimento na Educação Infantil). Por que não dança? A criança com até seis anos pode utilizar a bola para dançar, pular, saltar, brincar com o outro ao som de uma música. O educador pode mostrar a bola também nas obras de arte, como exemplo, O Futebol de Cândido Portinari¹¹³.

As atividades em Artes Visuais podem envolver a bola com diferentes tipos de materiais, indicando às crianças várias possibilidades de transformação, utilização e construção de novos elementos, formas e texturas, estabelecendo relações variadas na exploração sensorial e utilização em outras brincadeiras com a bola.

Conforme RCNEI (vol. 3 p. 97), para o fazer artístico da criança de 0 a 3 anos orienta ao educador a utilização de instrumentos, materiais e suportes diversos como pincéis, tintas, papéis, cola, massinha, quando a criança já tenha condições de manuseio dos mesmos. Nessa faixa etária, a atividade deve ter curta duração para a exploração desses materiais. A criança irá descobrir várias transformações das tintas em contato com a água ou com a areia, como vimos na figura abaixo:

¹¹³ Futebol de Cândido Portinari, conforme já ilustrado na figura 5 desta dissertação.

Figura 111: Foto tirada do álbum das educadoras da creche *Bruco Verde*, em Parma, Itália
 Fonte: Registro das aulas de Arte da creche *Bruco Verde*, Parma, Itália.

Outro exemplo do que podemos fazer com a criança de até sete anos é a confecção dos brinquedos com sucatas. Podemos utilizar o caminhãozinho de madeira do Museu como exemplo, para trabalhar as estruturas tridimensionais.

A criança observa o brinquedo e procura na caixa de sucata as formas que mais se assemelham ao caminhãozinho e constrói o seu próprio, empilhando, encaixando, justapondo as peças selecionadas. Respeitando o percurso individual de cada criança, evitando a cópia do modelo do brinquedo apresentado, deixando fluir a imaginação.

É preciso trabalhar com as crianças os cuidados necessários para o próprio corpo e com o corpo dos outros, principalmente com os olhos, boca, nariz e pele, quando elas manuseiam diferentes materiais, instrumentos e objetos. (BRASIL, 1998, vol.3 p.30)

As histórias dos brinquedos apresentados pelo educador vão proporcionar à criança maior interesse pelo Museu e maior colaboração para o desenvolvimento de seu trabalho. Essas intervenções educativas devem ser feitas de maneira a aumentar o repertório da criança, enriquecendo seu trabalho.

As criações tridimensionais devem ser feitas em etapas, pois exigem diversas ações, como colagem, pintura, montagem etc. Fazer maquetes e brinquedos são exemplos de atividades que podem ser realizadas e que envolvem a tridimensionalidade.

O educador pode fazer exposições dos trabalhos apresentados pelas crianças, proporcionando diversos tipos de leitura junto ao grupo. É interessante documentar as exposições com fotos, como o exemplo acima apresentado na creche da Itália e elaborar uma pasta ou álbum de registros e exibí-los aos pais nas reuniões.

O futuro educador pode ir a busca de novos elementos para enriquecer suas propostas de trabalho frente aos brinquedos observados pela criança. Podemos aplicar o mesmo exemplo do caminhãozinho e da bola com relação às bonecas, carrinhos e outros brinquedos do Museu.

A intervenção do professor é necessária para que, na instituição de educação infantil, as crianças possam, em situações de interação social ou sozinhas, ampliar suas capacidades de apropriação dos conceitos, dos códigos sociais e das diferentes linguagens, por meio da expressão e comunicação de sentimentos e idéias, da experimentação, da reflexão, da elaboração de perguntas e respostas, da construção de objetos e brinquedos, etc. Para isso, o professor deve conhecer e considerar as singularidades das crianças de diferentes idades, assim como a diversidade de hábitos, costumes, valores, crenças, etnias, etc. das crianças com as quais trabalha respeitando suas diferenças e ampliando suas pautas de socialização. Nessa perspectiva, o professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas. (BRASIL¹¹⁴, 1998, p.30)

5.3 Linguagens expressivas da arte e o lúdico na formação de educadores

A criança de 0 a 3 anos descobre sua identidade, e a do outro, brincando com autonomia. A exemplo da creche *Bruco Verde* visitada em Parma, na Itália, o grupo que observamos tinha autonomia para brincar nos cantinhos cuidadosamente elaborados pelos educadores dentro da classe. As crianças, depois de passarem para atividades orientadas com sementes, grãos, conchas, numa atividade em conjunto, dirigiam-se a esses cantinhos para brincar. Isso acontece também com as crianças que visitam a Brinquedoteca “Turma da Mônica” da FAFIL, como já verificamos no capítulo IV.

E é por intermédio de atividade lúdica que a criança se sente desafiada a pesquisar o meio que o cerca, ampliando assim o seu repertório. Nessa fase, o mais importante é o processo expressivo; a criança faz arte por

¹¹⁴ BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial curricular nacional para a educação infantil*, vol. 1, Brasília: MEC/SEF, 1998.

prazer, por gostar de estar vivendo a experiência de mexer com tintas e cores, de se movimentar, de jogar, de representar papéis, de cantar. Não tem, propriamente, intenção de estar fazendo arte; não se preocupa com o resultado, com o produto final. Assim, é o processo artístico em si mesmo, entendido como exercício da expressão genuína da criança que contribui para o aprendizado da escrita e da leitura. O que a arte propicia à criança é a exploração e a articulação de elementos de sistemas simbólicos que podem fazê-la compreender que a escrita é também um sistema simbólico, entre outros. (SÃO PAULO, 1991, p.51)

As crianças de 4 a 6 anos, conforme a estrutura do RCNEI¹¹⁵, buscam o conhecimento do mundo através das linguagens expressivas da Arte: Artes Visuais, Movimento e Música.

Segundo a Proposta Curricular para o ensino de educação artística (1991, p.52), a experiência de articular a forma visual, dramática ou sonora, capacita a criança para a articulação escrita. As atividades artísticas não devem ser entendidas como simples preparação motora, ou auxílio para a coordenação visual e motora, ou para outras habilidades que se costuma acreditar serem condições prévias para o aprendizado da escrita e da leitura.

Por que Arte na escola?

A expectativa que se tem ao trabalhar a Arte na escola é a de que o aluno desperte para a observação do mundo, pesquisando espaços, formas, cores, linhas, movimentos, sons e ritmos. Elementos muito importantes dessa observação são fornecidos pela natureza e pelo mundo cultural em que o aluno vive e atua: a casa, os brinquedos, a rua, a praça mais próxima, o trânsito, uma fábrica, as vitrinas das lojas, a feira... A leitura desse mundo conduzirá, gradativamente, para a ampliação do conhecimento e do vocabulário da criança, para o aguçamento da percepção, para o desenvolvimento de capacidades e de habilidades. Tudo isto colabora para uma alfabetização estética, além de favorecer o processo de aquisição da linguagem verbal, falada e escrita. (São Paulo, Proposta Curricular para o Ensino de Educação Artística, SE/CENP. 1991, p. 91)

Qual é a contribuição do ensino da arte para a criança?

A contribuição da Arte nesta leitura se faz na expressão pessoal dessa realidade lida. O que leio (pelos olhos, por todos os sentidos, pelas minhas sensações, intuições, sentimentos e pensamentos) passa pelas minhas referências pessoais e volta ao mundo através das Artes Plásticas, da Música, das Artes Cênicas, da Literatura ou qualquer outra linguagem artística, executada por todo indivíduo, seja criança, adolescente, adulto,

¹¹⁵ BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial curricular nacional para a educação infantil*, vol. 1, Brasília: MEC/SEF, 1998.

artista ou não. É este o caráter prioritário da Arte, é sua contribuição específica. (SÃO PAULO¹¹⁶. SEC/CENP, 1988, p.82)

O ensino e aprendizagem da Arte envolve um conjunto de diferentes tipos de conhecimentos, visando à criação de significações, fundamentando a possibilidade de transformação do ser humano.

Esse novo modo de pensar o Ensino-Aprendizagem de Arte requer uma metodologia que possibilite aos estudantes a aquisição de um saber específico, que os auxilie na descoberta de novos caminhos, bem como na compreensão do mundo em que vivem e suas contradições; uma metodologia onde o acesso aos processos e produtos artísticos deve ser tanto a ponto de partida como parâmetro para essas ações educativas escolares. (FUSARI; FERRAZ, 1992)

Como pretendemos utilizar as linguagens da Arte na Educação Infantil, através do Museu do Brinquedo?

Pretendemos utilizar as linguagens da Arte nas salas de Educação Infantil de forma lúdica, com brincadeiras e brinquedos populares, mais tradicionais. Através das linguagens visual, corporal ou linguagem do movimento (dança e teatro - faz de conta, nesta fase) e linguagem musical.

A seguir explicarei sobre a metodologia aplicada para cada linguagem nos exercícios elaborados com as futuras educadoras de Educação Infantil e com as crianças das creches municipais.

Como pretendemos utilizar a linguagem cênica na Educação Infantil, através do Museu do Brinquedo?

Propor às crianças que levem para a classe materiais diversos como perucas, maquiagem usada, sapatos, bolsas, colares, óculos, chapéus, capas, roupas etc. que poderão ser guardados em uma caixa ou saco de pano que se transformará em um “baú mágico” de onde poderão emergir os mais interessantes “personagens” capazes de façanhas incríveis. Deixá-las brincar de teatro, montar telenovelas, radionovelas, propagandas, experienciar o jogo dramático; viajar através do aqui e agora para outros espaços e outras épocas, dialogando com o possível e o impossível, é deixá-las viver reapresentando o real, descobrindo formas de interpretar e ler o mundo, recriar a própria vida. Poderão ser utilizados ainda bonecos, fantoches e máscaras para dramatizações de histórias contadas pelo professor, criadas pelos alunos (individual ou coletivamente) e para toda a representação que as crianças vivenciam através do jogo simbólico. Situamos aqui também jogos em que a criança constrói ambientes físicos, representando, por exemplo, espaços sociais, onde ela representa situações de vida do cotidiano e elabora também considerações sobre

¹¹⁶ SÃO PAULO, Secretaria da Educação. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. *Ciclo básico em jornada única*. São Paulo: FDE, 1988.

outras formas de práticas e relações sociais. (São Paulo. SEC/CENP, 1988, p.104)

Como pretendemos utilizar a linguagem corporal, do movimento, na Educação Infantil através do Museu do Brinquedo?

Nas brincadeiras das crianças de 0 a 3 anos identificamos na Linguagem Corporal os movimentos e habilidades motoras através do manuseio dos brinquedos.

O professor precisa cuidar de sua expressão e posturas corporais ao se relacionar com as crianças. Não deve esquecer que seu corpo é um veículo expressivo, valorizando e adequando os próprios gestos, mímicas e movimentos na comunicação com as crianças, como quando as acolhe no seu colo, oferece alimentos ou as toca na hora do banho. O professor, também, é modelo para as crianças, fornecendo-lhes repertório de gestos e posturas quando, por exemplo, conta histórias pontuando idéias com gestos expressivos ou usa recursos vocais para enfatizar sua dramaticidade. Conhecer jogos e brincadeiras e refletir sobre os tipos de movimentos que envolvem é condição importante para ajudar as crianças a desenvolverem uma motricidade harmoniosa. (BRASIL¹¹⁷, vol.3 p.31)

Segundo RCNEI (1998, p. 34) para empinar uma pipa, a criança precisa “coordenar a força e a flexibilidade dos movimentos do braço com a percepção espacial e, se for preciso correr, a velocidade etc.” As escolas devem valorizar o cotidiano das crianças, os jogos motores e brincadeiras que envolvem os movimentos e o equilíbrio. O exemplo de empinar a pipa mostra muito bem esse equilíbrio e a concentração da criança ao visualizá-la no céu. No Museu do Brinquedo da FAFIL, a pipa aparece como destaque, bem grande e colorida para chamar atenção e incentivar essa brincadeira.

Com relação ao brinquedo da bola, a criança pode deslocar-se no espaço para arremessá-la, para pegá-la, para atirá-la, rolando, engatinhando, correndo e saltando com ela.

Segundo RCNEI¹¹⁸ (1998):

Os jogos, as brincadeiras, a dança e as práticas esportivas revelam, por seu lado, a cultura corporal de cada grupo social”. (...) as brincadeiras que compõem o repertório infantil e que variam conforme a cultura regional apresentam-se como oportunidades privilegiadas para desenvolver

¹¹⁷ BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial curricular nacional para a educação infantil, vol. 1*, Brasília: MEC/SEF, 1998.

¹¹⁸ BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial curricular nacional para a educação infantil, vol.3*, p. 19, Brasília: MEC/SEF, 1998.

habilidades no plano motor, como empinar pipas, jogar bolinhas de gude, atirar com estilingue, pular amarelinha, etc.

As brincadeiras do dia a dia das crianças, em casa, ou na escola, revelam a cultura, o ambiente familiar, incorporando significados da comunidade onde vivem.

Passei minha infância na cidade de Piracicaba, interior paulista, brincava com outras crianças numa praça próxima do rio. Era muito divertido e prazeroso participar de brincadeiras sadias como as tradicionais cantigas de roda. “Pai Francisco entrou na roda, tocando seu violão...” entrávamos na roda tocando o violão, sem o instrumento, só com a mímica e de lá se desenrolava a cantiga, tornando a brincadeira muito mais atrativa. Todo mundo queria ser o Pai Francisco, só para exibir seu violão imaginário.

O Museu do Brinquedo possui vários instrumentos musicais, como o violão para criança. O educador poderá mostrar o brinquedo exposto à criança e depois desenvolver essa mesma brincadeira, recuperando-a para os dias atuais, apesar de já desgastada pelo tempo.

Figura 112: Violão entre as cornetas, pandeiro e flautas, instrumentos musicais de brinquedo no Museu da FAFIL

Ainda segundo RCNEI, através das brincadeiras infantis, como as rodas cantadas, a criança amplia as possibilidades expressivas do próprio movimento, aperfeiçoa seus recursos de deslocamento, ajustando suas habilidades motoras dentro dessas rodas.

As rodas ou brincadeiras de roda integram poesia, música e dança. No Brasil, receberam influências de várias culturas, especialmente a lusitana, africana, ameríndia, espanhola e francesa: *A moda da carranquinha*, *Você gosta de mim*, *Fui no Itororó*, *A linda rosa juvenil*, *A canoa virou ou Terezinha de Jesus*. (BRASIL, 1998, vol.3, p.71)

Tivemos¹¹⁹ a oportunidade de desenvolver a brincadeira do “Seu ratinho está em casa?” com crianças de 4 a 5 anos de uma creche municipal. No primeiro momento, ensinamos a brincadeira, escolhemos o ratinho, o gato, a porta (três personagens mais atuantes na roda).

A letra que cantávamos quando criança era assim:

- _ Que horas são? O gato pergunta e roda no sentido anti-horário à roda.
- _ Uma hora. (todos respondem na roda)
- _ Que horas são?
- _ Duas horas.

E assim sucessivamente até a hora escolhida do gato perguntar à porta:

- _ Seu ratinho está em casa?
- _ Não, ele saiu. (responde a porta)
- _ Que horas ele volta? (pergunta o gato)
- _ Às dez horas. (diz a porta)

O gato sai perguntando novamente rodando a roda no sentido anti-horário até chegar a hora combinada.

- _ Seu ratinho já chegou? (o gato pergunta)
- _ Sim, mas ele está tomando banho. (responde a porta)

O gato percebe que está sendo enganado e tenta de qualquer jeito entrar na roda, as crianças com as mãos bem apertadas impedem de deixá-lo entrar para pegar o ratinho. Esse desenvolvimento do gato ir atrás do rato é muito divertido, cheio de confusão, envolvimento alegre das crianças ao impedirem que o rato seja pego pelo rato.

No segundo momento, as 25 crianças brincavam sozinhas, sem o auxílio das monitoras, educadoras infantis. A brincadeira não era de conhecimento delas também, precisaram aprendê-la comigo junto às estagiárias (futuras educadoras) para colocarem em prática com as crianças (veja a figura abaixo).

¹¹⁹ A autora e as alunas do curso de Pedagogia da FAFIL, durante as atividades desenvolvidas no pátio da Faculdade, logo após a visita ao Museu do Brinquedo, em 2009.

Figura 113. Brincando de roda no pátio da FAFIL

Brincamos também de “Lenço atrás”¹²⁰, possui vários nomes conforme a região, mas o desenvolvimento é o mesmo. Uma criança com o lencinho na mão escolhe outra que está sentada para colocar o lencinho atrás dela, sem que a mesma perceba. A letra da canção que aprendemos em Piracicaba é assim:

Lencinho na mão,
Caiu no chão,
Moça bonita
Do meu coração.
Galo que canta,
Corococó.
Chupa cana com um dente só.
Pode jogar?
Pode.
Ninguém vai olhar?
Não.

Todas ficam com os olhos fechados, quando percebem que o lencinho está atrás de seu corpo, correm para pegar a criança que o colocou ali.

As crianças da creche municipal já tinham conhecimento dessa brincadeira, mas com algumas alterações de palavras, com o mesmo procedimento (vide figura abaixo).

¹²⁰ Essa brincadeira também recebe os nomes de Lenço que corra, Corre Cotia, Lencinho na mão, dependendo da região do país.

Figura 114: Brincando de roda no pátio da FAFIL

As crianças brincaram também com a brincadeira de “passar o anel” que brincávamos quando criança naquela pracinha de Piracicaba. Não era de conhecimento delas, apesar de ser tradicional e muito antiga. As estagiárias (futuras educadoras) também nunca brincaram de “passar o anel”. As crianças ficam de mãos fechadas, uma escolhida passa o anel e o deixa nas mãos de outra criança, sem que ninguém perceba. A criança que descobre onde está o anel é a próxima a passá-lo (figura abaixo)¹²¹.

Figura 115: Brincadeira tradicional “Passa anel”

Essas brincadeiras desenvolvem na criança a atenção, habilidades psicomotoras, a percepção, a concentração, a disciplina, a integração, a socialização, o respeito mútuo e o relacionamento sem preconceito, e, acima de tudo, recupera a tradição tão adormecida dos tempos de seus avós, de uma época onde o brinquedo e a brincadeira eram considerados meios sadios de diversão, de entretenimento. As

¹²¹ Foto tirada na 7ª Semana Nacional de Museus, no dia 21 de Maio de 2009, no pátio da FAFIL, Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras “Carlos Queiroz” com alunos do curso de Pedagogia e alunos do Centro Educacional Infantil “Prof. Moraes”, da cidade de Santa Cruz do Rio Pardo.

brincadeiras¹²² com cantigas de roda proporcionam à criança momentos de prazer, onde ela descobre novos ritmos, explorando mais seus movimentos.

Segundo a UNESCO, Patrimônio cultural imaterial compreende “as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados e que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural”. Transmitido de geração em geração, esse patrimônio é mantido e permanentemente recriado pelas comunidades e grupos em função de sua interação com o meio em que vivem e com a sociedade mais ampla¹²³.

Como pretendemos utilizar a linguagem musical na Educação Infantil através do Museu do Brinquedo?

Os brinquedos observados no Museu como o pandeirinho, o tamborzinho, o pianinho, a flauta, a corneta, o violãozinho, a guitarrinha, cítara, contribuem para o desenvolvimento motor e auditivo. Além do domínio do ritmo, a criança descobre possibilidades sonoras diferentes. Elementos da música como: altura, intensidade, duração e timbre são trabalhados nas brincadeiras com a utilização desses brinquedos.

Figura 116: Cítara-década de 40

Figura 117: Pianinho-década de 40

Fonte: Fotos tiradas durante exposição da FAFIL em 2007.

As crianças integram a música às brincadeiras aprendidas. Produzem sons ao brincar com os carrinhos, trenzinhos, dão vida aos brinquedos, por meio da imaginação de cada uma. Estabelecem relação com os materiais produzindo diferentes sons, podendo representar personagens como animais, carros, máquinas, super-heróis vistos no Museu do Brinquedo. Essas brincadeiras explanadas anteriormente podem facilitar o ensino da linguagem musical. O educador infantil

¹²² As brincadeiras são consideradas patrimônio imaterial, segundo IPHAN, Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional.

¹²³ Disponível em: museus.gov.br/ibram/pag/oquemuseuy.asp. Acesso em: 15.jun.2010.

pode enriquecer o repertório da criança com o seu próprio repertório de brincadeiras, como fizemos.

A partir dos brinquedos musicais observados no Museu, o educador poderá explorar os sons através da construção desses mesmos brinquedos com as próprias crianças.

O brinquedo estimula também a pesquisa, a sua construção feita pela própria criança, desenvolve a imaginação e a capacidade criativa. Esses brinquedos podem ser feitos com vários materiais (como vimos na creche de *Bruco Verde*, na Itália e na Brinquedoteca da Turma da Mônica da FAFIL¹²⁴). O educador pode ter uma caixa grande de papelão contendo vários tipos de sucata, como caixinhas de embalagens, grãos variados guardados em potes, pedrinhas, conchas, sementes, latinhas etc.

Os chocalhos feitos para as crianças atraem mais os bebês, podem utilizar na brincadeira com seus irmãozinhos, eles possuem timbres especiais.

Segundo RCNEI (1998) “os tambores, que integram a categoria de membranofones - aqueles instrumentos em que o som é produzido por uma pele, ou membrana, esticada e amplificada por uma caixa, podem ser utilizados no trabalho musical. São instrumentos muito primitivos, dotados de uma função sagrada e ritual para muitos povos e continuam exercendo grande fascínio e atração para as crianças. Os vários tipos, como bongôs, surdos, caixas, pandeiros, tamborins etc., estão muito presentes na música brasileira. É possível construir com as crianças tambores de vários tamanhos que utilizam, além da pele animal, acetato, náilon, bexigas, papéis, tecidos etc.” (BRASIL, 1998, vol.3, p. 74)

Figura 118: Tamborzinho
Fonte: Foto tirada durante exposição da FAFIL em 2007

¹²⁴ Vídeo em anexo.

Figura 119: Aluna¹²⁵ de escola municipal tocando tambor na Brinquedoteca “Turma da Mônica”

Figura 120¹²⁶: Dom Pedro de Alcântara, Arnaud Julien Pallière, óleo sobre tela, 1830

A experiência de construir materiais sonoros é muito rica. Acima de tudo é preciso que em cada região do país este trabalho aproveite os recursos naturais, os materiais encontrados com mais facilidade e a experiência dos artesãos locais, que poderão colaborar positivamente para o desenvolvimento do trabalho com as crianças. Tão importante quanto confeccionar os próprios instrumentos e objetos sonoros é poder fazer música com eles, postura essencial a ser adotada nesse processo. (BRASIL, 1998, vol.3, p.69)

Como pretendemos utilizar a linguagem das artes visuais na Educação Infantil através do Museu do Brinquedo?

Levando-se em conta os objetivos propostos pelo RCNEI, 1998, explorar, manipular, reconhecer, cuidar dos materiais diversos para a construção de seu próprio brinquedo. Segundo o documento, a produção, comunicação, exposição, valorização e reconhecimento formam um conjunto que alimenta a criança no seu

¹²⁵ Daianny Beatriz Alves Correa, 7 anos, aluna da EMEIF “Prof. Arnaldo Moraes Ribeiro” exibindo o tamborzinho na Brinquedoteca da FAFIL.

¹²⁶ Fonte: SANTA ROSA, Nereide S. *Brinquedos e Brincadeiras*. São Paulo: Moderna, 2001.

desenvolvimento artístico. “A participação em exposições organizadas especialmente para dar destaque à produção infantil colabora com a auto-estima das crianças e de seus familiares”. (BRASIL, 1998, vol.3, p. 104-105).

Muitas creches e escolas atribuem a prática de desenhar, pintar, modelar como passatempo para a criança. Pretendemos mudar essa atitude errada do educador perante o desenvolvimento do ensino de Artes Visuais nas escolas. Desta forma, a contribuição dos PCNs¹²⁷ permite essa mudança.

O conjunto de conteúdos está articulado dentro do contexto de ensino e aprendizagem em três eixos norteadores: a produção, a fruição e a reflexão. A produção refere-se ao fazer artístico e ao conjunto de questões a ele relacionados, no âmbito do fazer do aluno e dos produtores sociais de arte. A fruição refere-se à apreciação significativa de arte e do universo a ela relacionado. Tal ação contempla a fruição da produção dos alunos e da produção histórico-social em sua diversidade. A reflexão refere-se à construção de conhecimento sobre o trabalho artístico pessoal, dos colegas e sobre a arte como produto da história e da multiplicidade das culturas humanas, com ênfase na formação cultivada do cidadão. (BRASIL, vol.6, 1997, p. 56)

Fizemos um exercício de leitura e apreciação e reflexão com as crianças do 1º ano, envolvendo o brinquedo do Museu às obras de arte do pintor Cândido Portinari.

A criança observava com mais detalhes o brinquedo que mais a atraiu no Museu e logo após a visita, numa sala de aula, ficava em contato com obras do pintor Cândido Portinari, que retratou sua infância em suas pinturas, mostrando nelas suas brincadeiras. A criança fazia seu próprio desenho a partir da observação e lembrança do que realmente viu no Museu, depois comparava com a obra apresentada.

Fizemos algumas indagações como:

_ Qual brinquedo você mais gostou no Museu?

_ Faça um desenho dele.

_ Você pode escolher a obra de arte que mais se aproxima do brinquedo desenhado (as obras de Cândido Portinari estavam expostas no quadro negro da sala).

A criança comparava o brinquedo desenhado ao brinquedo semelhante pintado pelo artista.

¹²⁷ PCNs Parâmetros Curriculares Nacionais_BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais- 1ª a 4ª séries: ARTE*, vol.6 – Brasília: MEC/SEF, 1997.

Figura 121. Menino com pipa. Cândido Portinari, 1947, óleo sobre tela, 16 x 11,5cm
Fonte: www.usp.br/ocam/portinari.htm

Figura 122: João Lúcio, 6 anos, aluno da Educação Infantil exibindo sua pipa

Figura 123: Desenho da pipa observada no Museu

O fazer artístico para a criança deve existir através do prazer lúdico como gerador do processo de produção. O educador infantil age como provocador da apreciação e leitura da imagem do brinquedo do Museu com a obra de arte relacionada a ele.

Através do ensino da Arte, a criança desenvolve relações entre as representações visuais e suas vivências em grupo, enriquece o seu conhecimento de mundo, das linguagens das artes, aumentando seu repertório pessoal.

A observação das formas de expressão das crianças, de suas capacidades de concentração e envolvimento nas atividades, de satisfação com sua própria produção e com suas pequenas conquistas é um instrumento de

acompanhamento do trabalho que poderá ajudar na avaliação e no replanejamento da ação educativa. (BRASIL, 1998, vol.2, p. 65)

Desta forma, a ação educativa em museus deve basear-se em alguns procedimentos técnicos e metodológicos que permitam ao educador desenvolver certas linguagens relacionadas, em especial, ao Museu do Brinquedo da FAFIL.

CAPÍTULO VI

6. AÇÃO EDUCATIVA DO MUSEU DO BRINQUEDO DA FAFIL

6.1 PROCEDIMENTOS, ETAPAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA AÇÃO EDUCATIVA

Um setor educativo sintonizado com seu tempo e com as necessidades locais, e, ao mesmo tempo, capaz de manter forte e permanente vínculo de sua equipe com instituições dedicadas à pesquisa e ao avanço do conhecimento nas diferentes faces que o compõem, tais como formação de educadores, ludicidade e Educação, patrimônio cultural, herança cultural mundial, produção artística, museografia e museologia etc., tem grande chance de fazer do museu efetivamente um museu universitário. (FORTUNA¹²⁸, 2009)

Precisamos, antes de tudo, conhecer quais são os procedimentos metodológicos que encadearam a ação educativa do Museu do Brinquedo.

A ação educativa do Museu foi desenvolvida pelo ato de brincar com os brinquedos e brincadeiras e geraram linguagens expressivas da Arte para exploração dos mesmos. O trabalho envolveu as quatro linguagens da Arte: Dança, Artes Visuais, Teatro e Música.

- Qual a fundamentação que vai ser usada para a implantação das ações educativas?

A teoria sócio interacionista de Vygotsky¹²⁹ afirma que o desenvolvimento humano ocorre através da relação sujeito-mundo, sendo que através dessa interação vão surgindo as estruturas de pensamento, a construção de conhecimento e a constituição de si mesmo. Assim, os procedimentos de implantação tiveram as atividades exemplificadas a seguir.

¹²⁸ FORTUNA, Tânia R. Disponível em: www.museu.ufrgs.br/artigos/admin/artigos/artigotaniafortuna.pdf. Acesso em 05.jun.2009.

¹²⁹ Vygotsky, Leo Semenovitch. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes. 1984.

6.1.1 Atividades relacionadas à formação e desenvolvimento do Museu do Brinquedo

6.1.1.1 Questionários para visitantes

O questionário preparado para o visitante responder após a visita, foi baseado na lista-padrão apresentada por Parsons (1992, p.35).

A seguir, um exemplo do questionário devidamente respondido por um aluno de 10 anos de uma escola estadual de Santa Cruz do Rio Pardo, durante visita guiada no Museu do Brinquedo da FAFIL em 2008.

Exercícios sobre a apreciação do acervo do Museu do Brinquedo da FAFIL:

1. Você já tinha visitado outro museu? Qual?

Não.

2. O que achou do Museu do Brinquedo? Fez lembrar algo de sua infância? O quê?

Muito legal, interessante. Me (SIC) fez lembrar de um brinquedinho que eu queria muito e eu acabei pegando escondido de um colega meu, mais (SIC) depois eu devolvi depois de uma semana.

3. Qual foi o brinquedo que mais chamou sua atenção? Por quê?

O trenzinho elétrico, porque é uma coisa legal e interessante de ver.

4. Qual brinquedo você gostaria de ter visto neste museu?

Helicóptero que voa de controle remoto.

5. Você reparou alguma diferença entre o brinquedo antigo e o contemporâneo?

Sim, o antigo é mais detalhado e o contemporâneo não é tanto assim.

6. Qual brinquedo fez lembrar algo que gosta muito de fazer?

As miniaturas de bichinhos de desenho, como o piu-piu (SIC), o Mickey, o Fred e o Barner.

7. Você sentiu vontade de tocar nos brinquedos durante a visita?

Muito, em alguns.

8. Você sentiu vontade de brincar ao sair do Museu do Brinquedo?

Sim.

9. Faça uma relação do brinquedo com algum artista que conhece. Qual obra de arte¹³⁰ você relaciona com o brinquedo escolhido? Escreva o nome da obra.

Dois meninos jogando bilboquê.

Como você analisa o brinquedo escolhido junto à obra?

Existem muitas formas? Elas se repetem?

Não tem muitas formas.

Existem muitas cores?

Sim.

Existe textura?

Sim.

O que representa para o artista esse brinquedo (ou brincadeira)?

Duas crianças brincando com um brinquedo que é da época deles.

10. Você tem algum brinquedo que quer doar ao Museu do Brinquedo?

Não.

Figura 124: Dois meninos jogando bilboquê, Belmiro de Almeida¹³¹,
óleo sobre tela, sem data, 40 x 30cm

Fonte: SANTA ROSA, Nereide S. Brinquedos e Brincadeiras. São Paulo: Moderna, 2001.

¹³⁰ Durante o exercício apresentado aos visitantes fizemos uma exposição no quadro negro da sala ao lado do Museu do Brinquedo com as obras de vários artistas que registraram a infância por meio da pintura como Portinari, Orlando Teruz, Alfredo Volpi, Júlio Martins da Silva, Belmiro de Almeida, José Antonio da Silva, Arnaud Julien Pallière, Carlos Scliar. Encontramos essas obras no livro SANTA ROSA, NEREIDE S. *Brinquedos e brincadeiras*. São Paulo: Moderna, 2001. Cacosta foi outro artista da região que, a meu convite, expôs suas obras em Santa Cruz do Rio Pardo durante o mês de abril de 2010 no Palácio da Cultura “Umberto Magnani Neto”.

¹³¹ Belmiro Barbosa de Almeida (MG, 1858-Paris, 1935), pintor, desenhista, caricaturista, escultor e professor. Viveu em Paris, França em 1884, onde teve contato com obras de artistas como Degas, Manet, além de ser um dos criadores do Salão dos Humoristas, em 1914, e membro do Conselho Superior de Belas Artes até 1925. Disponível em: <http://www.escriitoridearte.com/>. Acesso em: 10.jun.2010.

Após a leitura dos questionários devidamente preenchidos por 108 visitantes, tomamos aleatoriamente uma amostra de 10 entrevistados.

Depois da análise das respostas oferecidas foi possível evidenciar cinco entrevistados, aqueles que tiveram brinquedos, que com eles brincaram, que guardaram e conservaram os mesmos, se alongavam nas respostas, que eram mais completas, procurando passar certo calor e uma dose maior de emoção.

Na pergunta “O que achou do museu?” surgiram respostas como “muito interessante (04) e “ótimo, adorei” (01). Em seguida, para a pergunta “Fez lembrar algo de sua infância? O quê?” as respostas foram “sim, as bonecas (04) e “cenar de minha infância”.

Na pergunta número 3 “Qual brinquedo chamou mais sua atenção?” As respostas foram “as bonecas *Barbie*” (02), “o piano *Hering*” (02) e “jogo de cozinha em miniatura (01).

Na questão de número 5 que perguntava sobre a diferença entre brinquedo antigo e moderno, todas as respostas foram muito criativas, explicando que os brinquedos eram artesanais, sem pilhas, mais simples, e que os novos possuem pilhas e tecnologia contemporânea.

Foi perguntado da relação entre brinquedo, brincadeira e obras de arte, todos explicaram a relação com mais profundidade, citando brinquedos como pião, balanço, bonecas e autores como Portinari.

Já nas respostas dos entrevistados que não doaram brinquedos, houve certo laconismo e no final três deles disseram que nada têm para doar ou que não têm brinquedo (02).

Ao responderem a questão: “Qual brinquedo chamou mais sua atenção?”, foram sucintos dizendo *Barbie* (02), as motos (01), trenzinhos (01) e ursos (01).

Foi perguntado se havia diferença entre o brinquedo antigo e o contemporâneo, as respostas foram apenas “sim” (02) e “o contemporâneo é mais sofisticado (01), “eram feitos de madeira” (01), “eram feitos manualmente” (01).

Na pergunta que solicitava relação com brinquedo e obra de arte, as respostas foram “Meninos com carneiro” de Portinari, em branco (01), Menino com pião (Portinari) e Cabra Cega de Orlando Teruz (02).

Figura 125: Cabra-cega¹³²,
Orlando Teruz, 1972, óleo sobre tela, 22 x 16cm

Figura 126: Meninos com carneiro¹³³
Portinari, 1959, óleo sobre madeira,
172 x 112cm

Os entrevistados que não têm brinquedo e, portanto, não mantiveram laços afetivos com eles desde a infância, oferecem uma quantidade menor de informações e demonstram certos posicionamentos frente aos objetos do cotidiano de todas as crianças. Parecem se restringir a uma tônica: o cumprimento da tarefa pedida, com respostas mais curtas, sem emoção, sem sentimentos. E onde ficam os espaços de arejamento, de ludicidade, de alegria e reminiscências, da relação com o outro e com as coisas boas da vida?

O lúdico vai dar uma dimensão para o indivíduo expressar-se, comunicar-se com o outro e desenvolver-se através da interação. Tudo isto passa a ter um significado e transmite sensações de alegria, magia e mistério que o indivíduo carregará para sempre.

6.1.1.2 Comentários dos idosos que visitaram o Museu do Brinquedo

Muitos comentários foram feitos durante a visita dos idosos ao Museu. No capítulo 7 vamos encontrar maiores detalhes sobre eles.

¹³² Fonte: SANTA ROSA, Nereide S. *Brinquedos e brincadeiras*. São Paulo: Moderna, 2001, p. 23

¹³³ Fonte: FERREIRA, Aurora. *Criar e brincar com Portinari: uma abordagem da arte por meio de atividades lúdicas e interdisciplinares*. Rio de Janeiro: Nova Razão Cultural Editora, 2006, p. 69. Portinari pintou uma série de obras dedicadas às crianças. "Sabem por que é que eu pinto tanto menino em gangorra e balanço? Para botá-los no ar, feitos anjos". (apud SANTA ROSA, 2001, p. 18)

6.1.1.3 Relatos de visitantes

Durante a visita ao Museu, alguns visitantes fizeram interessantes comentários sobre os brinquedos expostos que foram registrados pelos estagiários do curso de Pedagogia, participantes do projeto:

- _ *Que lindinha essa boneca, eu tinha uma parecida quando pequena.*
- _ *Olha este estilingue, meu pai tinha um.*
- _ *Posso brincar, professora?*
- _ *Posso pegar esse brinquedo?*
- _ *Para que serve este brinquedo, professora? (apontando o bingo)*

Após a visita, alguns comentários foram deixados por escrito pelos visitantes, como por exemplo esse de um aluno de 9 anos, de escola estadual de Santa Cruz do Rio Pardo:

O brinquedo que eu ganhei e me deixou feliz foi um quebra-cabeça dos Bananas de Pijamas. Eu ganhei esse brinquedo por uma troca, eu tinha que parar de chupar chupeta, então eu parei de chupar chupeta, e minha mãe logo em seguida chegou com o quebra-cabeça que eu sempre queria, brinquei com o quebra-cabeça até eu perder todas as peças e nunca mais chupei chupeta depois dessa troca.

6.1.1.4 Relatos de lembranças dos alunos do curso de Pedagogia

Dentre outros relatos de lembranças dos alunos do curso de Pedagogia da FAFIL temos este exemplo:

Lembro-me que quando era criança, brincava com minhas bonecas, gostava muito, era a melhor coisa do mundo. Tinha uma boneca que se chamava 'Cheirinho'. Ela tinha esse nome porque tinha um cheirinho gostoso de bebê. Fazia de conta que ela era minha filha, dava banho, trocava de roupa, eu amava brincar com ela. Tinha também minha Barbie, ela se chamava 'Camila', gostava muito de brincar com ela, eu tinha a casa da Barbie completa, montava ela inteira no meu quarto e ficava lá a tarde inteira brincando. Ainda gosto de ver minhas bonecas, pois tenho todas elas

guardadas. Elas são a minha maior lembrança, por isso guardo e cuido delas com o maior carinho.

6.1.1.5 Desenhos dos brinquedos observados pelos visitantes

Nas visitas guiadas pelos estagiários pediu-se aos alunos visitantes que desenhassem o brinquedo que mais havia chamado sua atenção e, no verso do desenho deveriam fazer a descrição do brinquedo, ou seja, uma análise formal, informando suas características. Esta atividade também foi feita antes com os estagiários para depois poderem aplicá-la com os alunos.

Figuras 127-128: Alunos de Escolas Municipais observando os brinquedos no Museu¹³⁴.

Nome do brinquedo: Dorminhoca

Materiais: borracha, madeira, tecido

Forma: figura humana

Década: 60

Descrição do brinquedo:

O corpo da Dorminhoca é mole, cheio de espuma. O rosto é de borracha (vinil).

Figura 129: Desenho da boneca Dorminhoca
Fonte: Aluna do curso de Pedagogia, 2008

¹³⁴ A montagem do mobiliário do Museu do Brinquedo é um estudo a ser feito sob a orientação de especialistas.

Segundo Brougère (2006, p. 44-45), pode-se propor o seguinte quadro para análise do brinquedo:

- 1) Aspecto material
 - a) Material
 - b) Forma/desenho
 - c) Cor
 - d) Aspecto tátil
 - e) Aspecto odorífico
 - f) Ruído e produção de sons
- 2) Significações
 - a. Representação de uma realidade
 - b. Modificações induzidas nessa realidade
 - c. Universo imaginário representado
 - d. Representação isolada ou que pertence a um universo
 - e. Impacto da dimensão funcional

Para ilustrar esse quadro, vamos utilizar um brinquedo presente no acervo do Museu do Brinquedo da FAFIL.

Tomamos como exemplo a boneca *Barbie* para aplicar esse exercício de análise do brinquedo, como sugestão da atividade junto aos alunos de Pedagogia.

Figura 130. Boneca *Barbie* do Museu do Brinquedo da FAFIL, 2010

- 1) Aspecto material
 - a) Material: matéria plástica.
 - b) Forma/desenho: formato de ser humano, design de modelo.
 - c) Cor: cores primárias e secundárias, cores vivas.

- d) Aspecto tátil: calor do plástico.
 - e) Aspecto odorífico: essa Barbie não tem odor, apesar de muitas delas possuírem perfume de frutas.
 - f) Ruído e produção de sons: essa boneca não produz som.
- 2) Significações
- a) Representação de uma realidade: representa uma *top model*¹³⁵.
 - b) Modificações induzidas nessa realidade: a imagem da boneca de forma esguia, como uma modelo.
 - c) Universo imaginário representado: universo da moda.
 - d) Representação isolada ou que pertence a um universo: representa o mundo da moda, seguindo suas transformações da época, essa boneca *Barbie* apresentada usa roupa típica da Espanha¹³⁶, na década de 80.
 - e) Impacto da dimensão funcional: facilidade de manipulação.

6.1.1.6 Associação entre o brinquedo e a obra de arte com releitura

Outros exemplos foram mostrados anteriormente nesta pesquisa no capítulo V.

Figura 131: Menina com boneca, 1983
de Orlando Teruz , 1983, óleo sobre tela, 66 x 82cm

Figura 132: Desenho da obra de Teruz
Fonte: Aluna do CEIJ "Prof. Moraes"¹³⁷

¹³⁵ A imagem da Barbie sempre foi a de uma top model, símbolo de beleza e juventude. Foi lançada oficialmente na Feira Anual de Brinquedos de New York, em 9 de março de 1959, pelo designer Jack Ryan a pedido dos donos da empresa de brinquedos Mattel. Ruth sempre via sua filha Bárbara brincando com bonecas de papel que trocavam de roupa, foi então que lhe surgiu a ideia de criar uma boneca usando uma modinha e também com feição adulta diferente das bonecas da época (final da década de 50). Fonte: <http://ciencias-animais.blogspot.com.2007/09/historia-da-boneca-barbie.html> acesso em 20/05/09.

¹³⁶ Idem. Em 1980, teve início a coleção étnica, com *Barbies* vestidas de roupas típicas de vários países.

¹³⁷ CEIJ, Centro Educacional Infanto-Juvenil "Prof. Moraes", e CEIJ "Wilson Gonçalves", são escolas municipais de Santa Cruz do Rio Pardo, participantes deste projeto.

Figura 133: Linguagem corporal junto à obra *Só Vir (A)tualidade*, 2009.
 Fonte: Foto tirada durante a exposição de Cacosta¹, em abril de 2010, participação dos alunos do CEIJ "Wilson Gonçalves"

Figura 134: *Só Vir (A)tualidade*, 2009, Cacosta.

6.1.1.7 Organização do espaço do museu, museografia

A organização e adequação do espaço do Museu do Brinquedo está relatado com detalhes no capítulo 4.3.

6.1.1.8 Coleta do acervo: busca de brinquedos entre a comunidade

De acordo com o que foi relatado no capítulo 4.2, a coleta do acervo do Museu do Brinquedo foi realizada pela autora junto aos alunos do curso de Pedagogia.

Figura 135. A autora leva a caixa do autorama para fazer parte do acervo do Museu do Brinquedo da FAFIL

Fonte: Foto tirada por aluna estagiária durante a instalação do Museu do Brinquedo na Faculdade

6.1.1.9 Seleção e classificação dos brinquedos

A princípio, as referências a respeito do brinquedo seguiram as teorias e ideias de pesquisadores como João Amado, conforme já citado no capítulo 4.2.

Novas propostas de classificação dos brinquedos podem ser utilizadas. Hussein apud Bomtempo (1986, p. 30) apresenta propostas de comportamento social da criança em relação ao brinquedo. Segundo suas pesquisas, a proposta de Parten (1932), num estudo observacional com crianças da pré-escola, utilizou categorias com objetivo de desenvolver definições sobre o comportamento social em situação de brinquedo e de encontrar técnicas para medir e registrar a extensão de participação social.

“Para isto, desenvolveu uma escala de participação social com seis categorias, que são: o comportamento desocupado, o brinquedo solitário, o comportamento do observador, o brinquedo paralelo, o associativo e o cooperativo” (Hussein apud Bomtempo (1986, p. 30). Pode-se analisar o comportamento da criança pela escolha do brinquedo, ela pode brincar sozinha porque se sente melhor assim, quanto pode brincar com outras crianças porque se sente mais protegida.

Oliveira (1983, p. 58-59) apresenta a seguinte classificação dos brinquedos, que tomamos a liberdade de resumir:

- classificação segundo o sexo: carrinhos, de um lado, e bonecas, de outro, ilustram adequadamente esse modo de classificar;
- classificação segundo a idade: conforme o poder de atração com que se manifestam junto às diferentes faixas etárias;
- classificação segundo a concepção: conforme a elaboração construída do brinquedo, ou seja, uma miniatura de objetos humanos ou um brinquedo mais criativo dentro do universo infantil;
- classificação segundo o conteúdo pedagógico: conforme a elaboração educativa do brinquedo;
- classificação segundo a confecção: brinquedos artesanais e brinquedos industriais;
- classificação segundo a fonte de inspiração: brinquedos inspirados em modelos tradicionais que fazem parte da cultura popular.
- classificação segundo a relação entre confeccionador e destinatário: trata-se de associar o autor do brinquedo ao seu usuário;
- classificação segundo os jogos: é o caso dos jogos de boneca e dos jogos de soldadinhos de chumbo;
- classificação segundo a imitação: segundo o francês Roger Pinon, sistematizou a seguinte classificação: 'brinquedos que exprimem meios elementares de ação sobre a matéria; brinquedos que imitam meios de transporte; brinquedos que imitam técnicas de fabricação; que imitam técnicas de aquisição e técnicas de consumo, como exemplo: o guarda-chuva; brinquedos que imitam elementos do meio natural, vegetal ou animal ou humano; brinquedos que imitam práticas artísticas, como fantoches; brinquedos relacionados com a vida religiosa; brinquedos inspirados no mundo sobrenatural: bruxas; brinquedos como instrumento do acaso: dados.

6.1.1.10 Referências Históricas dos brinquedos

Foi realizada uma coleta de dados por meio de pesquisa com alunos do 2º ano do curso de Pedagogia, na aula da disciplina de Arte-Educação para a descoberta da origem dos brinquedos expostos no Museu. Os alunos pesquisaram sobre a importância do brinquedo para o desenvolvimento infantil, identificando a época da origem e sua contribuição para os dias atuais. Foram identificadas as semelhanças e diferenças entre os brinquedos adquiridos na comunidade. Também foi feita uma seleção dos materiais usados para a fabricação dos mesmos e o tipo de restauração para sua preservação.

Foram coletados dados para a contextualização dos brinquedos nas épocas em que foram produzidos. Os dados foram utilizados para a expografia do Museu. Ao lado do brinquedo, apresentou-se um pequeno painel com a referência histórica pesquisada, seguindo-se de sua fonte, como nos exemplos abaixo:

Na década de 50 surgiu a “Brinquedos Bandeirante” que lançou a bicicleta e o velotrol.

Figura 136: Bicicleta da marca Bandeirante da década de 60

Figura 137: Velotrol da década de 90

6.2 ATIVIDADES RELACIONADAS À FORMAÇÃO DOS EDUCADORES

6.2.1 Visita ao Museu do Brinquedo pelos alunos do Curso de Pedagogia da FAFIL

Durante as aulas do curso de Pedagogia, na disciplina de Arte-Educação, os alunos fizeram visitas ao Museu para apreciação dos brinquedos.

Figura 138: Alunas da FAFIL apreciando brinquedos no Museu, em outubro de 2008.

6.2.2 Palestras

Antecedendo a inauguração do Museu do Brinquedo, várias palestras foram feitas pela autora para sensibilização do público a respeito de sua importância para a Faculdade, para a comunidade e para a cidade de Santa Cruz do Rio Pardo.

Figura 139: Palestra feita durante a Semana da Brinquedoteca “Turma da Mônica” em out/2008.

6.2.3 Leitura e releitura de obras de arte relacionadas ao acervo

Conforme foi relatado no capítulo 5.3, várias atividades artísticas foram desenvolvidas durante as aulas de Arte-Educação junto aos alunos.

6.3 ATIVIDADES ESPECÍFICAS DA AÇÃO EDUCATIVA

6.3.1 Visita orientada

Escolas Municipais de Educação Infantil foram especialmente convidadas para uma visita agendada e guiada pelas estagiárias, sob minha orientação.

Figuras 140 e 141: Diretora da CEIJ "Prof. Moraes" com as educadoras participando de visita guiada ao Museu do Brinquedo em 2010.

6.3.2 Roda cantada, roda dirigida (Linguagem corporal, dança e música), atividades com brincadeiras tradicionais

Durante as aulas de Arte-Educação do curso de Pedagogia, houve uma proposta inicial de apresentação de rodas cantadas e dirigidas pela autora e depois a apresentação de rodas sugeridas pelos alunos. Atividades com brincadeiras tradicionais foram desenvolvidas dentro e fora da sala de aula da Faculdade.

Figuras 142 e 143: Alunos da FAFIL durante as atividades de roda cantada.
Foto: Registro das alunas do 2º ano de Pedagogia, 2009.

6.3.3 Hora do Conto- pelos alunos do curso de Pedagogia (Linguagem cênica)

Os alunos utilizaram a linguagem cênica para apresentar fantoches e teatro dentro da hora do conto infantil. Procuramos uma integração com a Brinquedoteca “Turma da Mônica” durante as atividades dramáticas.

Nessas atividades houve a proposta de seleção de contos relacionados aos brinquedos expostos no Museu. Para isto foram utilizados os livros de contos infantis do Cantinho de Leitura da Brinquedoteca.

Figura 144: Teatro com fantoches

Figura 145: Hora do Conto

Fonte: Fotos tiradas durante a Semana da Brinquedoteca “Turma da Mônica” em outubro de 2008.

6.3.4 Oficina: brincando de fazer brinquedo com materiais reciclados e jogos educativos (Linguagem visual)

Inicialmente houve a proposta da realização de oficina de brinquedos com materiais reciclados para os futuros educadores, alunos do curso de Pedagogia. Numa segunda etapa, os próprios estagiários realizaram a oficina com os educadores visitantes e seus alunos.

Numa terceira etapa, os educadores visitantes realizaram as atividades dentro de suas próprias escolas (ver capítulo 6.5).

6.4 AÇÃO EDUCATIVA DO MUSEU DO BRINQUEDO PARA OS ALUNOS DO CURSO DE PEDAGOGIA DA FAFIL

As ações educativas no Museu do Brinquedo foram realizadas com alunos da FAFIL, no 2º ano do curso de Pedagogia, preparando-os para receberem as visitas das crianças das creches e das séries iniciais do Ensino Fundamental.

A contribuição do Museu do Brinquedo da FAFIL para a formação de educadores surge a cada novo projeto apresentado pelos alunos e pelos educadores que visitam o Museu.

Os estagiários receberam classes de Educação Infantil e Ensino Fundamental aplicando na prática o que aprenderam em sala de aula com a teoria. Alunos e educadores desenvolveram projetos dentro das escolas, envolvendo os pais e a comunidade local.

Ressalta-se o lúdico na formação do educador, unindo a teoria à prática, o brincar ao brinquedo, o lúdico e a arte.

A pesquisa tem como preocupação refletir sobre a experiência de arte-educação por meio do Museu do Brinquedo da FAFIL, a partir do estudo do brinquedo no processo expositivo.

Do ponto de vista de uma reflexão sobre a aprendizagem artística e estética, o presente trabalho examina e discute a natureza e possível função das narrativas de tradição oral no mundo contemporâneo. O estudo desses textos de contação de história sobre os brinquedos, feita pelos alunos, tem como objetivo instrumentar educadores na prática pedagógica quanto à arte de narrar.

Quanto à apreciação dos brinquedos como acervo, propusemos uma abordagem para a concepção de projetos educativos elaborados pelas experiências dos próprios educadores dentro da sala de aula, junto aos seus alunos.

Os educadores baseiam-se em pesquisa-ação e estudo de caso. Os alunos trazem várias experiências para a sala de aula.

Formar-se é integrar-se numa prática o saber-fazer e os conhecimentos, na pluralidade de registros: psicológico, psicossociológico, sociológico, político, cultural e o econômico. (JOSSO, 2004, p. 39)

“Ressignificar suas próprias experiências escolares pode ajudar os professores nessa mudança e “transformar a vida socio-culturalmente programada numa obra inédita a construir”, como diz Marie-Christine”. (NÓVOA apud JOSSO, 2004, p.9)

A recordação-referência significa, ao mesmo tempo, uma dimensão concreta ou visível, que apela para as nossas percepções ou para as imagens sociais, e uma dimensão invisível, que apela para emoções, sentimentos, sentido ou valores. A recordação-referência pode ser qualificada de experiência formadora, porque o que foi aprendido (saber-fazer e conhecimentos) serve, daí para frente, quer de referência a numerosíssimas situações do gênero, quer de acontecimento existencial único e decisivo na simbólica orientadora de uma vida. São as experiências que podemos utilizar como ilustração numa história para descrever uma transformação, um estado de coisas, um complexo afetivo, uma idéia, como também uma situação, um acontecimento, uma atividade ou um encontro. (JOSSO, 2004, p. 40)

Essas experiências de vida, como os depoimentos das alunas em relação aos brinquedos preferidos quando crianças são formas de registros por meio de narrativas de suas aprendizagens no plano de suas consciências.

Os registros documentados por elas trazidos pela memória de uma infância feliz relatam um período de satisfação, de alegria junto ao brinquedo preferido. A narrativa como registro é a elaboração de conhecimentos adquiridos numa fase feliz da vida delas.

Os contos e as histórias da nossa infância são os primeiros elementos de uma aprendizagem que sinalizam que ser humano é também criar as histórias que simbolizam a nossa compreensão das coisas da vida. As experiências, de que falam as recordações-referências constitutivas das narrativas de formação, contam não o que a vida lhes ensinou, mas o que se aprendeu experiencialmente nas circunstâncias da vida. (JOSSO, 2004, p. 43)

Pudemos perceber essa experiência trazida por algumas alunas no decorrer das aulas e também durante a visita ao Museu do Brinquedo. Fatos interessantes relatavam em relação ao brinquedo observado, como: “Eu tive uma boneca igual a essa, que saudade...” Um outro comentário: “Essa boneca é igualzinha a que eu tive quando criança” a aluna começou a gaguejar e chegou a se emocionar diante da imagem reconhecida por ela. Perguntamos por que estava tão emocionada e ela respondeu que aquela boneca tinha o mesmo vestido que a sua, quando pequena, a cor dos olhos era a mesma, parecia que estava vendo a sua própria boneca diante de si. Esse valor sentimental que encontramos nos depoimentos das alunas é muito forte ao ponto de se fazer chorar. A lembrança mexe com o registro psicológico da pessoa, fazendo-a voltar ao passado e sentir a mesma emoção diante de seu brinquedo predileto.

Por meio dessa lembrança de seu brinquedo, pode-se afirmar que também ela traz uma bagagem de recordações da família, da presença da mãe, do pai (ausentes hoje, ou muito distantes).

O tema da busca da identidade é por em prática a criatividade ao longo de um processo de individuação, a busca de si mesmo. Essas experiências de vida trazem à tona a própria identidade das alunas. A busca da identidade traz uma história de vida pessoal, da relação com a família, com o trabalho, com o próprio corpo, com os projetos.

O que há de especial para ser contado durante a própria infância?

Como eu brincava quando pequena? Quais eram meus brinquedos preferidos?

Quais eram minhas amigas preferidas? Onde eu brincava? Por que brincava? Quando brincava? Como estabeleço ligações com meu passado vendo um simples brinquedo no Museu do Brinquedo? Essas e outras perguntas fazem parte do processo de busca da própria identidade de cada aluna.

Apresentar o conhecimento da formação de si por meio de recordações relativas a atividades, contextos e situações, encontros, pessoas significativas, acontecimentos pessoais, sociais, culturais ou políticos; recordar-se de si para si mesmo, numa partilha com outros, bem como na diferenciação e na identificação com as recordações dos outros. (JOSSO, 2004, p. 69)

As narrativas das alunas podem ser diferentes ou semelhantes às de nossas amigas. Desta forma, podemos fazer comparações entre uma narrativa e outra da vivência relatada da infância. Josso traz essa análise descrevendo o ser aprendente, como é chamado por ela. A autora mostra claramente em sua própria narrativa todo o processo de desenvolvimento de uma narrativa e o resultado dela para o aprendente, na aquisição de novas habilidades. Para Josso, a busca da felicidade apresenta-se como exploração de um equilíbrio vital, entre a procura e a escolha, no mérito dos nossos esforços para conquistá-la. No meu entender, o segredo da felicidade está guardado dentro de nós, nas sensibilidades, nos sonhos e nas realizações pessoais, na busca de si com o outro, no respeito pelo outro, na troca de valores, na capacidade de memorização da história de vida, na escuta e na observação, no presente.

O segredo da felicidade pode estar guardado dentro de uma caixinha de música de brinquedo, onde a bailarina dança sobre o ímã ao som de uma música envolvente.

Quanto à pesquisa-formação, segundo Josso, os participantes vão ser atores-pesquisadores em busca de conhecimentos e como atores-aprendentes responsáveis pelo saber-fazer e pelo saber-pensar. O autor-contador é convocado a contar uma história, ele é responsável pelo questionamento do ouvinte. O autor-escritor e o autor-leitor também são referências de Josso quanto ao processo de formação-pesquisa, de transformação. A autora se refere também à herança dos saberes dos familiares e sociais e suas influências para o “saber-viver”.

Como elaborar um saber sobre a formação que inspire uma concepção renovada dos processos educativos e que esteja de acordo com as realidades socioeconômicas e socioculturais sem lhes estar submetido? Como conceber atividades educativas e dispositivos de formação que conjuguem o desenvolvimento de competências visando uma eficácia com uma cultura do sentido crítico, uma sensibilidade para a existencialidade, para a historicidade e para a interculturalidade? Como contribuir para a formação de formadores respeitando a singularidade efetiva ou potencial de sua contribuição e as exigências de um projeto de convivência? (JOSSO, 2004, 159/160)

Esses episódios significativos das alunas relatando sobre as brincadeiras da infância tornam mais significativos os brinquedos expostos no Museu do Brinquedo. A revelação do passado de cada aluna faz refletir sobre o valor da experiência e da mudança para a formação de educadores.

A “teoria da formação”, segundo Josso (2004, p. 213), não seria nem um “corpus” interdisciplinar, nem uma emergência transdisciplinar, mas sim uma das componentes de uma ciência da formação, construídas a partir de metodologias específicas, como, por exemplo, a pesquisa-formação.

É dessa pesquisa-formação que o trabalho será elaborado dando continuidade ao que já foi escrito sobre o Museu do Brinquedo da FAFIL. Por meio de nossas narrativas e de nossas alunas, por meio de nossas experiências e também delas, desenvolveremos o processo de busca da própria identidade como formadora de educadores. “O formador forma-se através das coisas (dos saberes, das técnicas, das culturas, das artes, das tecnologias) e da sua compreensão crítica (eco-formação)”. (NÓVOA apud JOSO, 2004, p. 16)

6.5 O “PROJETO RESGATANDO AS BRINCADEIRAS DA INFÂNCIA”, AÇÃO EDUCATIVA DO CEIJ, CENTRO EDUCACIONAL INFANTO-JUVENIL “PROF. MORAES” DE SANTA CRUZ DO RIO PARDO

A seguir apresentamos essas experiências por meio do Projeto “Resgatando as brincadeiras da infância”¹³⁸ da ação educativa do Museu do Brinquedo pelas alunas da FAFIL junto às monitoras de uma escola municipal - CEIJ “Prof. Moraes”. O Projeto surgiu graças à visita realizada no segundo semestre do ano de 2009 ao Museu do Brinquedo.

As crianças desconheciam o que era um museu e alguns brinquedos eram desconhecidos: queriam saber como funcionava e como se brincava. Todas ficaram curiosas para tocar no material até então desconhecido, mesmo dentro das prateleiras eles chamavam atenção, despertavam curiosidade e vontade de brincar. Foi aí que a diretora da escola teve ideia, junto às monitoras, de criar um projeto para o resgate desses brinquedos mais antigos, que pertenceram aos avós dessas crianças. A diretora relata:

¹³⁸ PROJETO RESGATANDO AS BRINCADEIRAS DA INFÂNCIA. Adriane Pereira Borges Scudeler, Silvia Cristina Souza Camiloti, Zildete Torres Peres Camilo. Centro Educacional Infanto-Juvenil “Prof. Moraes” de Santa Cruz do Rio Pardo, estado de São Paulo. Projeto apresentado por meio de banner no V Congresso Paulista de Educação Infantil (COPEDI de 8 a 11 de setembro de 2009 na FEUSP).

Nossas crianças realizaram pesquisas e vivenciaram experiências no ambiente da escola da infância. Ampliou-se o conhecimento quanto ao que seja um museu, instigando a sua imaginação. Com o projeto observamos através das conversas com as crianças que as brincadeiras da preferência de algumas delas são casinha, escolinha, bola, no entanto, outras passam a maior parte do tempo em frente à TV, no *video game*, muitas vezes com programas e jogos violentos.

Observaram que as crianças atuais não brincam com os brinquedos como antigamente. A diretora comenta ainda que as crianças não confeccionam roupas de boneca, não fazem bolas de meia. Confeccionar roupas de boneca podia até servir como um direcionamento vocacional. Muitas crianças que faziam roupas para suas bonecas tornaram-se estilistas ou comerciantes de moda. Hoje as crianças recebem os brinquedos prontos com outras opções de entretenimento. A imaginação dessas crianças vai além de nossas expectativas quando as mesmas observam os brinquedos mais tradicionais, seus olhos chegam a brilhar diante das vitrines do museu, alguns se assustam com bonecas diferentes como essas da foto abaixo e fazem seus comentários que foram anotados pelas monitoras que as acompanhavam:

Figura 146: Foto tirada pela diretora Adriane em visita ao Museu do Brinquedo, 2009
Fonte: Centro Educacional Infanto-Juvenil “Prof. Moraes”

... fiquei com muito medo, muito medo mesmo de uma boneca. Ela estava num cantinho com outra boneca. Tinha o dedo roxo e a cara era também meio roxinha. Esta boneca tinha a cara meio assombrosa, acho que as outras bonecas também tinham medo dela. Ela deve se chamar Karina. Por que? Ah porque tive uma vizinha com o nome de Karina e ela era muito má...

Adriana¹³⁹ relata:

A partir da visita iniciamos um trabalho de resgate das brincadeiras que as pessoas mais velhas, como seus pais ou avós, brincavam quando criança e seus brinquedos preferidos, confeccionando alguns desses brinquedos. Usaram a criatividade e imaginação com o trabalho de artes e registro de atividades.

Adriana completa que o projeto proporcionou a todos da escola um resultado muito satisfatório:

(...) pois nossas crianças conheceram muitas brincadeiras, vivenciaram momentos prazerosos e enriquecedores e favoreceu ainda uma mudança na rotina da escola com a introdução de brincadeiras no planejamento que melhorou o desenvolvimento das crianças.

A escola ficou toda envolvida com as atividades de Arte, a família dos alunos participou no recolhimento dos acessórios e sucatas para a construção dos brinquedos. Durante as aulas de Arte, os alunos desenvolviam sua criatividade e estimulavam sua imaginação conforme o que foi observado no Museu do Brinquedo. A foto registra o momento de uma aula prazerosa de Arte na confecção de brinquedos com as garrafas Pet.

Figura 147: Foto tirada durante aula de Arte-Confecção de brinquedos
Fonte: Centro Educacional Infanto-Juvenil “Prof. Moraes”

¹³⁹ Adriana Pereira Borges Scudeler, diretora do Centro Educacional Prof. Moraes, escola municipal de Santa Cruz do Rio Pardo.

Figura 148: O bilboquê - brinquedo observado no Museu do Brinquedo entre os piões

Outra atividade de construção de brinquedo tradicional foi a confecção da pipa. Os alunos mais habilidosos orientam os outros que observam atentos o manejo dos papéis e das varetas.

Figura149: Confecção de pipas - Foto tirada pela própria diretora da escola municipal Centro Educacional Infanto-Juvenil "Prof. Moraes" em 2009

Depois todos exibem suas obras de arte, algumas pipas ficaram parecidas com a pipa observada no Museu do Brinquedo.

Figura 150: Exibição de pipas - Foto tirada pela diretora da escola municipal Centro Educacional Infanto-Juvenil "Prof. Moraes" em 2009.

Figura 151: A pipa do Museu do Brinquedo da FAFIL

Qual é a contribuição do Museu do Brinquedo para esses alunos que o visitaram?

A exemplo das atividades de Arte na construção desses brinquedos, podemos afirmar junto aos PCNs (1998) que o conhecimento de Arte envolveu a experiência de fazer formas artísticas com recursos da própria escola, habilidades dos próprios alunos, pesquisa de materiais e técnicas, a existência da imaginação e a percepção na realização desse trabalho de Arte.

Os monitores da escola utilizaram informações trazidas do Museu do Brinquedo da FAFIL acerca dos diferentes materiais, diferentes épocas e diversas culturas.

Houve a experiência de reflexão sobre o objeto brinquedo observado durante a visita e depois a elaboração de elementos visuais que se transformam em verdadeiras obras de arte para cada aluno.

A intenção dessa pesquisa-ação é justamente essa: provocar interesse no observador em construir suas próprias estratégias para desenvolver suas obras de arte, no caso, seus próprios brinquedos, inspirados nos brinquedos observados no Museu.

Ao fazer e conhecer Arte o aluno percorre trajetos de aprendizagem que propiciam conhecimentos específicos sobre sua relação com o mundo. Além disso, desenvolvem potencialidades (como percepção, observação, imaginação e sensibilidade) que podem alicerçar a consciência do seu lugar no mundo e também contribuem inegavelmente para sua apreensão significativa dos conteúdos das outras disciplinas. (BRASIL, PCNs de Arte, 1997, vol.6, p.32)

A fonte de informação gerada pelo acervo do Museu do Brinquedo trouxe inspiração para o aluno desenvolver seu próprio trabalho de Arte, seu próprio acervo.

Essa experiência trouxe à escola uma mudança de comportamento nos alunos em relação à visita a museus, despertando interesse nos mesmos em conhecer novos museus e saber mais sobre os brinquedos de outras épocas, outras culturas.

O aluno como aprendiz precisa exercitar na prática aquilo que observa, o que atua, o que toca e precisa saber refletir diante de tudo o que vê.

Os alunos gostaram de ouvir as histórias dos brinquedos observados no Museu, assim também elaboraram as suas próprias histórias. Fizeram pesquisa junto aos seus avós para conhecerem mais a respeito dos brinquedos da infância deles.

Esses alunos aprenderam sobre o valor do brinquedo para suas vidas. Ter um brinquedo é ter uma história de vida nas mãos e pode ser modificada numa simples atividade lúdica.

Os alunos perceberam que a brincadeira ou atividade lúdica faz parte de nossas vidas, de nossa história, de nossa infância.

O estudo, a análise e a apreciação das formas podem contribuir tanto para o processo pessoal de criação dos alunos como também para o conhecimento progressivo e significativo da função que a Arte desempenha nas culturas humanas. (BRASIL, PCNs de Arte.vol.6 p. 41)

A reflexão de cada aluno na elaboração de seu próprio brinquedo e também de seus colegas, refere-se à Arte na sua produção histórica na formação de cada cidadão.

O professor pode estar consciente de que no ensino da Arte, neste caso, a linguagem visual é elemento fundamental na aprendizagem e no desenvolvimento da criança e não pode ser trabalhada como uma simples técnica.

O professor pode pesquisar, apreciar, criar, estudar antes da aula de Arte e durante a aula ele deve ser um incentivador da produção pessoal e coletiva, buscando mais estímulos e despertando mais interesse nos alunos.

O Museu do Brinquedo da FAFIL serviu de estímulo para que os professores repensassem suas aulas. O professor e os monitores descobriram que o Museu do Brinquedo é um espaço de informação, fruição, reflexão, comunicação, em relação ao brinquedo.

O ensino da apreciação, experiência mediada ou formação de monitores (mediadores) para exposições, evita quando efetivamente realizado, que a experiência de apreciação seja fragmentada, confusa e uma atividade de pura excitação só emocional. (RIZZI, 1998, p. 219)

Depois da aula de Arte o professor é um avaliador de cada aluno, aprimorando cada vez mais seu fazer educativo. O professor participa de um processo de apreciação e criação junto ao aluno, depois de visitar o Museu do Brinquedo e transportá-lo para sua sala de aula, especificamente na aula de Arte.

Este processo aproxima vivências e experiências criando uma rede de comunicação e respeito (WOLFF, 1997 apud RIZZI, 1998, p.219) e também possibilita uma melhor compreensão do ser humano, respeitando as diferenças entre os indivíduos e entre as culturas.

Segundo Rizzi (1998, p.219) “Estas possibilidades (preciosas) fazem parte do conjunto das responsabilidades atribuídas aos museus, exposições e serviços educativos”.

Por tudo isso, justifica-se o valor do Museu do Brinquedo da FAFIL para os alunos, professores e para a comunidade local. Desta forma, a comunidade pode visitar o Museu e conhecer seus segmentos, ou seja, o público infantil, adulto e idoso. O Museu do Brinquedo pode colaborar para a compreensão do mundo, por meio dos brinquedos ali expostos representando momentos e modos de vida, apreciados pelos visitantes. O Museu tem um significado diferente para cada faixa etária, para cada público, para cada olhar. O idoso e o adulto voltam a ser crianças ao observarem um brinquedo de sua época de infância. A criança descobre valores nesses brinquedos mais antigos e adquire mais respeito pelos adultos e idosos.

O exercício de olhar, de observar atentamente o brinquedo, como uma verdadeira obra de arte, torna-se para o apreciador um momento de satisfação pessoal ou um momento de tristeza, conforme a lembrança trazida em sua mente. O brinquedo observado pode atribuir significado e valor na vida de quem o observa.

Tendo em vista as numerosas microculturas que existem em toda a sociedade baseadas em aspectos como religião, idade, gênero, ocupação, classe social, etc., a questão étnica é apenas uma das características de um indivíduo. Como essas microculturas ou subculturas estão presentes em qualquer sociedade, a educação sempre se relacionou com a aquisição de competências em muitas culturas. Educação multicultural, então, na visão da Antropologia, é uma experiência humana normal e não uma recente descoberta das sociedades modernas e etnicamente complexas... Ela reconhece similaridades entre grupos étnicos ao invés de salientar as

diferenças, promovendo o cruzamento cultural das fronteiras entre as subculturas, sejam elas quais forem e não a sua permanência. (RICHTER, 1998 apud RIZZI, 1998, p. 216)

CAPÍTULO VII

7 A IMPORTÂNCIA DO MUSEU DO BRINQUEDO DA FAFIL PARA A COMUNIDADE LOCAL

A presença da comunidade local foi marcante para o Museu do Brinquedo da FAFIL e muito contribuiu para esta pesquisa-ação. Veja a foto abaixo tirada durante visita ao Museu do Brinquedo no aniversário da cidade em janeiro de 2009, com participação da terceira idade do Lar São Vicente de Paula. Comentário de uma senhora que visitou o Museu:

_ Não vou entrar porque não posso brincar com as bonecas.

Ela achava que por estarem em um museu, os objetos só poderiam ser vistos e não tocados. Sentia-se privada de poder manusear os objetos expostos. Recusou-se a adentrar no espaço do museu em virtude de suas concepções prévias, achando que o museu é lugar de coisas velhas e intocáveis.

Figura 152: Foto tirada no dia do aniversário da cidade em 20 de Janeiro do ano de 2008. Participação do Lar São Vicente de Paula, presença marcante dos idosos no Museu do Brinquedo

Como na cidade existe uma estação de trem em fase de restauração para abrigar o Museu Histórico, tivemos a ideia de trazer os idosos e as crianças por meio do trenzinho. Saímos de um ponto estratégico da cidade rumo ao Museu do Brinquedo da FAFIL, no dia do aniversário da cidade como acima já mencionado. No ano de 2010 retomamos o passeio de trenzinho com a comunidade local.

Outra oportunidade que tivemos para exibir nosso acervo à comunidade foi durante uma feira comercial que acontece todos os anos na mesma faculdade, a FENASC¹⁴⁰. Abaixo vemos a foto da visita da comunidade com o expositor itinerante e maqueteiro de estação ferroviária, mais conhecido como Juki, que muito nos honra com sua presença no Museu do Brinquedo. As crianças observam o movimento do trenzinho na maquete da estação, construída especialmente para exibição nesta feira.

Figura 153: Foto das crianças com suas famílias que visitaram o Museu do Brinquedo durante a Feira de Administração da FASC/FAFIL em outubro de 2009. (maquete da Estação Ferroviária, construída por Valdemir Juki¹⁴¹).

De uma forma geral, as atividades em torno do Museu do Brinquedo da FAFIL não se limitam a receber apenas alunos em grupos previamente agendados. Temos disponibilizado o espaço para toda a comunidade durante os eventos culturais da cidade.

O Museu tem se tornado nacionalmente conhecido através de projetos elaborados pelo IBRAM¹⁴² como: a 7ª Semana Nacional de Museus em Maio de 2009¹⁴³, a 8ª Semana Nacional de Museus em Maio de 2010¹⁴⁴ e a 3ª Primavera de Museus em Setembro de 2009¹⁴⁵.

¹⁴⁰ FENASC, Feira de Negócios e Administração da FASC, Faculdade de Administração de Santa Cruz do Rio Pardo, integrada à FAFIL, Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras "Carlos Queiroz".

¹⁴¹ Na foto, Valdemir Juki aparece manipulando a máquina, fazendo funcionar o trenzinho. O maqueteiro é voluntário na exposição itinerante com exibição de maquetes de Estação Ferroviária, como já foi mencionado em capítulos anteriores desta dissertação.

¹⁴² IBRAM, Instituto Brasileiro de Museus, órgão do IPHAN, Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, criado em 2009.

¹⁴³ 7ª Semana Nacional de Museus de 17 a 23 de Maio de 2009 promovida pelo IBRAM, Instituto Brasileiro de Museus. O Museu do Brinquedo da FAFIL se inscreveu no evento no dia 22 de maio de 2009 Espetáculo teatral "Candim" no Palácio da Cultura "Umberto Magnani Neto" às 19h30.

O Museu do Brinquedo da FAFIL também está alocado no ambiente virtual através do site www.museudobrinquedodafafil.com.br e www.fascfafil.com.br.

Dessa forma, hoje a sociedade pode desfrutar de novas fontes de conhecimento. Através delas os novos eventos são levados a todas as partes do mundo e podem ser compartilhados por muitas pessoas.

Mas, essa mesma sociedade que privilegia e defende alguns valores, como por exemplo, a grande capacidade para o trabalho - é extremamente seletiva e competitiva. Entretanto, independentemente de sua idade, cada cidadão pode ter um espaço de participação e contribuição social, de acordo com suas possibilidades.

A terceira idade tem um papel relevante no envolvimento com a ludicidade. É uma fase em que se tem tempo livre, energia e uma atitude diferenciada perante o lúdico. A terceira idade pode e deve ser também trabalhada no projeto, dentro da comunidade, pois apesar de algumas limitações provocadas por problemas de saúde, isolamento e dificuldades na autonomia de movimentos, tem em si a experiência vivenciada, um histórico prévio de relações emocionais, religiosas e culturais construídas durante a vida e podemos usufruir de tudo isso, abrindo espaço para sua aproximação e participação.

Quando isso acontece, os idosos se envolvem de maneira espontânea, pois não existe mais a necessidade de “cumprir horários”, que com certeza já dominou a maior parte de sua vida produtiva. Evocam da memória os bons momentos vividos - mesmo sabendo que não voltam mais - conscientes de que agora têm todo o tempo do mundo - embora muitos não saibam o que fazer com seu tempo livre. (ACOSTA, 2000, p.51)

Por outro lado, as crianças, jovens e adultos tem tido menos tempo para brincar, para fantasiar o mundo, para transformar ludicamente a realidade que os cerca, pois vivem pressionados pela obsessiva ocupação do tempo com escolas de idiomas, de computação, de esportes, de formação (religiosa e acadêmica) e pelas imperiosas exigências de melhor desempenho.

Para romper com essa estrutura que só reprime e cerceia, é preciso permitir a manifestação da individualidade e do prazer, trabalhando com o lúdico e

¹⁴⁴ - 8ª Semana Nacional de Museus de 17 a 23/Maio/2010 das 8h às 22h, o Museu do Brinquedo da FAFIL foi registrado no evento do IBRAM com a “Exposição de fotos e vídeos do Museu do Brinquedo da FAFIL”.

¹⁴⁵ - 3ª Primavera de Museus dia 27 de setembro de 2009 às 14h com o evento registrado no IBRAM, Instituto Brasileiro de Museus : “Brincando de roda com alunos da FAFIL”.

com atividades compartilhadas, onde as relações pessoais passam a ganhar maior importância.

Há necessidade da criação de espaços que propiciem a realização dessas atividades como o Museu do Brinquedo da FAFIL, espaço cultural que atende as demandas da comunidade, promovendo um convívio mais saudável entre as pessoas, oferecendo oportunidades para a experimentação e para novas descobertas. As pessoas podem, sem perder sua condição de adultos sérios e responsáveis, dar à vida um sentido mais alegre por meio da ludicidade “buscando na infância a gênese do prazer, resgatando a alegria, felicidade, afetividade, recuperando a sensibilidade estética que alimenta e impulsiona o lúdico”. (SANTOS, 2000, p.58)

É preciso lembrar que educar não é apenas repassar informações e sim ajudar as pessoas a terem consciência de si mesmas, dos outros, da comunidade e da sociedade em geral.

Nessa abordagem, a afetividade ganha destaque, pois são as interações afetivas que mais ajudam a modificar as pessoas.

O Museu do Brinquedo da FAFIL permite tocar o íntimo do ser humano por meio da emoção e procura dialogar com as pessoas por meio dos brinquedos expostos e do brincar.

Assim, todo esse processo possibilita interpretar, compreender e compartilhar de modo mais consciente as semelhanças e diferenças entre indivíduos e culturas.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O exercício de apreciar obras de arte e artefatos em exposições e museus tem vários objetivos e dentre eles podemos destacar um que é muito importante - o de aproximar a distância que existe entre o que levou o autor a fazer sua produção e o fruidor - permitindo que grande variedade de significados venham a ser revelados, interpretados e compartilhados.

Apreciar obras e artefatos vai permitir que as pessoas entrem em contato com a arte e a cultura, através de um diálogo dinâmico e gerador.

O Museu do Brinquedo da FAFIL despertou interesse da população e autoridades em recuperar o museu da própria cidade, que até então estava esquecido, guardando sua própria memória. Durante o ano de 2009, ocupando o cargo de secretária da cultura do município de Santa Cruz do Rio Pardo, recuperei o acervo do Museu Histórico, tirando-o de um porão da própria secretaria, locada num casarão ainda não tombado pelo Patrimônio Histórico. Junto à minha equipe, fizemos exposições temáticas como “Acorda Rio Pardo” no saguão da secretaria de cultura, mostrando parte do acervo histórico e parte da memória ao público interessado. Ainda no mesmo ano, fiz a mudança do acervo para um galpão da antiga Estação Ferroviária, onde hoje ele é tratado com carinho e está sendo recuperado pelos funcionários que foram capacitados com oficinas promovidas pela Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo, por meio do Sistema Estadual de Museus de São Paulo, (SISEM). Neste ano de 2010, conseguimos verbas federais¹⁴⁶ e estaduais para a reforma da antiga Estação Ferroviária, onde irá ser instalado o Museu Histórico da cidade. A previsão de término da reforma vai até o mês de dezembro do mesmo ano, enquanto isso, pretendo fazer exposições temáticas unindo parte do acervo deste Museu e parte do acervo do Museu do Brinquedo da FAFIL na Galeria de Artes do Palácio da Cultura “Umberto Magnani Neto”, ou seja, na secretaria de cultura da cidade.

Enquanto o Museu da cidade recupera a memória e a história dos santacruzenses, o Museu do Brinquedo da FAFIL recupera a infância dos mesmos, por meio de seus brinquedos ali expostos.

¹⁴⁶ Verbas federais vindas por meio do Edital Mais Museus, do Instituto Brasileiro de Museus, (IBRAM).

O Museu do Brinquedo da FAFIL traz a possibilidade da exploração do lúdico, da memória da infância e incentiva o equilíbrio do sentir, do pensar e do fazer artístico no ensino e aprendizagem da Arte. Infelizmente, o lúdico geralmente não faz parte da escola. Muitos educadores temem, por simples insegurança, que o lúdico atrapalhe a disciplina e a aula, deixando que suas aulas continuem monótonas e sem estímulo. É importante que haja no curso de formação de educadores a presença de atividades lúdicas para que os mesmos possam conscientemente desenvolver as ricas potencialidades dos alunos.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras viabilizam o processo de aprendizagem da Arte e exploram os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), mas os educadores ainda sentem dificuldades para a realização de um trabalho envolvendo estas práticas no ensino da Arte. As exposições, os museus, os serviços educativos têm a possibilidade de proporcionar um encontro entre a obra de arte e artefatos com os alunos e com os educadores, que vai permitir a interpretação, a compreensão e o compartilhamento de ideias, conhecimento e informação entre indivíduos e culturas. Desta forma, o museu possibilita a vivência da Abordagem Triangular do Ensino da Arte.

Por isso, a criação do Museu do Brinquedo da FAFIL, mudou a postura não só dos alunos da Faculdade de Pedagogia, mas também o comportamento dos educadores e até da comunidade local no que diz respeito à ideia de museu.

Há sistemas de ensino nas escolas particulares¹⁴⁷ da cidade que possuem apostilas dando a referência de Museu de Brinquedo, incentivando os alunos e educadores a pesquisarem sobre ele, promovendo um desenvolvimento cultural e intelectual de ambos. É o caso do Sistema de Ensino Pueri Domus, por meio da apostila de Português que traz informações sobre o Museu do Brinquedo de Belo Horizonte e incentiva os alunos a fazerem uma viagem cultural dentro da própria cidade, apresentando sugestões de roteiro. A educadora Maurem, junto com seus alunos do 2º ano visitaram o Museu do Brinquedo da FAFIL no primeiro semestre do ano de 2010, elaborando o roteiro de viagem, em forma de texto, registrando o passeio com fotos e vídeos anexados neste trabalho. No final do ano de 2009, Maurem também fez esse trabalho com seus alunos, trazendo-os ao

¹⁴⁷ A exemplo do Colégio Camões, com a visita da educadora Maurem Maitam Cachone com seus alunos da 2ª série do Ensino Fundamental, durante o mês de Junho de 2010.

Museu do Brinquedo da FAFIL para pesquisarem sobre os brinquedos e brincadeiras, pois a apostila de Português sugeria uma pesquisa histórica sobre esses temas.

Temos um espaço museológico, cultural, dinâmico que leva informação às pessoas, não somente aos alunos da Faculdade, mas a toda comunidade, da própria cidade de Santa Cruz do Rio Pardo, da região, do estado e também do país. Por meio do site, o Museu do Brinquedo da FAFIL ficará conhecido também no mundo inteiro, também foi cadastrado no Sistema Nacional de Museus, por meio do site¹⁴⁸ do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) e foi incluído no mapeamento de museus do Estado de São Paulo com o diagnóstico¹⁴⁹ realizado pelo Sistema Estadual de Museus de São Paulo (SISEM). Os brinquedos ali expostos trazem informações da infância de outras épocas e de outras culturas. Alguns amigos trouxeram seus brinquedos de países diferentes para doação, proporcionando uma diversidade cultural ao espaço museológico dentro da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras “Carlos Queiroz”.

O espaço museológico da Faculdade contribui para a formação do educador de Educação Infantil e das séries iniciais do Ensino Fundamental, principalmente agora com a assinatura do Decreto¹⁵⁰ pelo Presidente Lula, tornando obrigatório o Ensino de Arte na Educação Básica (Ensino Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio), que vai permitir a criação de novos projetos dentro do curso de Pedagogia e dentro das escolas locais por meio das ações educativas.

As ações educativas do Museu do Brinquedo apresentadas neste trabalho podem ajudar a valorizar o papel do educador junto à equipe de sua escola, promovendo seus alunos, ampliando seus conhecimentos, de uma maneira lúdica.

O educador brinca com o educando que desenvolve as potencialidades que precisa para ser um adulto mais completo. O educando constrói sua identidade por meio da imaginação, do lúdico, do brincar formando sua própria personalidade.

¹⁴⁸ Disponível em: www.ibram.gov.br. Acesso em: 15.jul.2010.

¹⁴⁹ O diagnóstico do Museu do Brinquedo da FAFIL foi realizado em 15/07/2010 pela recenseadora Agda Márcia da Silva, através do Sistema Estadual de Museus de São Paulo (SISEM), Unidade de Preservação do Patrimônio Museológico da Secretaria de Estado da Cultura- Governo do Estado de São Paulo. O diagnóstico comprovou a necessidade de uma reserva técnica para controle de estoque do acervo; de uma planilha eletrônica para facilitar a pesquisa de cada brinquedo; da acessibilidade tátil para deficientes visuais e parceria com estagiários, alunos de outras faculdades com cursos de Pedagogia e Arte.

¹⁵⁰ No dia 14/07/10 o Diário Oficial da União publicou a lei que torna obrigatório o Ensino de Arte na Educação Básica, contendo “expressões regionais”, cujo objetivo é o “desenvolvimento cultural”, conforme o jornal “O Estado de São Paulo”, de 15 de julho de 2010, p.A 16.

Portanto, proponho perspectivas de continuidade deste projeto de pesquisa-ação por meio de novos projetos que poderão ser elaborados dentro da Faculdade, com os alunos do curso de Pedagogia e fora dela, junto aos educadores não só de Educação Infantil e séries iniciais do Ensino Fundamental, mas também séries finais do Ensino Fundamental e até Ensino Médio. Esses projetos poderão envolver temas junto à Arte-Educação, como por exemplo: o lúdico inspirado pelo brinquedo observado, inserindo as linguagens artísticas como: Artes Visuais, com o desenho, a pintura, a modelagem, a colagem; a Linguagem Corporal e Musical, por meio de outras brincadeiras não citadas nesta pesquisa, mas que fazem aflorar a lembrança da infância desses educadores.

Pretendo acompanhar também a evolução dos museus no tocante à sua montagem, com uso da tecnologia. É preciso ainda muita adaptação no que se refere à expografia do Museu do Brinquedo da FAFIL. As fotos apresentadas no capítulo da instalação do Museu mostram claramente a transformação do mobiliário no decorrer do tempo. No ano de 2007, o acervo ficou exposto dentro de uma sala provisória em estantes emprestadas do comércio local. Já em 2008, com mobiliário e sala própria, o Museu adquiriu uma nova imagem, aproximando-se mais dos padrões de museu. Durante o ano de 2009, novas adaptações ocorreram no mobiliário, pois houve troca de brinquedos, alguns foram somente emprestados pelos alunos que terminaram o curso, deixando apenas a lembrança deles no registro das fotos. Em 2010, também foram feitas algumas mudanças, em virtude da visita de especialistas e artistas que orientaram sobre a expografia.

Como solucionar a questão da expografia que deixa a desejar perante os padrões de museu?

Para atender as normas técnicas da montagem da expografia, o Museu do Brinquedo carece de uma orientação maior, do olhar de um especialista, como um designer, responsável pela disposição mais adequada do mobiliário. Esse mobiliário deverá favorecer uma interação maior entre o brinquedo e a criança, de maneira lúdica, promovendo um diálogo entre o Museu e o público, inserindo também a acessibilidade tátil para deficientes visuais. Segundo Cury (2005, p.156) “a experiência museológica consiste em uma experiência educacional complexa, explora a sensorialidade e as formas como as pessoas aprendem (pelo olhar, movimento, olfato, paladar e tato)”.

Para contratação desse designer, há necessidade de um suporte financeiro que poderá ser buscado em outras esferas governamentais de políticas públicas. Apesar do Museu do Brinquedo estar instalado dentro de uma instituição particular, nada impede de se inserir o projeto de pesquisa-ação em editais estaduais e federais que possuem leis de incentivo para a realização de projetos.

Este Projeto de Pesquisa-Ação surgiu na docência da disciplina de Arte-Educação, portanto terá continuidade, permitindo um maior envolvimento dos alunos do curso de Pedagogia, mostrando-lhes que o Museu do Brinquedo é deles e, por isso, poderão ter maior responsabilidade e mais interesse na conservação e utilização do acervo para o desenvolvimento de seus projetos de pesquisa, integrando o Museu à Brinquedoteca. Desta forma, pretendo dar um novo sentido ao Museu do Brinquedo da FAFIL, que representa um lugar de reflexão onde se possa repensar a formação do educador como um processo de concepção e desenvolvimento de uma metodologia lúdica, oferecendo nova visão ao ensino da arte, que busca não só o conteúdo teórico, mas também uma prática de transformação.

REFERÊNCIAS

- ACOSTA, Marco Aurélio de Figueiredo. A ludicidade na terceira idade. SANTOS, Santa Marli Pires dos Santos (org.). *Brinquedoteca: criança, o adulto e o lúdico*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- ALBANO, Ana. A. *Texto escrito para PEC Municípios Formação Universitária, Modelo Artes*. São Paulo: FEUSP/PUC/SEE, 2004.
- ALARCÃO, (org.). Isabel. *Formação reflexiva de professores*. Porto: Porto, 1996.
- ALARCÃO, Isabel. Formação continuada como instrumento de profissionalização docente. In: VEIGA, Ilma Passos. *Caminhos da profissionalização do magistério*. Campinas: Papirus, 1998.
- ALDEROQUI. Sílvia S.; ALDEROQUI, Helena. *Museos y escuelas: socios para educar*. Buenos Aires: Paidós, 1996.
- ALMEIDA, Paulo Nunes. *Educação lúdica. Prazer de estudar: técnicas e jogos pedagógicos*. 9ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- AMADO, João. *Universo dos brinquedos populares*. Lisboa: Quarteto, 2002.
- ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- ARNHEIM, Rudolf. *Intuição e intelecto na Arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- ARIÈS, Phillippe. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.
- ARTEST- Associação dos artesãos de Espírito Santo do Turvo, SP. *Projeto da ARTEST*, de Maria A. da Silva Souza, 2006.
- ATZINGEN, Maria Cristina Von. *A história do brinquedo- Para crianças conhecerem e os adultos se lembrarem*. DEDALUS-Acervo-FE, São Paulo: Alegro, 2001.
- BACHELARD, G. *O direito de sonhar*. São Paulo: Difel, 1986
- BANDET, Jeanne; SARAZANAS, R. *A criança e os brinquedos*. Lisboa: Estampa, 1973.
- BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. *Arte-Educação - Conflitos e Acertos*. São Paulo: Max Limonad, 1984.

_____. (org.) *História da Arte-Educação- A experiência de Brasília- I Simpósio Internacional de História da Arte-Educação-ECA-USP*. São Paulo: Max Limonad, 1986.

_____. *A imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos*. São Paulo: Perspectiva; Porto Alegre: Fundação IOCHPE, 1991.

_____. (org.) *Arte-Educação-leitura no subsolo-Ensinando crítica nos museus*. São Paulo: Cortez, 1997.

_____. (org.) *Inquietações e mudanças no Ensino da Arte*. São Paulo: Cortez, 2002.

_____. (org.). *Ensino da arte: memória e história*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

BARROS, Manuel de. *Memórias inventadas: a infância*. São Paulo: Planeta, 2003.

BATESO, Gregory. *Pasos hacia una ecologia de la mente*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Lohlé-lumen, 1999, p. 41-47.

BELCHER, Michael. *Exhibitions in Museums*. Washington, D.C: Smithsonian Institution Press, 1991.

BENJAMIM, Walter. *Reflexões: A criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984.

BOJUNGA, Lygia. *Feito à mão*. Rio de Janeiro: Agir, 1999.

BOMTEMPO, Edda; HUSSEIN, Carmem L; ZAMBERLAN, Maria A. Trevisan (coord.). *Psicologia do brinquedo: aspectos teóricos e metodológicos*. São Paulo: Nova Stella, Universidade de São Paulo, 1986.

BOSI, Alfredo. *Reflexões sobre a Arte*. São Paulo: Ática. 1989.

BOSI, Ecléa. *Memória e sociedade, lembranças dos velhos*. São Paulo: Ed. Cia das letras, 1994.

BRASIL, *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei n. 5692*. Brasília, DF, 12 de agosto de 1971.

BRASIL, *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei n. 9.394*. Brasília, DF, 20 de dezembro de 1996.

BRASIL, Ministério da Cultura. *Subsídios para o planejamento de atividades educativo-culturais dos museus: diretrizes*. Rio de Janeiro, Fundação Nacional Pró-Memória. Programa Nacional de Museus - Setor Educativo, 1985.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial curricular nacional para a educação infantil, vol. 1*, Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial curricular nacional para a educação infantil, vol. 3*, Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais- 1ª a 4ª séries: ARTE*, vol. 6 – Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais- 5ª a 8ª séries: ARTE* – Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Referenciais para formação de professores*. Brasília: MEC/SEF, 1999.

BROUGÈRE, Gilles. *Jeu et education. Le jeu Dan La pédagogie prescolaire depuis Le Romantisme*. Paris: Université Paris, V, v. I e II, 1993.

_____. *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

_____. *Brinquedo e cultura*. 6.ed. São Paulo: Editora Cortez, 2006.

_____. *Brinquedos e Companhia*. Tradução de Maria Alice A. Sampaio Dória: revisão técnica de Gisela Wajskop. São Paulo: Cortez, 2004.

BURKE, Peter (org.). *A escrita da história: novas perspectivas*. Trad. Magda Lopes. São Paulo: UNESP, 1992.

CABRAL, Antonio. *Jogos populares infantis*. Porto: Domingos Barreira, 1991.

CAMARGO, Eleida Pereira de. *Brinquedo: um caminho para a educação no museu*. Dissertação de mestrado. FAU/USP, 1999.

CAMPOS, Paulo Mendes. *O gol é necessário*. São Paulo: Civilização Brasileira, 2006.

CARVALHO, M. Cecília M. (org.). *Construindo o saber-Metodologia Científica: Fundamentos e técnicas*. 5ªed. Campinas: Papirus, 1995.

CASCUDO, Luiz da Câmara. *Dicionário do Folclore Brasileiro*. 9ª Ed. São Paulo: Global, 2000.

CAVALCANTI, Zélia (coord.). *Arte na sala de aula*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

CHAUÍ, Marilena. *Filosofia: A memória, Lembrança e identidade do Eu*. Editora Ática: São Paulo, 2000.

COELHO NETO, José Teixeira. *Usos da cultura: políticas de ação cultural*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

CORDEIRO, Celeste. *Brinquedos da Memória. A infância em Fortaleza no início do séc. XX*. Fortaleza: Fundação Demócrito Rocha, 1996.

CSIKSZENTMIHALYI, M. *A descoberta do fluxo. A psicologia do envolvimento com a vida cotidiana*. Trad. Pedro Ribeiro. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

CURY, Marília Xavier. *Exposição: Análise metodológica do processo de concepção. Montagem e Avaliação*. São Paulo: Annablume, 2005.

CURY, Marília Xavier. *Comunicação Museológica: Uma perspectiva teórica e metodológica de recepção*. 2005. 366 p. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo.

DAMÁSIO, Antonio; DAMÁSIO Hanna. Cérebro e a linguagem. Percepção. Ensino e Aprendizagem: apreciação. *Revista Viver Mente & Cérebro*. Scientific American, Ano XIII nº 143, 2004.

D'AMBROSIO, Oscar. *Contando a arte de Cacosta*. São Paulo: Editora Nova América, 2004.

DERDYK, Edith. *Formas de pensar o desenho*. São Paulo: Scipione, 1989.

DEWEY, J. *Arte como experiência*. Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural (XV) 1974.

DIAS, Marina Célia Moraes. *Saberes essenciais ao educador da primeira infância: uma reflexão na perspectiva dos protagonistas*. (Tese de Doutorado). FEUSP. São Paulo, 1997.

DIAS, Marina Célia Moraes; NICOLAU, Marieta Lúcia Machado (Org.). *Oficinas de Sonho e Realidade na Formação do Educador da Infância*. 3. ed. Campinas: Papirus, 2007.

DUARTE JR, João Francisco. *Por que Arte-Educação?* São Paulo: Cortez, 1981.

DUNCAN, David Douglas. *O atelier silencioso*. São Paulo: Círculo do livro, 1976.

ECO, Humberto. *Como se faz uma tese*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

FALK, John H; DIERKING, Lynn D. *The Museum Experience*. Washington: Whalesback Books, 1948.

FAVARETTO, Celso Fernando. Educar e avaliar: uma perspectiva contemporânea. In: *Educação e Avaliação*. Série: Educação para a cidadania. Instituto de Estudos Avançados, USP, 1993.

_____. Pós-moderno na Educação? *Revista da FEUSP*. São Paulo, v.17, 1991.

FARIAS, Agnaldo. Fórum Nacional de ArteCidadania. A arte em novo tempo e espaço. *Curador pra quê? Revelações de um curador*. Disponível em: www.artecidadania.org.br. Acesso em 2006.

FERNANDES, Iveta M. Borges Ávila. *A relação Instituição Cultural e Rede Pública de Ensino na Educação Continuada de Educadores que trabalham o Ensino da Arte*. ECA/USP. Dissertação de Mestrado, 2000.

FERRAZ, Maria Heloísa C de Toledo; FUSARI, Maria F de Resende. *Metodologia do Ensino da Arte*. São Paulo: Cortez, 1993.

FERREIRA, Aurora. *Criar e brincar com Portinari: uma abordagem da arte por meio de atividades lúdicas e interdisciplinares*. Rio de Janeiro: Nova Razão Cultural Editora, 2006

FIGUEIREDO. Hermes Ferreira. *Arte na escola: anais do primeiro seminário nacional sobre o papel da arte no processo de socialização e educação da criança e do jovem*. São Paulo: Universidade Cruzeiro do Sul, 1995.

FORTUNA, Tânia Ramos. *O Museu em Jogo*. Porto Alegre: UFRGS. 2004.

FRANCOIO, Maria Ângela S. *O Desenho Infantil e a Contribuição do Museu*. Monografia final do curso "Leitura Comparativa da Produção Plástica Infantil", ministrado pela Prof.^a Dra. Heloísa de Toledo Ferraz, ECA/USP, 1995.

_____. Museu, a educação e o jogo: refletindo sobre a construção de uma metodologia lúdica em visitas. *Anais do Congresso Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*. ANPAP, 1996.

_____. *Museu de arte e ação educativa: proposta de uma metodologia lúdica*. Dissertação de mestrado. São Paulo: ECA/USP, 2000.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler*. 47ª Ed. São Paulo: Cortez Editora, 2006.

FUSARI, Maria F de Rezende; FERRAZ, Maria Heloísa C de Toledo. *Arte na Educação Escolar*. São Paulo: Cortez, 1992.

FUSARI, José Cerchi. *A Formação Continuada de Professores no Cotidiano da Escola Fundamental*. São Paulo: FDE, IDEIAS, nº 12, 1992.

GARCIA; Marques. *Vivir para contarla*. Editorial Sudamérica, Buenos Aires, 2002, p. 112.

GARDNER, Howard. *As artes e o desenvolvimento humano*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

GREENHILL, Eilean Hooper. *The Educational Role of the Museum*. London and New York: Routledge, 1994.

GRINSPUM, Denise. Museu e Escola: uma parceria frutífera. *XXIV Bienal de São Paulo*, Núcleo Educação, 1998.

GUIMARÃES, J. G. Matos. *Folclore, jogos, brinquedos e brincadeiras*. São Paulo: Fundação Cultural "Cassiano Ricardo", 1990.

HEZER, Alda Lúcia. Para dialogar com o outro. *Anais do II Seminário sobre Museus-Casas*. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 1996.

HOOPER-GREENHILL, Eilean *Initiatives in museum education*. Leicester: University of Leicester, 1989.

_____. (Ed.). *The educacional role of the museum*. London; New York: Routledge, 1994.

_____. *Museum, media, message*. London; New York: Routledge, 1995.

_____. *Los museos y sus visitantes*. Tradução de Alfredo Álvarez Álvarez. Espanha: TREA, 1998.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras, GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. *Guia básico de Educação Patrimonial*. Brasília: Museu Imperial/IPHAN, 1999.

HOLLANDA, A. Buarque de. *Novo Dicionário de Língua Portuguesa*, Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1ª edição, 1975.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1990.

IABELBERG, Rosa. O Ensino da arte na pré-escola: o desenho como construção. *Idéia*, n.7, FDE, 1990.

_____. Reflexão sobre a prática da releitura. *Boletim 17*, São Paulo: dez. 1997

JOSSO, Marie Christine. *Experiências de vida e formação*. Prefácio Antonio Nóvoa, Revisão científica, apresentação e notas à edição brasileira Cecília Warschauer, tradução José Cláudio e Júlia Ferreira, adaptação à edição brasileira Maria Vianna. São Paulo: Cortez, 2004.

JUNG, Carl G. (org.). *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (coord.). *Jogos Tradicionais Infantis do Brasil*. São Paulo: FEUSP, 1992.

_____. *Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

_____. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo, SP: Livraria Pioneira Editora, 1994.

_____. (org.) *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). *Guia para Seleção de Brinquedos: Faixa-etária - funções pedagógicas fabricantes*. São Paulo: LABRIMP/FEUSP/1993.

_____. Escolarização e Brincadeira na Educação Infantil. *História da Educação. Processos, Práticas e Saberes*. São Paulo: Escrituras 1998.

_____. *Brincadeiras para crianças de todo o mundo*. São Paulo: FEUSP, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida; MONACO, Roseli A. *Construir brinquedos e organizar espaços de brincadeiras como parte integrante do projeto pedagógico*. São Paulo: Fundação ORSA, 1997.

LAFARGUE, Paul. *O direito à preguiça*. Trad. J. Teixeira Coelho Netto, introdução de Marilena Chauí. São Paulo: Hucitec, UNESP, 2000.

LEITE, Maria Isabel; OSTETTO, Luciana Esmeralda. *Arte, infância e formação de professores: Autoria e transgressão*. Campinas, SP: Papirus, 2004.

LENZI, Teresa Martins et al. In: URCAMP; NÖER, Helena Dias; HENRIQUES, Maria de Lourdes Soares (Coord.). (Org.). *Educação para crescer* - Projeto Melhoria da Qualidade de Ensino / Educação Artística – 1º e 2º Graus. 1ª ed. Porto Alegre: Secretaria da Educação do Governo do Rio Grande do Sul, 1993, v. 0, p. 29-31.

LOPES, Maria Immacolata Vassalo. *Pesquisa em comunicação*. Formação de um modelo metodológico. São Paulo: Edições Loyola, 1990.

LOWENFELD, V; BRITTAIN, W.L. *Desenvolvimento da Capacidade Criadora*. São Paulo: Mestre Jou, 1991.

MACHADO, Regina. *Ensino e aprendizagem: Apreciação*. Anais, vol I, Congresso Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. São Paulo: ANPAP, 1996.

_____. *Arte-Educação e o conto de tradição oral*: elementos para uma pedagogia do imaginário. Tese de doutorado, ECA/USP, 1989.

_____. *Acordais*: fundamentos teórico-poéticos da arte de contar histórias. São Paulo: DCL, 2004.

MARANDINO, Martha (org.). *Educação em museus*: a mediação em foco. São Paulo: Geenf/ FEUSP, 2008.

MARTINS, Mirian Celeste Ferreira *Dias*; PICOSQUE, Gisa; GUERRA, Maria Terezinha Telles. *Didática do ensino de arte*: a língua do mundo: poetizar, fruir e conhecer arte. São Paulo: FTD, 1998.

MINISTÉRIO DA CULTURA. *Subsídios para o planejamento de atividades educativo-culturais dos museus: diretrizes*. Rio de Janeiro, Fundação Nacional Pró-Memória. Programa Nacional de Museus - Setor Educativo, 1985.

MOREIRA, Ana Angélica A. *O espaço do desenho*: educação do educador. São Paulo: Edições Loyola, 1991.

NELSON. Anders; LARS, Erik Bertg. Royal Institute of Technology. Sitrec, *Toys as Communication*. Toy research in the late twentieth century. Part. 1 e 2. 1999.

NOVAES, Aduino (org.). *O olhar*. São Paulo: Cia das Letras, 1987.

NÓVOA, António (org.). *Vidas de Professores*. Porto: Porto, 1995.

NUNES, Benedito. *Introdução à filosofia da Arte*. São Paulo: Ática, 1991.

OFELE, Maria Regia. *Miradas lúdicas*. 1ª Ed. Buenos Aires: Dunken, 2004.

OLIVEIRA, Paulo Sales. *O que é brinquedo*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

_____. *Brinquedo e Indústria Cultural*, Petrópolis: Vozes, 1986.

_____. *Brinquedos tradicionais brasileiros*. São Paulo: SESC, 1983.

OLIVEIRA, Zilma de M.R. de. *Jogos de Papéis: uma perspectiva para análise do desenvolvimento humano*. Tese de doutorado, São Paulo: IPUSP, 1988.

OSTETTO, Luciana Esmeralda; LEITE, Maria Isabel. *Arte, infância e formação de professores*. Autoria e transgressão. Campinas: Papirus, 2004.

OTT, Robert William. Ensinando crítica nos museus. In: Barbosa, Ana Mae (org.). *Arte-Educação: Leitura no subsolo*. São Paulo: Cortez, 1999.

PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. *Estética: teoria da formatividade*. Petrópolis: Vozes, 1993.

PARSONS, Michael J. *Compreender a Arte*. São Paulo: Editorial Presença, 1992.

_____. *5º Encontro. Mudando direções na arte-educação contemporânea*. Universidade Estadual de Ohio. EUA. 1998.

PEARCE, J.C. *A criança mágica*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1989.

PEREIRA, Jany E. *O MEB (Museu da Educação e do Brinquedo) como espaço/tempo de formação e pesquisa: contextualizando o estudo*. (Tese de Mestrado) FEUSP 2005.

PEREIRA, Eugenio Tadeu. Brinquedos e Infância. In: SEF/MEC. *Revista Criança do Professor de Educação Infantil*. Nº 37 - Novembro/2002.

PERRENOUD, Philippe. *Dez Novas Competências para Ensinar*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

PIACENTINI, Telma A. Museu do Brinquedo: espaço de imaginação e memória da infância. *I Seminário Educação, Imaginação e as Linguagens Artístico-Culturais*, Santa Catarina. Set.2005.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1995.

PILLAR, Analice Dutra. *A Educação do Olhar no Ensino das Artes*. Porto Alegre: Mediação, 1999.

PILATI, Fabiana Alessandra de Paula Pimentel; ROSA, Haidê Augusta. Brinquedoteca Turma da Mônica. *Encontros: Estudos Acadêmicos*. Santa Cruz do Rio Pardo: FAFIL, n. 7, p. 114-121, 2006.

PIMENTA, Selma G; GHEDIN, Evandro (orgs.). *Professor reflexivo no Brasil: gênese e crítica de um conceito*. São Paulo: Cortez, 2002.

PIMENTEL, Valéria; SZPIGEL, Marisa. Cópia ou releitura? Fórum de Artes, Pátio: *Revista Pedagógica*, Porto Alegre: Artmed, v.4, n.14, p. 10-13, ago./out. 2000.

PORCHER, Louis (org.). *Educação artística: luxo ou necessidade?* São Paulo: Summus, 1982.

PORTO, C.L. *Do Brinquedo à Brincadeira: Práticas e representações sobre o brinquedo e o ato de brincar na brinquedoteca Brincando com Arte*. Rio de Janeiro: PUC, Dissertação de Mestrado, 1996.

PUIG, Josep Maria; TRILLA, Jaume. *A pedagogia do ócio*. Trad. Valério Campos. 2. ed. Porto. Alegre: Artmed, 2004.

READ, Herbert. *A Educação pela Arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

REVISTA USP, São Paulo, n.52, p. 108-115, dezembro/fevereiro 2001-2002

RICHTER, I. Multiculturalidade no Ensino da Arte e sua influência na leitura dos códigos estéticos. A Compreensão e o Prazer da Arte. *SESC. São Paulo*, 4º Encontro: Leituras de obra de arte e discussão do lugar da apreciação na sala de aula, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais. São Paulo, 1998, 12-17.

RIZZI, Maria Christina de Souza Lima. *Leitura de Fragmentos- Relato de uma experiência completa a partir de um acervo incompleto*. São Paulo, ECA/USP, dissertação de mestrado, 1990.

_____. Além do artefato: apreciação em museus e exposições. *Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia da USP*, São Paulo, v. 8, p. 215-220, 1998.

_____. *Olho Vivo: arte-educação na exposição Labirinto da Moda – uma aventura infantil*. 2000. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

_____. Arte-Educação e Museologia: Diálogos, Achados e Questões. *Palestra proferida na 2ª semana Noêmia Varela* - Universidade Federal do Piauí. 2007. (Apresentação de Trabalho/Conferência ou palestra).

_____. V Semana Nacional dos Museus, Chat com Fernanda Cunha, *Fórum de discussão on-line sobre Museu e Educação*, PUC, Campinas, 2007.

SAIANI, Cláudio. *Jung e a Educação: uma análise da relação professor/aluno*. São Paulo: Escrituras Editora, 2000.

SANTAELLA, Lúcia. *A Cultura das Mídias*. São Paulo: Razão Social, 1992.

SANTA ROSA, Nereide S. *Brinquedos e brincadeiras*. São Paulo: Moderna, 2001.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.) *Brinquedoteca, o lúdico em diferentes contextos*. Petrópolis: Vozes, 1997.

_____. *Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creche*. Petrópolis: Vozes, 1999.

_____. *Brinquedoteca, a criança, o adulto e o lúdico*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

_____. *A Ludicidade como ciência*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SÃO PAULO, Fundação Bienal. *Projeto do Núcleo Educação da XXIV Bienal de S.Paulo* – Fundação Bienal de São Paulo-1998-Capacitação continuada de Professores de Arte-Artigo do Boletim Arte na Escola nº 4 Porto Alegre, 1993.

SÃO PAULO. Secretaria da Educação. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. *Quem quiser que conte outra*. Projeto Ipê. São Paulo: SE/CENP, 1986.

SÃO PAULO. Secretaria da Educação. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. *Ciclo básico em jornada única*. São Paulo: FDE, 1988.

SÃO PAULO. Secretaria da Educação. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. *Proposta Curricular para o ensino de educação artística*. São Paulo, SE/CENP, 1991.

SARAIVA, Maria Madalena Cunhal Vaz. *Museu do Brinquedo: um absurdo?* Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. Lisboa, 2003.

SCHEVEN, Karin Evelyn. *Minha querida boneca*. São Paulo: Edição do autor, 1991.

SESC, Fábrica Pompéia. *Mil Brinquedos para a criança brasileira: uma exposição do Centro de Lazer*. São Paulo: SESC: Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand, MASP, 1982.

SESC, Serviço Social do Comércio. *Brinquedos tradicionais brasileiros* (texto sociológico, Paulo de Salles Oliveira, versão para o inglês, Carolina Regina Fredericks de Souza. São Paulo: SESC, 1983.

SUANO, Marlene. *O que é museu?* São Paulo: Brasiliense, 1986.

THIOLLENT, Michel. *Metodologia de pesquisa-ação*. 15ª ed. São Paulo: Cortez, 2007.

TOJAL, Amanda Pinto da Fonseca. Acessibilidade, Inclusão Social e Políticas Públicas: uma proposta para o Estado de São Paulo. In: BRUNO, Maria Cristina Oliveira; NEVES, Kátia Regina Felipini. (Org.). *Museus como Agentes de Mudança Social e Desenvolvimento - Propostas e Reflexões Museológicas*. Sergipe: MAX-Museu de Arqueologia de Xingó, 2008, p. 115-135.

VASCONCELLOS, C.M. A função educativa de um museu universitário e antropológico: o caso do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo. *Cadernos do CEOM (UNOESC)*, JCR, v.21, p. 289-299, 2005.

VYGOTSKY, Leo Semenovitch. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, Leo Semenovitch.; LURIA, Alexander R.; LEONTIEV, Alexis N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem* (coletânea de textos). São Paulo: Ícone, 1988.

UFRGS, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Programa de extensão universitária: "Quem quer brincar?". Tânia Furtado. A história real das bonecas. Pasta 90: Jogos, brinquedos e brincadeiras, 2001.

WALLON, Henri. *Do acto ao pensamento*. Lisboa: Portugalia, 1966.

WEISS, Luise. *Brinquedos e engenhocas*. São Paulo: Scipione, 1993.

WINNICOT, D.W. *O Brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WOLFF, T; GEAHIGAN, G. *Art Criticism and Education*. Discipline in Art Education. Contexts of Understanding General Series Editor. Ralph A. Smith. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 1997.

ZANINI, Walter (org.). *História Geral da Arte no Brasil*. São Paulo: Instituto Walter Moreira Salles, 2º vol. 1983.

ZPOROZHETS, A. *La psicologia evolutiva y pedagógica em la URSS*. Antologia. Moscou: Editorial Progreso, 1987.

SITES:

<http://www.museudobrinquedodafafil.com.br>. Acesso em: 10.mai.2010.

<http://www.fascfafil.com.br> Acesso em: 10.mai.2010.

<http://letras.terra.com.br/chico-buarque/45167/>. Acesso em:05.mai.2010.

<http://www.museudosbrinquedos.org.br> Acesso em: 06.jun.2009.

<http://www.museu-do-brinquedo> Acesso em: 06.mai.2009.

http://www.fotosearch.com.br/fotos-imagens/boneca_15.html Acesso em: 05.jun.2009.

<http://photojapan.karigrohn.com/ningyo%20kuyo/ningyokuyo.htm>. Acesso em: 05.jun.2009.

http://www.mysteries-in-stone.co.uk/Portuguese/ushabti_enpt.htm Acesso em 06.jun.2009

<http://www.fundacaoromi.org.br> Acesso em 05.mai.2009

<http://www.portinari.org.br> Acesso em 03.set.2009

<http://www.historiadaarte.com.br/imagens/venusdewillendorf.jpg> Acesso em 03/08/09

<http://br.answers.yahoo.com/question/> Acesso em 04.ago.2009

<http://www.arcadovelho.com.br/Brinquedos%20Antigos/Brinquedos> Acesso em 05.mai.2009

<http://www.m-seia.pt/cultura/museub.asp> Acesso em 07.abr.2009

http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/l5692_71.htm. Acesso em 08.abr.2009

<http://br.barbie.com/activities/fashion/> Acesso em 08.abr.2009

<http://ciencias-animais.blogspot.com.2007/09/historia-da-boneca-barbie.html> Acesso em 20.mai.2009

<http://www.loucoporbonecos.com.br> Acesso em 09.set.2009

<http://asnovidades.com.br/fotos-de-bonecas-barbie/> Acesso em 09.ago.2009

<http://retromotoca.wordpress.com/2008/08/06/boneca-susi-anos-70/> Acesso em 09.set.2009

http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/lei9394_ldbn1.pdf. Acesso em 08.jul.2009

http://www.arteducacao.pro.br/Artigos/mesa_tematica.htm Acesso em 03.mar.2008

<http://www.algosobre.com.br/mitologia/dionisio.html>
Acesso em 04.mai.2010

<http://www.monica.com.br/revistas/brincade/jog-piao.htm> Acesso em 04/05/10

<http://www.dicionariodoaurelio.com>
Acesso em 05.mai.2010

<http://www.arvores.brasil.nom.br>
Acesso em 05.mai.2010

<http://www.museu.ufrgs.br/artigos/adimin/artigos/artigotaniafortuna.pdf>
Acesso em 05.jun.2009

<http://www.museodemexico.org>
Acesso em 12.dez.2007

http://www.toymuseummexico.com/museo_del_juguete_antiguo.html Acesso em 11.nov.2008

<http://ultimosegundo.ig.com.br/cultura/2008/02/11/.html> Acesso em 11.nov.2008

<http://www.visitcentro.com/pt/destinations/serra-da-estrela/museum/museu-do-brinquedo-de-seia/> Acesso em 10.set.2010

<http://www.lifecooler.com/Portugal/patrimonio/MuseudoBrinquedodeSeia> Acesso em 10.set.2010

<http://ludicidadealvorada.blogspot.com/2007/> Acesso em 12.dez.2007

<http://www.cnfcp.gov.br/> Acesso em 12.dez.2010

<http://www.usp.br/ocam/portinari/> Acesso em 06.jun.2010

<http://www.overmundo.com.br/overblog/o-resgate-de-brinquedos-tradicionais-da-infancia> Acesso em 09.jun.2010

<http://www.escritoriodearte.com/> Acesso em 10.jun.2010

<http://nanamada.blogspot.com/2007/11/pieter-bruegel-jogos-infantis-breda.html>
Acesso em 10.jun.2010

<http://www.monica.com.br/revistas/brincade/jog-piao.htm> Acesso em 16.jun.2010

www.fundacaoromi.org.br Acesso em 16.jun.2010

www.museudainfancia.unesc.net Acesso em 16.jun.2010

www.portinari.org.br/candinho Acesso em 18.jun.2010

www.historiadaarte.com.br/imagens/venusdewillendorf.jpg Acesso em 18.jun.2010

http://www.mysteries-in-stone.co.uk/Portuguese/ushabti_enpt.htm
Acesso em 10.jun.2010

<http://photojapan.karigrohn.com/ningyo%20kuyo/ningyokuyo.htm>
Acesso em 10.jun.2010

www.fotosearch.com.br/fotos-imagens/boneca_15.html Acesso em 10.jun.2010

<http://asnovidades.com.br/fotos-de-bonecas-barbie/> Acesso em 15.jun.2010

<http://retromotoca.wordpress.com/boneca-susi-anos-70/> Acesso em 06.ago.2008

<http://ultimosegundo.ig.com.br/cultura/> Acesso em 01.nov.2008

<http://www.visitcentro.com/pt/destinations/serra-da-estrela/museum/museu-do-brinquedo-de-seia/> Acesso em 01.nov.2008

www.usp.br/ocam/portinari Acesso em 15.jun.2010

www.evandrocarneiroleiloes.com/ Acesso em 15.jun.2010

www.labrimp.fe.usp.br Acesso em 15.jun.2010

www.museus.gov.br/ibram/pag/oquemuseu.asp Acesso em 15.jun.2010

www.ibram.gov.br Acesso em 15.jul.2010

www.uned.es/manesvirtual/Historia/Comenius/ Acesso em 16.jul.2010

ANEXO A

CIRCULAÇÃO mensal nas cidades: Avaré • Sta. Cruz do Rio Pardo • Ourinhos • Piraju
• Óleo Timburi • Bernardino de Campos • Manduri • Cerqueira Cesar • Águas de Sta.
Bárbara • Fartura • São Pedro do Turvo • Espírito Sto. do Turvo • Ipaussu • Chavantes
«25SET_20OUT/2008»

•

educação: Sempre é tempo
de aprender. Programas promovem
leitura para pequeninos e volta à
escola para adultos

P.4 cultura: nossa região está
repleta de eventos culturais que
valem a pena ser vistos. E o
melhor: a maioria é grátis

P.16 P.16

nº31

ano III **educação e cultura _ agenda**

MUSEU do brinquedo
é novidade para Santa Cruz e região

Consciência cultural e amor pela arte podem mudar a realidade para melhor. É o que mostra a professora universitária Zildete Torrer Peres Camilo. Disposta a oferecer aos alunos da faculdade onde leciona um aprendizado acima da média, ela começou a frequentar as aulas de mestrado da USP «Universidade de São Paulo», inicialmente como aluna especial. Não demorou para ela fazer uma pós graduação em Museologia e, na sequência, iniciar seu mestrado em Artes Visuais, através de um projeto que poderá ser aproveitado por toda a região: o Museu do Brinquedo. “Quis fazer algo para mostrar a importância de um museu e de um espaço cultural para a cidade”, afirma Zildete. Prestes a ser inaugurado – a data prometida é 13/10 –, o Museu do Brinquedo, segundo a educadora, está sendo produzido sob orientação de sua coordenadora, Maria Christina Rizzi, da Escola de Comunicação e Artes «ECA» da USP. O projeto prevê a exposição de peças de todas as épocas, doadas ou emprestadas, e uma série de atividades, como oficinas e work shops, tanto para crianças como para alunos de pedagogia e de artes. Após a abertura os alunos do curso de Pedagogia vão monitorar as visitas. “É um espaço lúdico onde serão desenvolvidas as diversas vertentes da arte através do brinquedo, como as artes visuais, a música, o teatro e a dança, diz Zildete. Ela explica que ao observar uma boneca da década de 40, por exemplo, você pode abordar aspectos como a moda, a estética, o material, a música, entre outros aspectos da época. Instalado na faculdade onde Zildete leciona, a Fafil, em Santa Cruz do Rio Pardo, o Museu do Brinquedo será uma instituição cultural registrada no Iphan «Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional», com apoio da Fafil e da orientadora da USP. Para montar o acervo – doações são bem vindas – a educadora tem buscado apoio de empresas e pessoas interessadas em fazer parte da ação, que será permanente. “É uma oportunidade de fazer

parte da história do museu que pertencerá à cidade”,

informa Zildete. **Doações e patrocínio: 14 3372.4347**

Semana de 13/05/2007 a 20/05/2007
Santa Cruz do Rio Pardo - SP
Cartas: jdebate@uol.com.br

Caderno **D**

Suplemento especial

Fafil promove Museu do brinquedo em Santa Cruz

CULTURA — Exposição mostra evolução de brinquedos e sua finalidade como objeto artístico; raridades desde a década de 40 podem ser vistas.

Até o dia 11 de outubro estará aberto ao público o "Museu do Brinquedo". A mostra, promovida pelo curso de pedagogia da Faculdade de Filosofia "Carlos Queiroz", é coordenada pela professora de arte-educação, Zildete Torres Perez Camilo.

Segundo ela, a iniciativa tem como público-alvo educadores e, como finalidade, mostrar mais uma estratégia para atingir o objetivo de ensino e aprendizagem de arte na escola. "É interessante tanto para educadores quanto para o público em geral. Afinal, é uma história muito divertida, contada através da evolução dos brinquedos", disse a coordenadora do museu.

Os brinquedos expostos são principalmente das décadas de 60 e 70, mas algumas peças do início dos anos 50 podem ser encontradas, como a boneca dorminhoca — "febre" entre as meninas nos anos 50. Todo o material exposto é emprestado da comunidade local. "Futuramente pretendo montar um museu permanente na faculdade, com brinquedos

doados. Além de um espaço cultural, ele passará a ser utilizado como espaço de estágio aos alunos", explicou a professora. Ela conta que pretende, com a mostra, mudar o conceito de museu que existe no imaginário das pessoas, especialmente no interior. "Quando falamos

em museu, pensamos em algo velho, ultrapassado e desinteressante. Com a exposição desses brinquedos, pretendemos mudar esse pensamento, já que ali estão coisas lindas e com valor sentimental muito grande para as pessoas", avalia.

Ela acredita que os brinquedos são peças fundamentais para a formação de uma criança. "Não interessa se é um brinquedo caro ou não. O que contribui para o desenvolvimento da criança, bem como sua capacidade de relacionar coisas e relacionamento interpessoal, são mesmo as brincadeiras. Tudo pode ser transformado em brinquedo. Basta usar a criatividade", explica Zildete.

Raridades — Dentre os diversos brinquedos expostos no museu, está a primeira boneca que anda. Com um mecanismo muito ultrapassado, se comparado aos utilizados hoje, a boneca de louça foi fabricada na década de 50 pela empresa de brinquedos Estrela. Outra raridade é uma coleção de mini-livros de José de Alencar, também da década de 50. Exemplos antigos das bonecas Barbie e Suzi, querida pelas meninas até hoje,

também estão expostos. A Barbie começou a ser fabricada pela Matel em 1959. No ano seguinte, surgiu Suzi, sua concorrente. O objeto mais antigo da exposição é um mini-piano de madeira de 1949. Segundo Zildete, o objeto foi restaurado recentemente pelo Hospital de Brinquedos, em São Paulo. Ferroramas e autoramas de ferro da década de 50 dividem espaço com carrinhos modernos.

Brinquedos simples, mas com muito prestígio entre as crianças na década de 60 e 70 — como o jogo de bugalha, pião e as bolinhas de gude — também fazem parte da exposição. Quem teve infância na década de 80 e 90, também sentirá saudades ao ver brinquedos como a boneca “Lu patinadora”, “bambuzinha” e peças de brincadeiras de casinha, como panelas, fogão e geladeira. A mostra aberta ao público ficará disponível até o dia 11 de outubro, nos períodos da manhã, tarde e noite, na Fafil “Carlos Queiroz” em Santa Cruz do Rio Pardo.

LEIA MAIS:

[Brinquedoteca e palestras dividem espaço com museu](#)

Livro "Santa Cruz do Rio Pardo - Memórias"

Clique aqui e obtenha informações sobre como adquirir seu exemplar. Fale com o autor.

Outras matérias

Opinião ►

[Fidelitas, fidelitatis](#)

Esportes ►

[Ourinhos pega Catanduva no final do retorno](#)

Religião ►

[As crianças nos ensinam e nos questionam](#)

Ciência ►

[Casamento é bom para a saúde, sugere pesquisa](#)

Jornal
DEBATE
Online

Diretor: Sérgio Fleury Moraes
Av. Cel. Clementino Gonçalves,
1070
CEP 18900-000
Santa Cruz do Rio Pardo - SP
Fone (14) 3372-5555

Críticas e sugestões: jdebate@uol.com.br

WebMaster: Marco "Brother" Boaventura brother@argon.com.br - BrotherWebDesign©

Voltar

Brinquedoteca e palestras dividem espaço com museu

CULTURA — Durante a semana, faculdade promoveu palestras para educadores; na sexta-feira alunos prepararam atividades recreativas para crianças da comunidade

Além do “museu do brinquedo”, uma mostra com finalidade histórico-educativa em comemoração à semana da criança, o curso de pedagogia da Faculdade de Filosofia e Letras “Carlos Queiroz”, de Santa Cruz do Rio Pardo, deixou à disposição da população santa-cruzense a Brinquedoteca Turma da Mônica “Brincando de fazer Arte”, entre quarta e sexta-feira da última semana. Segundo explicou a professora Zildete Torres Peres Camilo, além de disponibilizar brinquedos e brincadeiras diversas, a faculdade promoveu algumas palestras para educadores e alunos da faculdade.

Na quarta-feira, a professora, que é idealizadora do museu do brinquedo, explicou a importância dos brinquedos para a aprendizagem artística. Em seguida, a fonoaudióloga Cristiane Moço Canhetti de Oliveira — coordenadora do curso de fonoaudiologia da Universidade Estadual de São Paulo (Unesp) — proferiu palestra sobre o distúrbio da fala em alunos das séries iniciais do ensino fundamental. Na quinta-feira, 4, foi a vez da psicóloga Edvânia Márcia Parmegiani da palestra sobre os distúrbios do comportamento. Na sexta-feira, 5, a partir das 20h, a faculdade ficou aberta à crianças de toda a comunidade. Alunos do curso de pedagogia promoveram brincadeiras, teatro de fantoches reciclados e apresentações sobre meio ambiente, além de musicais e brincadeiras variadas.

"Museu do Brinquedo" participa de evento nacional

EVENTO — Participando da 7ª Semana Nacional de Museus, Santa Cruz vai apresentar a peça "Candinho" no dia 22 de maio, no Palácio da Cultura

"Museu do Brinquedo" fica na Fafil e é utilizado pedagogicamente

O "Museu do Brinquedo" de Santa Cruz, da Faculdade de Filosofia e Letras (Fafil), está inscrito para participar da 7ª Semana Nacional de Museus, promovida pelo Iphan (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) e pela Associação Brasileira de Museologia (ABM). O evento acontece entre os dias 17 e 23 de maio simultaneamente em várias cidades brasileiras, inclusive Santa Cruz. O tema será Museus e Turismo. O município participa da semana de atividades juntamente com mais de 615 instituições de todas as regiões do País.

Os eventos contam com programação diversa, como projetos educativos e culturais, visitas monitoradas gratuitas, palestras, seminários, projeções de filmes, oficinas, espetáculos teatrais, shows, gincanas e outras atrações.

São 2.020 eventos registrados na edição deste ano. O objetivo da semana é oferecer aos museus mais oportunidades de tornarem reconhecidas suas atividades, pluralidade cultural e diversidade. No caso de Santa Cruz, o Museu do Brinquedo vai promover a apresentação do espetáculo teatral "Candinho". A peça, premiada em vários festivais do Estado de São Paulo, será apresentada pela Companhia Casa Amarela de Catanduva e conta a história da infância do pintor Cândido Portinari.

O evento será no dia 22 de maio, às 20h, no Palácio da Cultura "Umberto Magnani Netto". A entrada é franca. A Semana Nacional de Museus é promovida desde 2003 pelo Iphan e tem o propósito de integrar os museus brasileiros e intensificar a relação entre instituição e sociedade.

Projeto — O "Museu do Brinquedo" foi aberto em Santa Cruz do Rio Pardo no dia 13 de outubro de 2008. Desenvolvido na USP pela atual secretária de Cultura, Zildete Torres Perez Camilo, ele foi levado aos estudantes do curso de pedagogia da Fafil "Carlos Queiroz". Zildete explicou que o objetivo do museu é "misturar educação e arte", além de buscar o diálogo entre o antigo e a contemporaneidade.

Zildete conseguiu cerca de 150 peças para o acervo. A maioria dos brinquedos são provenientes de doações e empréstimos. Segundo a idealizadora, mais de 100 pessoas aderiram à ideia. As peças vão da década de 30 até as atuais, entre bichos

de pelúcia, bonecas (Susi, Bábrie), autorama, livros e jogos infantis, retratos de brincadeiras de crianças, máquina "mirim" de costura e miniatura de carros. Uma das atrações do museu é a maquete da estação ferroviária confeccionada pelo ferreomodelista Valdemir Juki. Zildete explicou que o museu é mutante, já que as peças são trocadas com regularidade para que o visitante tenha sempre a sensação de estar vendo algo novo. As visitas podem ser agendadas na Secretaria de Cultura.

Voltar

Semana de 23/05/2010 a 30/05/2010

Santa Cruz do Rio Pardo - SP

Cartas: jdebate@uol.com.br

ANO
31

DEBATE
Online

• Caderno D

Santa Cruz participa da 8ª Semana Nacional de Museus

CULTURA — Em 2010 estão participando do evento nacional o "Museu do Brinquedo" da Fafil e o "Museu Histórico Municipal", desativado desde 2004

Termina hoje a 8ª Semana Nacional de Museus, com participação de Santa Cruz do Rio Pardo. O evento é promovido, desde 2003, pelo Iphan (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) e Associação Brasileira de Museologia (ABM). O objetivo é integrar os museus brasileiros e intensificar a relação entre instituição e sociedade. O tema deste ano foi "Museus Para Harmonia Social". Em Santa Cruz, participaram do circuito os museus Histórico e do Brinquedo.

O propósito dos organizadores é que os museus brasileiros possam aderir ao tema e promoverem eventos num período específico. A semana contou com seminários, shows, exposições, visitas, palestras, exibição de filmes, documentários e outras atrações.

Museu do Brinquedo: criação é mostrada em fotos no Palácio da Cultura

Santa Cruz do Rio Pardo iniciou a participação na segunda-feira. O "Museu do Brinquedo" promoveu uma exposição de fotos e vídeos mostrando desde a sua criação e montagem até a instalação e inauguração na Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras "Carlos Queiroz". A exposição fica no Palácio da Cultura Umberto Magnani Netto.

Já o Museu Histórico apresentou no dia 21 de maio, no prédio do antigo GTI, o "Ponto de Cultura" de Santa Cruz. Integrantes da Acogelc (Associação Companhia da Ginga Esporte Lazer e Cultura) vão fazer apresentações de capoeira, maculelê, maracatu, samba de roda e coco de roda. A apresentação terá o tema "Origens: África, um pilar de nosso povo".

Desde a sua primeira edição, a Semana Nacional de Museus já divulgou a programação de 2.445 instituições museológicas, envolvendo 7.473 eventos.

Semana de 27/09/2009 a 04/10/2009
Santa Cruz do Rio Pardo - SP
Cartas: jdebate@uol.com.br

ANO
31

Caderno **D**

Suplemento especial

Cultura pode ajudar autoestima, diz Zildete

GOVERNO — Secretaria de Cultura intensifica ações em busca de projetos e verbas; Zildete Camilo quer "recolocar" Santa Cruz do Rio Pardo no mapa

Zildete mostra Plano de Cultura e

prevê adequá-lo para Santa Cruz

Ao anunciar planos da secretaria da Cultura de Santa Cruz do Rio Pardo

para os próximos meses, a secretária Zildete Camilo sugeriu que o maior objetivo é resgatar a autoestima da população. Além da meta de conquistar 1% do orçamento municipal, a pasta está se adequando ao SNC (Sistema Nacional de Cultura) e prevê, para 2010, até mesmo a volta do carnaval de rua. "Estamos divulgando a existência de Santa Cruz do Rio Pardo para quebrar o tabu das pessoas em relação à própria cidade. 'Lá tinha', não! Aqui tem! E nós, nesta gestão, estamos valorizando isto", disse.

Na semana passada, Zildete promoveu em Santa Cruz a 1ª Conferência de Cultura, evento realizado conjuntamente com vários municípios brasileiros, quando foram eleitos delegados para levar sugestões da cidade aos governos estadual e federal. "Quanto mais a cidade estiver em evidência na participação destes eventos, mais verbas vai receber. Afinal, o governo reconhece o interesse aprovando mais verbas", explicou.

A Cultura é, de longe, a secretaria que mais tem se destacado no governo da prefeita Maura Macieirinha (PSDB). Nos últimos 8 anos da antiga administração, a pasta abrigou até apaniguados políticos do ex-prefeito — como o ex-vereador Samuel Reis — e houve uma nítida regressão cultural na cidade. Museus foram abandonados e jogados em porões, o projeto de J. C. Serroni para a reforma do Palácio da Cultura foi abandonado e a cultura ganhou uma ótica populista. Com Zildete, mudou o perfil.

As ações da secretaria incluem incentivo a entidades da sociedade civil. A ONG Acogelc (Associação Companhia da Ginga, Esporte, Lazer e Cultura), por exemplo, se inscreveu em programas federais e aguarda o resultado da seleção do edital público. Se for aprovada, a ONG receberá R\$ 180 mil para investir em material e equipamentos no trabalho de valorização da cultura afro por meio da expressão corporal.

A secretária também anunciou projetos da Cultura em Santa Cruz do Rio Pardo. Neste domingo, por exemplo, Santa Cruz vai participar do projeto "Primavera dos Museus", realizado pelo Ibram (Instituto Brasileiro de Museus). É a terceira edição do projeto, sendo a primeira participação da cidade. O convite partiu do próprio instituto. "Inscrevi o Museu do Brinquedo e o Museu da Memória de Santa Cruz. O objetivo é dar importância e visibilidade para Santa Cruz através do museu. É uma forma de divulgar a cidade a nível nacional", afirmou.

Ontem, 26, estava prevista às 14h a palestra "A importância da preservação da memória do museu", ministrada pela professora Neli Maria Fonseca Viotto, especialista em Museus de Pequeno e Médio Porte do Instituto de Museologia de São Paulo. O evento estava previsto para acontecer nas instalações provisórias do Museu da Memória de Santa Cruz do Rio Pardo, no antigo acervo ferroviário da cidade, no bairro da Estação. Zildete ainda não tem previsão para inaugurar o museu, uma vez que ainda não foram liberadas as verbas para a restauração. "Ainda é muito cedo", diz.

Hoje, 27, às 14h, será realizado o projeto "Brincadeira de Roda com Alunos", no "Museu do Brinquedo", que fica na Faculdade de Filosofia, Ciência e Letras (Fafil) "Carlos Queiroz", na avenida Clementino Gonçalves. O objetivo do projeto, segundo Zildete, é valorizar o museu e sensibilizar a comunidade para o debate sobre temas da atualidade.

A Secretaria de Cultura também está realizando, desde o início do mês, o projeto "Vá ao Cinema", do governo estadual, que visa disseminar a chamada "sétima arte". O público são alunos de escolas públicas, idosos e participantes de programas sociais. Em sessões diárias, filmes nacionais são exibidos gratuitamente. Zildete lamenta apenas o fato de a Diretoria

de Ensino de Ourinhos não autorizar a liberação de alunos da rede estadual para participar do projeto.

A exposição "A era do rádio no Brasil", no Palácio da Cultura, exibe um acervo cedido pela Secretaria de Cultura de Bauru, em parceria com o SESC de São Paulo. São dez painéis "dupla face" com fotos e a história do rádio no interior paulista, desde seu surgimento, nos anos 30, até os anos 90.

Agenda cultural — Em reunião com a prefeita na semana passada, a secretária Zildete Camilo definiu uma agenda cultural para os próximos meses. Segundo ela, três datas importantes — Natal, aniversário da cidade (janeiro) e Carnaval — terão uma série de eventos. A Casa do Papai Noel, por exemplo, deverá ser montada no coreto da praça Leônidas Camarinha, depois de deixar o antigo casarão Lorenzetti, onde era a sede da Secretaria de Cultura. O plano inclui apresentações de corais e peças de teatro.

Para as comemorações do aniversário da cidade, Zildete está programando apresentações de artistas locais e um show especial no dia 20 de janeiro. A Secretaria de Cultura também deverá organizar uma oficina de fotografias sob o tema "Santa Cruz", com os trabalhos expostos no Palácio da Cultura. O carnaval de rua — suspenso há vários anos — deverá retornar em 2010. Para isso, Zildete estuda formar uma comissão para cuidar da festa. Existe a possibilidade dos desfiles voltarem à avenida Tiradentes, inclusive com competições entre escolas de samba. A última vez que isto ocorreu foi na década de 90, no governo de Clóvis Guimarães.

LEIA MAIS:

[Escritor brasileiro participa de debate com alunos](#)

Livro "Santa Cruz do Rio Pardo - Memórias"

Clique aqui e obtenha informações sobre como adquirir seu exemplar. Fale com o autor.

Outras matérias

Cultura ▶

[Poeta de Ourinhos concorrerá à final do Mapa Cultural de SP](#)

Esportes ▶

[Esportiva se classifica e cumpre tabela hoje](#)

Religião ▶

[A dignidade absoluta da pessoa](#)

Ciência ▶

[Aids: vacina testada reduz riscos de contrair a doença](#)

Crônica ▶

[É uma barbaridade!](#)

Artigo ►

[A sabiá não foi a Gramado](#)

Jornal
DEBATE
Online

Diretor: Sérgio Fleury Moraes
Av. Cel. Clementino Gonçalves,
1070

CEP 18900-000

Santa Cruz do Rio Pardo - SP

Fone (14) 3372-5555

Críticas e sugestões: idebate@uol.com.br

WebMaster: Marco "Brother" Boaventura brother@argon.com.br - BrotherWebDesign©

Voltar

• Cidade

Ações simples podem ajudar desenvolvimento de crianças

EDUCAÇÃO — Projetos pedagógicos mostram que é possível ensinar regras através de hábitos comuns

Alunos de Adriane, durante brincadeira de roda na própria escola

Não há nada de novo em se servir durante as refeições ou brincar de roda. Mas incentivar estas ações e promovê-las pode ajudar no desenvolvimento das crianças, estimulando a autonomia e regras básicas de convivência, como saber esperar e dividir. Foi o que duas diretoras da educação infantil em Santa Cruz descobriram. Os projetos, inclusive, foram selecionados e apresentados no 5º Congresso Paulista de Educação Infantil (COPEDI), realizado pela USP (Universidade de São Paulo) no início do mês.

No Centro de Educação Infantil

"Sebastiana Molitor de Oliveira", o projeto de "self service" foi implantado há dois anos. A diretora Renata Dezo Singulani explica que são 40 crianças, entre quatro e cinco anos, atendidas pelo projeto. Na hora do almoço e dos lanches, elas se servem sozinhas.

De acordo com Renata, a ideia surgiu após uma série de reuniões com a equipe pedagógica da creche, buscando uma forma de incentivar a autonomia dos pequenos. "Houve uma mudança de postura das merendeiras, que passaram a organizar os alimentos de maneira que as crianças possam ver. Elas colocam aos poucos e em vasilhas menores", informa.

A diretora diz que, no início, houve a preocupação de trabalhar a novidade com os alunos e o medo do desperdício logo foi superado. "A princípio pensávamos que teria desperdício, mas aconteceu exatamente o inverso. Eles pegavam pouca

comida e voltavam na fila”, diz. “Teve todo um trabalho pedagógico de conscientização da sala, que envolveu a equipe”, acrescenta.

Renata lembra que as crianças ficaram “empolgadas” no primeiro dia da mudança e se adaptaram rápido à nova experiência. Ela conta que os pais também aprovaram a iniciativa e, inclusive, comentam que a postura das crianças mudou também em casa. “Depois, fomos introduzindo garfo e faca com os maiores”, indica.

Renata conta que a participação no COPEDI aconteceu depois de uma seleção de projetos. “Fizemos a inscrição e depois recebemos a informação de que fomos selecionados. Só o fato da aprovação já foi legal, pois só os melhores são selecionados”, comemora.

A diretora conta que a experiência foi proveitosa. “Professores, pesquisadores e congressistas, inclusive de outros estados, se interessaram e nos procuraram para ter mais informações”, informa. Ela salienta que o congresso reúne profissionais da área para discutir novas propostas para a educação infantil. Outra novidade foi a participação de uma monitora, fato inédito no evento.

Renata tem expectativa de que o “self service” seja implantado também em outras instituições. “Não tem grandes gastos e acho importante esta nova visão de criança, que é capaz e pode fazer muitas coisas”, informa. A creche Alzira Porto Castro já adotou o sistema e também apoia a autonomia das crianças. “Trocamos ideias, em encontros de diretoras, mas a creche acabou não se inscrevendo para o congresso”, disse.

No momento, o projeto está suspenso devido à recomendação da nutricionista responsável. Preocupados com a gripe suína, os responsáveis optaram por voltar aos antigos moldes para diminuir o contato entre as crianças. Porém, o sistema voltará a ser adotado nos próximos dias, após liberação da nutricionista.

Leia mais:

[Brincar pode estimular memória e raciocínio](#)

EDUCAÇÃO — Professoras e alunos da creche "Tereza Maria de Jesus" construíram com sucata brinquedos que faziam a alegria da infância de pais e avós

Exposição em creche resgata 'brincadeiras da vovó'

Da Reportagem Local

Próximo ao Dia das Crianças, os brinquedos de antigamente tomaram conta do imaginário dos alunos da creche municipal "Tereza Maria de Jesus". Um projeto desenvolvido pelas quatro professoras do Jardim I e II e da Pré-escola no mês de setembro retomou as brincadeiras das avós e mães dos alunos. Segundo as professoras, a tentativa foi ensinar as crianças brincadeiras alternativas à televisão e ao videogame.

Os trabalhos dos alunos ficaram expostos na escola até a manhã de sexta-feira, 5, quando estava previsto que os alunos levavam para casa os brinquedos produzidos em sala de aula.

O projeto das professoras — batizado de "Memórias do Tempo da Vovó" — fez com que os alunos conversassem com os avós para saber o que elas faziam quando criança. Segundo a professora Sílvia Gomes Pinho Miotto, do Jardim II, as crianças levaram para a sala de aula lendas como a do saci e da mula-sem-cabeça, além de brincadeiras folclóricas — como peteca, jogo de bugalhos e bonecas de pano. "Nós fizemos a brincadeira de prender o saci na garrafa, que é uma coisa que as avós contavam, e retratamos outros seres folclóricos", conta Sílvia. Os alunos também resgataram receitas da vovó, como chás de ervas naturais, charadas e cantigas de roda. Tudo se transformou em trabalhos dos alunos, em murais e livros artesanais com as histórias e charadas.

Para confeccionar os brinquedos, cada aluno trouxe dezenas de brinquedos feitos com sucata — como rolos de papel higiênico, caixas de leite, garrafas pet e latas de alimentos — que seriam descartados para o lixo.

Com os objetos, as crianças fizeram vai-e-vem, bilboquê, fan-toches, bugalhos e petecas, entre outros brinquedos. Além disso, retrataram sacis, o boitatá e a mula-sem-cabeça. "Eles aprenderam a fazer os próprios brinquedos com sucata, que era justamente o material que os pais e avós usavam para fazer os seus", explica a professora Sílvia.

Alunos da creche municipal olham brinquedos feitos por eles próprios

As professoras Sílvia Miotto e Maria Luiza Mendes, da creche municipal

embora muitos alunos prefiram a televisão, outros adoram sair para brincar. Porém, a segunda opção seria melhor para as crianças. "A televisão traz muita violência, enquanto esses brinquedos são mais saudáveis", pondera.

Para ela, é mais fácil para os pais colocarem os filhos na frente da televisão, porque eles ficam mais quietos e não se sujaram. Porém, a fase das brincadeiras é um período importante no desenvolvimento das crianças.

Além disso, a possibilidade de fazer os próprios brinquedos desenvolve nas crianças a habilidade de das mãos e a criatividade. "Isso pode reverter, no futuro, em uma falta geral de criatividade. Na minha época, a gente aprendia a costurar e a fazer crochê e os meninos aprendiam a mexer com madeira. Hoje não há mais incentivo", acredita a professora. Para ela, a escola está concentrando todo o desenvolvimento das crianças, enquanto a base familiar, aos poucos, vai se desfazendo. "Falta incentivo de muitos pais para o desenvolvimento das crianças. Eles têm que sentar com os filhos e brincar. É claro

que todos temos que trabalhar, mas também é preciso guardar um tempo para as crianças", avisa. Lívia dos Santos Gobbo, 3, filha de Rosinei da Silva Santos, 26, é uma das crianças que preferem a televisão. "Nem de boneca ela quer brincar mais. Só quer saber de ver filmes infantis", revela a mãe, que brincava, quando criança, de es-

conde-esconde, peteca, vai-e-vem e bugalhos. Já Alessandro Ferreira de Brito Júnior, filho de Valdirene Rosana Brito, puxou pela mãe e pelos tios. "Eu e meus irmãos fazíamos as bonecas e os meninos faziam amarrinho. O Alessandro também gosta de fazer os brinquedos e não passa nem dez minutos em frente da TV", afirma Valdirene.

Bonecos de pano mudam a vida de mulheres de Espírito Santo do Turvo

Criando e aperfeiçoando brinquedos educativos feitos de pano e madeira, mulheres e homens da Associação dos Artesãos de Espírito Santo do Turvo (Artest) têm uma oportunidade para complementar a renda familiar. Brinquedos desenvolvidos no "Ateliê Mãos de Fada" são vendidos em todos os estados e muitos já foram exportados para países como Holanda, Inglaterra, Estados Unidos e Alemanha. (Caderno D)

Suplemento Especial

Ladefm

24 DE FEVEREIRO DE 2008 — Encarte especial do **DEBATE** — Não pode ser vendido separadamente

ARTE — Desde 1994, o ateliê "Mãos de Fada", de Espírito Santo do Turvo, vem aperfeiçoando técnica e criatividade para confeccionar brinquedos educativos

Artesanato mudou a vida de mulheres

Thais Elisa Balleto
Da Reportagem Local

Brincar deve ser divertido, mas, ao mesmo tempo, também pode ser educativo. Em Espírito Santo do Turvo, ex-distrito de Santa Cruz do Rio Pardo, as mulheres do "Ateliê Mãos de Fada" seguem esta regra. Elas começaram a fazer brinquedos educativos em 1994, no governo do primeiro prefeito da cidade, Sérgio Vilela. Hoje, são mais de 40 associados envolvidos com os brinquedos educativos e sempre criando novos projetos. O "carro-forte" do ateliê são bonecas de pano e peças de madeira.

Desde a fundação da Associação

ção de Artesãos de Espírito Santo do Turvo (Artest), muitas mulheres que não tinham emprego estão obtendo recursos para ajudar na renda familiar. O grupo nasceu da necessidade de confeccionar brinquedos pedagógicos para as classes de jardim-de-infância e creches que estavam se iniciando na nova cidade. Na época, a prefeitura optou pela adoção da pedagogia Waldorf, utilizada até hoje. Atualmente os brinquedos confeccionados pelas artesãs de Espírito Santo estão sendo vendidos em diversos países.

O ateliê também possui associados homens. Eles cuidam dos materiais em madeira e as mulheres fazem os brinquedos de pano. En-

tre os mais vendidos estão as "famílias pedagógicas e terapêuticas". A pedagogia é formada por bonecos de pano articulados, representando avós, pais e filhos. As famílias também possuem diversas opções de racas. Já as "famílias terapêuticas" são praticamente os mesmos membros da pedagogia, mas a diferença é que o bebê de colo também pode ser colocado dentro da barriga da mãe. Além disso, os bonecos possuem os órgãos genitais debaixo da roupa.

As artesãs também confeccionam personagens de histórias infantis. Recentemente elas estão fabricando personagens em formato de fantoches de dedo, para as crianças montarem os conhecidos "teatrinhos". No setor de madeira, as opções são diversas: casas de bonecas, berços, balanços, armários e guarda-roupas para as bonecas. Relacionados à área rural, existem currais, galinheiros e carrocinhas.

História — A coordenadora da associação, Maria Aparecida da Silva Souza, contou que as primeiras artesãs fizeram o curso de bonecas Waldorf em Bauri, com uma professora alemã (a pedagogia surgiu na Alemanha) e foram transmitindo as técnicas para as outras. Ela relata que frequentemente novas mulheres querem se associar e trabalhar no ateliê. As artesãs ganham por produção, o que pode atingir mais de R\$ 1 mil por mês em épocas de grandes vendas.

A coordenadora afirmou que a associação vende os brinquedos

Fotos: Thais Balleto / DEBATE

Maria Aparecida mostra boneca com bebê que sai da barriga da mãe

nas cidades da região e em diversos estados do país. Recentemente, aliás, receberam encomenda de bonecos "rurais", com cavalos e bois, para uma escola de Belo

Horizonte-MG.

Os maiores clientes são lojas de brinquedos educativos, escolas que trabalham com a pedagogia Waldorf e empresas que compram

grandes quantidades para exportação. Aparecida relatou que as bonecas de Espírito Santo já foram vendidas para Holanda, Estados Unidos, Inglaterra e Alemanha. O preço das bonecas varia entre R\$ 5 e R\$ 100.

Aparecida não esconde a satisfação pelo fato do ateliê "Mãos de Fada" ter mudado a história de muitas famílias. A presidente da associação, Tereza Marcos de Souza, é uma delas. A artesã está na associação desde 1995. Antes, era dona-de-casa e arrenda do marido dava apenas para os gastos básicos. Com o trabalho na associação, Tereza conseguiu ajudar o filho a terminar os estudos de técnico agrícola e ainda custeou a filha na faculdade de Biologia.

Waldorf — Para a pedagogia Waldorf, a boneca tem uma importância e intimidade no brincar infantil que não ocorre com os outros brinquedos. "Um boneco Waldorf é como uma criança. É simples para incentivar a criatividade e imaginação das crianças", disse. Segundo ela, "brincar com bonecas desenvolve a atividade sensorial, tato, movimento e equilíbrio. Na vivência com a boneca ou boneco, o ser humano aprende a conviver com outras pessoas. A boneca deve ser um espelho da criança, onde reflete sua anatomia e características étnicas. Se for morena, a boneca também o será; se loira, seus cabelos devem ser loiros, e assim sucessivamente", completa.

(Leia mais na página 8)

Entidade dá oportunidade às mulheres; no destaque, bonecos "rurais"

<http://www.debate.com.br>

ano
32

re sua defesa

DEBATE

CIRCULAÇÃO REGIONAL

• Nº 1.437 • SANTA CRUZ DO RIO PARDO E REGIÃO, 19 DE OUTUBRO DE 2008 • R\$ 1,50

Fafil cria um museu só de brinquedos

Idealizado pela professora
Zildete Camilo, novo
museu conta a evolução dos
brinquedos. (Pág. 11)

ARTE — Intercambista, a estudante Roos Kuipers está em Espírito Santo ajudando a criar uma boneca

Holandesa cria nova boneca p

PALAVR

Da Reportagem Local (Continuação)

A Associação das Artesãs de Espírito Santo do Turvo (Artes) conta com um reforço desde setembro do ano passado. Uma estudante de *design* industrial resolveu fazer estágio no Brasil e escolheu a associação. Ela está ajudando a criar novos projetos de brinquedos educativos, bolsas de couros e bijuterias nas associações da cidade.

Ross Kuipers, 23, revelou que está aprendendo bastante com os projetos, principalmente na parte dos brinquedos educacionais. A estudante está desenvolvendo uma boneca de pano que possui os órgãos principais do corpo humano.

Ela explicou que a idéia é fazer a criança aprender para que serve e onde ficam os órgãos vitais. Quando o zíper da barriga é aberto, a criança pode ver o coração, pulmões, estômago, fígado, rins, intestino fino e grosso. Cada órgão é de um tecido com cor diferente e eles são presos à boneca

Thaís Balleiro: **DEBATE**

Ross mostra boneca com órgãos

com velcro. Para a criança não se perder, cada órgão tem o velcro da mesma cor. Assim, é possível montar e desmontar, aprendendo o lugar de cada órgão.

Ross relatou que, quando a bo-

neca for vendida, um papel explicativo plastificado vai acompanhá-la. A folha terá o desenho de cada órgão da mesma forma em que encontra-se dentro da boneca. O texto — em português e holandês — explica onde cada órgão fica e para que serve. A estudante revelou que acabou aprendendo “muita coisa que eu não sabia” após pesquisar sobre o corpo humano.

Além de ajudar as artesãs do “Ateliê Mãos de Fada”, Ross está ajudando na confecção de bolsas e desenvolvendo bijuterias usando lã de carneiro como matéria-prima. A estudante chegou ao Brasil em setembro e deve voltar para a Holanda em março. Ross irá levar os produtos criados e as novas técnicas para a Holanda.

A coordenadora da associação, Maria Aparecida da Silva Souza, aproveitou para pedir mais uma ajuda a Ross: uma empresa de São Paulo encomendou uma boneca “grávida” que “tenha” o bebê de parto normal. Ross vai ajudar na criação da nova boneca. ■

ANIVERSÁRIO — As barracas de entidades ao redor do jardim seriam reavivadas esse ano, mas a falta de tempo para organizar o evento atrapalhou

Adiada, corrida de boia deve ser realizada hoje

Thaís Elisa Balleo
Da Reportagem Local

A diada no último domingo por recomendação dos bombeiros, devido ao nível preocupante do rio Pardo, a tradicional Corrida de Boia foi reprogramada para a manhã deste domingo, 25. O evento integra as festividades do aniversário da cidade, comemorado na terça-feira, 20. A concentração da 23ª versão da corrida será às 9h no ginásio de esportes Anniz Abras. As inscrições podem ser feitas no local.

Cada competidor receberá uma camiseta. A expectativa é de que 400 pessoas participem da prova que possui seis categorias: mirim (de 9 a 14 anos), feminino e masculino; adulto (15 a 40 anos), feminino e masculino; veteranos (masculino acima de 40 anos) e por equipe.

Mas não foram só as chuvas que prejudicaram eventos em Santa Cruz. Realizado por décadas em Santa Cruz e esquecido nos últimos anos, o evento que reunia barracas de entidades na praça Deputado

Visita ao "Museu do Brinquedo"

Divulgação

A prefeita Maura, o vice Nelson e o vereador Teco cortam bolo gigante

Leônidas Camarinha voltaria em 2009. O retorno da tradição aconteceria na noite de terça-feira, 20, mas acabou sendo cancelado. A Secretaria de Promoção Social suspendeu a instalação das barracas de artesanato por conta do período de férias da maioria dos dirigentes das entidades assistenciais.

O curto espaço de tempo que a nova administração teve para organizar as festividades também foi justificativa para o cancelamento. Apesar de não contar com as barracas de artesanato e comidas, a praça Deputado Leônidas Camarinha não ficou sem festa na noite do aniversário da cidade. Artistas locais e a banda municipal alegraram o público no coreto do jardim.

Teatro — Na noite de sexta-feira, 23, ocorreu a apresentação do espetáculo teatral "A Vida

dia em que Santa Cruz do Rio Pardo fez 139 anos, a prefeita Maura Romualdo Macieirinha cortou o bolo e puxou o coro de "parabéns" para a cidade. A confecção da sobremesa foi realizada na segunda-feira, 19. O bolo teve o formato de uma grande cruz lembrando o nome da cidade. Os proprietários e funcionários do Mercado Nicoletto são responsáveis pelo preparo do bolo há oito anos.

Brinquedo — O Museu do Brinquedo na Faculdade de Filosofia e Letras (Fafil) também entrou no roteiro do aniversário da cidade. Crianças e idosos do Lar São Vicente de Paula passaram de trenzinho na terça-feira e foram conhecer o museu. O projeto foi desenvolvido na USP pela atual secretária de Cultura, Zildete Camigoi, e trazido para os estudantes do curso de pedagogia da Fafil. O objetivo na disciplina Educação e Arte é buscar o diálogo entre o antigo e a contemporaneidade.

Os 150 brinquedos são doações e empréstimos de mais de 100 pessoas que aderiram à ideia. As peças vão da década de 30 até as atuais. São bichos de pelúcia, bonecas, autorama, livros e jogos infantis, retratos de brincadeiras de crianças, máquina de costura, miniatura de carrinhos e até maquete da estação ferroviária. O museu é mutante e as peças são trocadas com regularidade para que o visitante tenha sempre a sensação de estar vendo algo novo. As visitas devem ser agendadas na Secretaria de Cultura. ■

Os mais experientes viram 'professores'

Ideia do grupo é valorizar o trabalho e a possibilidade de praticar a arte por amor

Da Reportagem Local

Brincar de soltar pipa a maioria dos meninos já brincou. No entanto, com a facilidade para comprar o brinquedo nos dias atuais, muitos não aprenderam como fazê-lo. Pensando nisso, a equipe pedagógica do Núcleo "Professor Moraes" separou os alunos em pequenos grupos, onde os mais experientes ensinavam os colegas.

"Eles é que acabaram coordenando o trabalho e até nos ensinando. Sabemos que é difícil, mas queremos que cada um faça a sua pipa. O objetivo é aprender. Só pode levar para casa quem faz", explica a diretora do núcleo, Adriane Borges Scudeler. "Não queremos entregar um brinquedo pronto. Queremos que eles tenham noção de como é feito e possam ensinar em casa", acrescenta.

"Já ajudei uns três", gaba-se Murilo Francisco, 10. Ele conta que já fez mais de trinta pipas e que aprendeu com o irmão mais velho. Sempre que pode, solta pipa perto de casa. "Acho legal ensinar os amigos", avalia.

Guilherme Alexandre Martins aguardava ansioso a ajuda do colega para fazer sua primeira pipa. "Nunca soltei, porque não sabia fazer. Achei legal a ideia de aprender aqui no

Murilo foi "professor" de Guilherme e João Paulo

núcleo", conta. "Só compro pipa pronta. Agora vou parar e fazer sozinho, pois já aprendi", diz, com alegria, João Paulo Tavares, 9.

O pequeno Leonardo Simões Firmino, 10, não só foi professor dos colegas, como "deu aula" sobre a história do brinquedo. "A primeira pipa surgiu na China e era instrumento de guerra. Cada cor significava uma mensagem: se fosse branca, queria dizer paz; vermelho, era guerra. Algumas manobras também tinham significado", explica.

Na confecção das bonecas, o clima também era de cooperação. Graças à doação de tecido branco de uma malharia e à compra de

alguns cortes estampados e até cordão para fazer braços e pernas, as meninas do núcleo puderam levar para casa uma boneca de pano feita por elas mesmas. "Aqui uma ajuda outra. Elas já têm um pouco de habilidade porque fazem artesanato. Mas, por outro lado, é um pouco mais difícil, pois requer muitos detalhes", disse a diretora.

Arlane Vieira de Lima Oliveira, 11, disse que tem várias bonecas em casa, mas somente uma é de pano, que foi de sua mãe. "Como é difícil fazer, aprendi que temos que dar valor ao que temos em casa", conta.

O trabalho feito no núcleo também é o primeiro de Ana Beatriz da Silva, 10. Ela disse estar orgulhosa com os resultados. "Além de aprender coisa nova, vou poder mostrar para os meus filhos e netos. Vou guardar, porque na minha família ninguém guardou nada", diz.

Bárbara Andrade Biancon, 11, já tem mais experiência. A avó faz bonecas e ela já ajudou a costurar uma roupinha. "Achei legal aprender", informa a menina que diz dividir o tempo entre assistir televisão e brincar.

O trabalho foi todo feito pelo grupo, desde o corte do tecido, passando pela tarefa de colocar linha na agulha até o acabamento final, como pintar o rosto do brinquedo.

Fazer o próprio brinquedo também é muito divertido

Brincadeira é saber como o brinquedo é feito para construir um

Da Reportagem Local

Que tal uma brincadeira diferente? É preciso arrumar garrafa pet, jornal, folha de seda, retalho de tecido, linha, agulha, cola, tesoura e... pronto! É isso mesmo. Alunos do Centro Educacional "Professor Moraes" descobriram como pode ser divertido utilizar materiais simples — e que muitas vezes vão parar no lixo — para confeccionar brinquedos. O

mais interessante é que eles aprenderam sobre a história e participaram da composição de cada um.

A diretora do núcleo, Adriane Borges Scudeler, disse que a proposta fez parte das atividades de comemoração do Dia da Criança. "Ao invés de ganharem o brinquedo, eles fizeram o próprio presente", explicou.

Os alunos foram separados por idade para a confecção dos brinquedos. "Os menores — entre cinco e seis anos — foram convidados a fazer bilboquê e peteca. Entre os maiores, a divisão foi entre meninos que fizeram pipas e meninas, que fizeram bonecas de pano.

Antes das atividades, os alunos conversaram sobre os brinquedos e suas origens. A peteca, por exemplo, um jogo

criado pelos índios, é composta por uma base que concentra a maior parte do peso e penas na extensão, para dar equilíbrio durante a jogada. Alguns historiadores afirmam que os nativos brasileiros utilizavam a peteca como forma de recreação muito antes dos colonizadores portugueses chegarem. O objetivo é lançá-la no ar para que outro jogador possa pegá-la, daí surgiu a expressão popular "não deixar a peteca cair".

O bilboquê é um brinquedo que antigamente era feito de madeira. Na composição, uma

base redonda e aberta e uma bola presa por uma corda. O objetivo é encaixar a bolinha no suporte, através do movimento das mãos.

Leonardo de Melo Ortega, 7, conta que viu o bilboquê que seu avô brincava quando criança. Ele até levou na escola para os colegas conhecerem. O único problema é que a mãe dele é pesada e eles tiveram dificuldades em jogar: "Agora vou levar o meu para meu avô ver", conta, entusiasmado.

O brinquedo confeccionado pelos alunos do núcleo tem a base feita com garrafa pet e a bolinha leva jornal, papel crepom e fita adesiva. A peteca também tem jornal e crepom na base e penas artificiais na extensão.

"Eu não tinha visto bilboquê antes", diz Mateus José de Souza, 6. "Fizemos com bolinha de jornal, embrulhada com papel crepom colorido, depois fita e barbante", explica Diego Donizeti da Silva Pires, 6.

Raissa de Paula Pinto, 6, conta que gostou da ideia de fazer o bilboquê. "Foi o brinquedo mais divertido de brincar". Ela conta que o avô também tem um de madeira, mas que ela nem imaginava como era a brincadeira. "Minha mãe me ensinou. Achei muito mais divertido do que brincar de escolinha e casinha", completa.

Lívia Maria Gonçalves, 6, gostou tanto da brincadeira que fez um bilboquê para treinar em casa, antes mesmo do dia da aula. "A diretora mostrou e eu quis fazer. Tenho em casa para treinar", conta.

Alunos exibem, com satisfação, bilboquê recém-confeccionado

Secretária de cultura santacruzense participa do 2º Encontro Paulista de Museus

Secretária Zildeti e o estagiário da secretaria da Cultura, Elton Araújo Souza

A secretária de Cultura, Lazer e Juventude de Santa Cruz do Rio Pardo, Zildete Camilo, participou na última semana do 2º Encontro Paulista de Museus.

O evento promovido pela secretaria de Estado da Cultura de São Paulo foi realizado no Memorial da América Latina, em São Paulo de 22 a 24 de junho. Entre as autoridades presentes, estava o presidente do Instituto Nacional de Museus (IBRAM), José Nascimento Junior.

O tema central deste ano foi "Ser Diferente, Fazer a

Diferença", cujo objetivo foi articular profissionais e dirigentes da área museológica para estabelecer estratégias de desenvolvimentos social e econômico dos municípios e tratar das ações de aperfeiçoamento, qualificação e fortalecimento dos museus paulistas.

Segundo secretário adjunto da Cultura, Ronaldo Bianchi, o encontro é uma oportunidade para profissionais de museus e dirigentes de cultura debaterem as principais questões da área, trocando experiências e articulando parcerias para novas realizações.

Avarete | Sta. Cruz do Rio Pardo | Ourinhos | Ipaussu | Chavantes | Bernardino de Campos | Piraju | Manduri
Carqueira Cesar | Aguas de Sta. Bárbara | S. Pedro do Turvo | Espírito Sto. do Turvo | Timburi | Oleo | Fátura

PROGRAMAÇÃO DE EVENTOS

Brinquedoteca "Turma da Mônica"

Semana da Criança

De 03 a 05 de Outubro de 2007.

Palestras e Apresentação Cultural

Público Alvo: Professores e Estudantes de Letras e Pedagogia

Museu do Brinquedo

Uma ação educativa

De 03 a 11 de Outubro de 2007.

Público Alvo: Professores e Estudantes de Letras e Pedagogia - (Agendar visitas)

III FENASC - Feira de Negócios da FASC

De 24 a 26 de Outubro de 2007.

Público Alvo: Empresas e Comunidade - (inscrições abertas)

Mais informações na Secretaria da FASC/FAFIL

Av. Coronel Clementino Gonçalves, 1561

Santa Cruz do Rio Pardo-SP

Fone: 14 3372.1173

PODE

Todos os eventos serão realizados no recinto da FASC / FAFIL

16 | cultura _ acontece

nº19

ano II

CULTURA — Artista plástica, que neste ano já expôs obras até em Nova York, nasceu em Santa Cruz do Rio Pardo e se transferiu para São Paulo em 1962

Exposição de Odila Renóffio vai até o dia 30

Guilherme Moraes

Especial para o **DEBATE**

A exposição da artista plástica Odila Renóffio de Andrade, no Palácio da Cultura "Umberto Magnani Netto", iniciada no dia 1º, seguirá até o dia 30 de julho. Nascida em Santa Cruz, Renóffio se mudou em 1962 para São Paulo, onde vive até hoje. Nas últimas décadas, a artista foi premiada dezenas de vezes, inclusive numa exposição em Nova York neste ano. A mostra em Santa Cruz conta com 20 quadros e pode ser visitada das 8h às 17h de segunda a sexta-feira e a partir das 19h aos sábados e domingos.

Segundo a secretária municipal de Cultura, Zildete Camilo, a ideia da exposição surgiu após um contato com a família da artista. "Foi após uma conversa com a Elza Renóffio, irmã da Odila. Ela mesma trouxe os quadros para Santa Cruz. É uma honra poder receber uma filha de Santa Cruz e que foi aluna do conceituado artista Acácio Gonçalves", diz.

Gonçalves, aliás, foi o primeiro professor de pintura de Odila Renóffio, ainda em Santa Cruz. Após se mudar para a capital do estado, em 1962, ela intensificou os estudos da arte, participando e lecionando em vários cursos nos principais polos culturais do país. Nas últimas décadas, ela ainda coleccionou vários prêmios.

Neste ano, inclusive, recebeu a medalha de bronze numa exposição em Nova York. Renóffio ainda tem suas obras citadas em vários livros e catálogos de artes plásticas, como o "Livro Panorama da Arte Brasileira", "Livro Ouro das Artes Plásticas no Brasil" e o "Livro Arte Brasileira". Atualmente, ela se dedica à arte "naïf" e tem predileção por pintura a óleo e aquarela, mas também trabalha com aquarela e desenhos.

As exposições já se transformaram em eventos fixos no Palácio da Cultura. Em abril, o também artista plástico Clóvis Afonso Costa, o "Cacosta", expôs vários de seus quadros que exploram formas arredondadas e muitas cores.

Guilherme Moraes / **DEBATE**

Segundo a secretária Zildete Camilo, galeria de artes está valorizada

Aclamado pela crítica de arte, ele nasceu no Rio de Janeiro e está radicado em Ourinhos desde 1994.

Em maio, foi a vez da mostra de fotografias do Museu do Brinquedo da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras "Carlos Queiroz". Em junho, Cildo de Oliveira, curador e artista plástico experimental que já exibiu suas obras até na Bienal de Arte de São Paulo, teve uma exposição na cidade. "Esta facilidade de

contato com os artistas mostra que a galeria de artes de Santa Cruz está valorizada", diz Camilo.

A secretária também elaborou o projeto que levou o museu à Faculdade de Filosofia, antes de assumir a pasta no atual governo. Para os próximos meses, ela revelou que já planeja expor itens do acervo do Museu Municipal, que passa atualmente por reformas. As mostras seriam temáticas. ■

ANEXO B

COORDENAÇÃO:

Profª Dra. Yara Goes M. Alexandre Pereira
(COORDENADORA)

ORGANIZAÇÃO:

Profª Fabiana A P Pimentel Pilati
(BRINQUEDISTA)

DIRETORA ACADÊMICA:

Profª Adélia de Paula Pimentel
(DIRETORA)

BRINQUEOTECA

TURMA DA MÔNICA

“ Brincando de fazer Arte “

FAFIL “Carlos Queiroz”
Av. Cel. Clementino Gonçalves, 1561
Santa Cruz do Rio Pardo-SP
Fone/Fax: (014) 3372-1173
E-mail: fafil.oapec@argon.com.br
Site: www.fascfafil.com.br

Dias 03, 04 e 05 de Outubro de 2007
Dependências da FAFIL
Santa Cruz do Rio Pardo – SP

PROGRAMAÇÃO

03/10

19h30:

Abertura do MUSEU DO BRINQUEDO

Uma ação Educativa

PROFª ZILDETE T. PERES CAMILO

20h:

PALESTRA

**DISTÚRBIO DA FALA EM ALUNOS
DAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Drª Cristiane Moço Canhetti de Oliveira

- Fonoaudióloga, doutora em Ciências Biológicas, área de concentração: (fono) genética pela UNESP/Botucatu; mestre em Distúrbios da Comunicação Humana, pela PUC-SP; professora e coordenadora do Curso de Fonoaudiologia da UNESP-Marília/SP

04/10

20h:

PALESTRA

DISTÚRBIO DO COMPORTAMENTO

Profª Edvânia Márcia Parmegiani

- Especialista em clínica Psicanalítica Freud/Lancan, Universidade Católica Dom Bosco.

05/10

20h:

**ATIVIDADES E BRINCADEIRAS
COM CRIANÇAS DA COMUNIDADE**

Caixa Surpresa;
Teatro de fantoche Lixo;
Teatro Sítio do Pica-Pau-Amarelo;
Brincadeiras e Brinquedos;
Teatro Meio-Ambiente;
Teatro da Fotossíntese;
Teatro o rio e seus amiguinhos;
Música e outras.

**PRESENÇA OBRIGATÓRIA PARA ALUNOS DO CURSO DE
PEDAGOGIA**

BRINQUEDOTECA TURMA DA MÔNICA

COORDENAÇÃO:

Profª. Dra. Yara Goes M. Alexandre Pereira
(coordenadora)

ORGANIZAÇÃO:

Profª. Fabiana A. P. Pimentel Pilati
(Brinquedista)

Profª. Zildete Torres Peres Camilo

DIRETORA ACADÊMICA:

Profª. Adélia de Paula Pimentel
(diretora)

“ Brincando de fazer Arte”

FAFIL “Carlos Queiroz”
Av.Cel.Clementino Gonçalves, 1561
Santa Cruz do Rio Pardo – SP
Fone: (014) 3372-1173
Email: fafil.oapec@argon.com.br

Dias 13 e 14 de Outubro de 2008.
Dependências da FAFIL
Santa Cruz do Rio Pardo - SP

PROGRAMAÇÃO

13/10

19h30:

MUSEU DO BRINQUEDO – Uma
ação cultural

20h30: Palestra

**A IMPORTÂNCIA DO MUSEU PARA
ARTE-EDUCAÇÃO**

Drª Profª Maria Christina de Souza
Lima Rizzi

- Museóloga – 20 anos de experiência em museus, inclusive no MAE da USP – Coordenadora do departamento da ECA/USP – Artes Plásticas.

**21h30 – INAUGURAÇÃO DO MUSEU
DO BRINQUEDO DA FAFIL “CARLOS
QUEIROZ”**

14/10

19h30: Palestra

**“OS SEGREDOS E AS TÉCNICAS DA
ARTE DE CONTAR HISTÓRIAS”**

Profª Priscila Andrade Santos Carvalho
de Souza

- Magistério na Escola Estadual “Leônidas do Amaral Vieira”
- Licenciatura Plena em Pedagogia pela FAFIJA/UENP – Universidade Estadual do Norte do Paraná.
- Pós Graduação “lato sensu” em Comunicação em Arte-Educação pela FPA – Faculdade Paulista de Artes.

- Atualmente atua como professora de Arte e Literatura Infantil há sete anos na E.M.E.F.M “José Cesário Pimentel – OAPEC”.

- Programa semanal na rádio Difusora AM Santa Cruz - “Kimiquinho e sua turma”

<p>PRESENÇA OBRIGATÓRIA PARA ALUNOS DO CURSO DE PEDAGOGIA</p>
--

PREFEITURA MUNICIPAL DE SANTA CRUZ DO RIO PARDO

PREFEITURA MUNICIPAL DE SANTA CRUZ DO RIO PARDO

forró!

SANTA CRUZ PARTICIPA DA 3ª PRIMAVERA DOS MUSEUS

A Secretaria de Cultura, Lazer e Juventude inscreveu Santa Cruz para participar da 3ª Primavera dos Museus. O evento do Instituto Brasileiro de Museus (Ibram) será nos dias 26 e 27 de setembro, em 324 instituições de todo o País.

A programação da 3ª Primavera dos Museus prevê mais de 789 eventos, como apresentações artísticas, mostras, exposições, visitas guiadas, seminários, palestras, exibição de filmes e documentários, espetáculos e diversas outras atividades sócio educativas e culturais.

Em Santa Cruz a programação contém palestras e brincadeiras. No dia 26 de setembro, sábado, será realizada a palestra "A importância da preservação da memória no museu" ministrada pela Prof. Neli M.Fonseca Viotto, de Bauru. O encontro será no Museu da Memória de Santa Cruz do Rio Pardo, na avenida Dr.Francisco Abreu Sodré, nº1, no bairro Estação. No dia 27 de setembro, domingo, será realizada Brincadeira de Roda com Alunos. O evento será na Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras "Carlos Queiroz", na avenida Clementino Gonçalves, a partir das 14h.

Primavera dos Museus

A iniciativa tem como objetivo sensibilizar os museus e a comunidade para o debate sobre temas da atualidade. Desde a sua primeira edição, a Primavera dos Museus já realizou cerca de 1.500 eventos que abordaram os temas Museu, Memória e Vida, em 2007, e Museus e o Diálogo Intercultural, em 2008. Para esta edição, o Ibram/MinC convidou os agentes culturais a trabalharem uma programação que refletisse o papel dos museus como espaços de valorização da diversidade cultural e do direito à memória, reconhecendo a cultura como um direito humano.

7ª SEMANA DE MUSEUS

17 A 23 DE MAIO DE 2009

18 DE MAIO DIA INTERNACIONAL DOS MUSEUS

MUSEUS E TURISMO VIAJE NO TEMPO

HOMENAGEM AO CENTENÁRIO DE MESTRE VITALINO

CONFIRA A PROGRAMAÇÃO DE SUA CIDADE

- Oficina de Desenho e Cartoon com o Prof. Rodrigo de Camargo - 14h às 16h30

20/05/2009

- Curso - Curso Básico de "Reparo e Restauração de Livros", com a equipe da Biblioteca Municipal. - 9h às 11h
- Visita monitorada com atores da Cia. Xekmat, caracterizados como personagens de nossa cidade - 9h às 11h
- Curso Básico de "Reparo e Restauração de Livros", com a equipe da Biblioteca Municipal - 14h às 16h
- Visita monitorada com atores da Cia. Xekmat, caracterizados como personagens de nossa cidade. - 14h às 16h

21/05/2009

- Visita Guiada - Visita monitorada com atores da Cia. Xekmat, caracterizados como personagens de nossa cidade - 9h às 11h
- Oficina de "Restauração de Móveis - Madeira", com a Profª Marister Damiane - 14h às 16h30

22/05/2009

- Oficina de "Arte com Balões e Bexigas", com o Prof. Gean Carlos da Costa. - 9h às 11h
- Visita Guiada - Visita monitorada com atores da Cia. Xekmat, caracterizados como personagens de nossa cidade - 14h às 16h

23/05/2009

- Passeio Turístico-Histórico. Visitas aos pontos turísticos e históricos da cidade. - 8h30 às 13h

- SANTA CRUZ DO RIO PARDO - SP -

Museu do Brinquedo de Santa Cruz do Rio Pardo

tel: (14) 3372-1227 (Av. Clementino Gonçalves)

22/05/2009

- Espetáculo Teatral - "Candinho" - Peça teatral referente à infância de Cândido Portinari - 19h às 22h

- SANTANA DE PARNAÍBA - SP -

Museu Histórico e Pedagógico Casa do Anhanguera

tel: (11) 4622-8700 (Largo da Matriz, nº 09, Centro Histórico)

19 a 22/05/2009

- Visita orientada ao Museu para alunos de 5ª a 8ª série. - 10h às 16h

- SANTOS - SP -

Memorial das Conquistas

tel: (13) 3225-7989 / 3257-4099 (R. Princesa Isabel, 77)

01 a 31/05/2009

- Visita Guiada - Conheça a Estrutura e História de um dos mais famosos clubes do mundo - 9h às 17h

Museu de Arte Sacra de Santos

tel: (13) 3219-1111 (R. Santa Joana Dârc, 795- Morro de São Bento)

17/05/2009

- Visitação - Dia do "Visite o MASS", dia específico para visitação com entrada gratuita, para todo público 11h às 17h

19 e 20/05/2009

- Visita Guiada gratuita para membros da Seção de

Banner com apresentação do PROJETO RESGATANDO AS BRINCADEIRAS DA INFÂNCIA no V Congresso Paulista de Educação Infantil (COPEDI-FEUSP de 8 a 11 de set. de 2009). Adriane Pereira Borges Scudeler, Profª Dra. Tizuko M. Kishimoto e Zildete Torres Peres Camilo.

22/05/2010 - 09h a 11h
Ensaio Aberto da Orquestra Barbarense de Viola
(evento livre para todos os públicos)

23/05/2010 - 10h a 13h
Encontro Barbarense de carros antigos (evento livre
para todos os públicos)
Local: Em frente ao Museu da Imigração - Rua
João Lino, s/n - Centro

SP - SANTA CRUZ DO RIO PARDO

MUSEU DO BRINQUEDO DA FAFIL

AV. CLEMENTINO GONÇALVES, 1561 - SÃO JUDAS
cultura@santacruzoriopardo.sp.gov.br Tel:(14) 3372-1173 (14) 3372-1227

17/05/2010 a 23/05/2010 - 08h a 22h
Exposição de fotos, com exibição de fotos e vídeos
desde sua montagem, criação até sua instalação e
inauguração na Faculdade de Filosofia, Ciências e
Letras "Carlos Queiroz" em Santa Cruz do Rio Pardo.
Local: Palácio da Cultura Umberto Magnani Neto.
Rua Conselheiro Antonio Prado, 560 - Centro

MUSEU HISTÓRICO DE SANTA CRUZ DO RIO PARDO

RUA DR. FRANCISCO DE ABREU SODRÉ, 140 - ESTAÇÃO
cultura@santacruzoriopardo.sp.gov.br Tel:(14) 3372-1227 (14) 3372-8302

21/05/2010 - 08h a 18h
Apresentação de Capoeira, Maculele, Samba de
Roda, Maracatu, Coco de Roda pelo Ponto de
Cultura ACOGELC (Associação Companhia da
Ginga Esporte Lazer e Cultura)

SP - SANTOS

MUSEU DE ARTE SACRA DE SANTOS

RUA SANTA JOANA D'ARC, 795 - MORRO DE SÃO BENITO
artesacla@curiadesantos.com.br Tel:(13) 3219-1111 (13) 3224-4613

17/05/2010 a 23/05/2010 - 11h a 17h
Abertura para visitação gratuita com monitoria ao
Edifício e acervo do MASS

22/05/2010 - 15h a 17h
Cinema no Museu - sessão de cinema gratuita,
com o tema da 8ª Semana Nacional de Museus

MUSEU DO CAFÉ

RUA XV DE NOVEMBRO, 95 - CENTRO
museudocafe@museudocafe.com.br Tel:(13) 3213-1750 (13) 3213-1751

17/05/2010 a 23/05/2010 - 10h a 17h
Exposição temporária abordando as práticas inclusi-
vas utilizadas pelos museus, bem como as diferentes
formas de linguagem possíveis, lançando mão da
cultura imaterial para atração de novos públicos

22/05/2010 - 14h a 17h
Workshop "Cultivando o Café".

23/05/2010 - 14h a 17h
"Café no Papel". O evento consiste na exposição do
trabalho de Dirceu Veiga, que faz pinturas com café

SP - SOROCABA

MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA DE SOROCABA

AVENIDA AFONSO VERGUEIRO, 450 - CENTRO
macs@macs.org.br Tel:(15) 3234-3781

8ª semana de museus

museus para a harmonia social

17 a 23 de maio de 2010

18 de maio | dia internacional de museus

confira a programação de sua cidade!

BRINQUEDOTECA TURMA DA MÔNICA

COORDENAÇÃO:

Profª. Dra. Yara Goes M. Alexandre Pereira
(coordenadora)

ORGANIZAÇÃO:

Profª. Fabiana A. P. Pimentel Pilati
(Brinquedista)

Profª. Virginia Apª Pigozzi de Almeida

Alunos do curso de Pedagogia

DIRETORA ACADÊMICA:

Profª. Adélia de Paula Pimentel
(diretora)

Apresenta

“O II desafio da FAFIL”

FAFIL “Carlos Queiroz”
Av. Cel. Clementino Gonçalves, 1561
Santa Cruz do Rio Pardo – SP
Fone: (014) 3372-1173
Email: fafil.oapec@argon.com.br

Dias 27 e 28 de Maio de 2010.
Dependências da FAFIL
Santa Cruz do Rio Pardo - SP

PROGRAMAÇÃO

27/05

19h30: Abertura dos jogos da FAFIL
Público alvo: crianças do ensino infantil e fundamental.

Atividades:

- Bingo;
- Tangran;
- Questões ao alvo;
- Pênalti;
- Dança da cadeira e
- Soletrando

A Brinquedoteca Turma da Mônica e o Museu do Brinquedo estarão abertos para visitação.

22h: Encerramento das atividades com as respectivas premiações.

28/05

19h30: Jogos da FAFIL
Público alvo: crianças do ensino infantil e fundamental.

Atividades:

- Bingo;
- Tangran;
- Questões ao alvo;
- Pênalti;
- Dança da cadeira e
- Torta na cara.

A Brinquedoteca Turma da Mônica e o Museu do Brinquedo estarão abertos para visitação.

22h: Encerramento das atividades com as respectivas premiações.

EXPOSIÇÃO DE FOTOS DO MUSEU DO BRINQUEDO EM SANTA CRUZ

O Museu do Brinquedo de Santa Cruz do Rio Pardo está na 8ª Semana de Museus. A exposição de fotos mostra desde sua criação, montagem, até a instalação e inauguração na Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras "Carlos Queiroz". A exposição está no Palácio da Cultura Umberto Magnani Netto rua Conselheiro Antonio Prado, 570, das 8h às 22h. São 240 imagens dispostas em painéis com nome das peças, década e doador (*foto em anexo*).

O Museu Histórico de Santa Cruz também está participando do circuito. Nesta 6ª (21/05) o Museu vai apresentar, das 8h às 17h, no Prédio do antigo GTI, o Ponto de Cultura de Santa Cruz. Integrantes da Acogelc (Associação Companhia da Ginga Esporte Lazer e Cultura) vão mostrar capoeira, maculelê, maracatu, samba de roda e côco de roda. A apresentação terá o tema "Origens: África, um pilar de nosso povo".

O propósito da Semana de Museus é mobilizar os museus brasileiros a aderirem ao tema "Museus Para Harmonia Social", a partir de um esforço de adequação de suas programações por um período específico, intensificando a relação desses com a sociedade. Os eventos contam com programação diversa: seminários, shows, exposições, visitas guiadas, palestras, exibição de filmes, documentários e outras atrações.

A Semana dos Museus termina neste domingo (23/05), mas a exposição do Museu do Brinquedo vai até o final do mês.

O Museu do Brinquedo

O Museu foi aberto em Santa Cruz no dia 13 de outubro. O projeto foi desenvolvido na USP pela atual Secretária de Cultura, Zildete Camilo, e trazido para os estudantes do curso de pedagogia da Fafil. O objetivo na disciplina Educação e Arte é buscar o diálogo entre o antigo e a contemporaneidade

Os 300 brinquedos são doações e empréstimos de mais de 100 pessoas que aderiram à idéia. As peças vão da década de 30 até as atuais. São bichos de pelúcia, bonecas (Susi, Bárbie), autorama, livros e jogos infantis, retratos de brincadeiras de crianças, maquininha de costura, miniatura de carrinhos e maquete da Estação Ferroviária.

O Museu é mutante, já que as peças são trocadas com regularidade para que o visitante tenha sempre a sensação de estar vendo algo novo. As visitas devem ser agendadas na Secretaria de Cultura ou pelo telefone (14) 3372 1227.

ASSESSORIA DE IMPRENSA
PREFEITURA DE SANTA CRUZ

ANEXO C