

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

PROJETO EXTENSÃO – FLUEX - 2020

ESCOLA BRINCANTE: MUSEU DO BRINQUEDO

Elizara Carolina Marin (Coordenador)

Pierre Normando Gomes-da-Silva (Coordenador Adjunto)

RESUMO

Este Projeto dá continuidade ao Projeto Fluex desenvolvido em 2019, propondo-se a oferecer um espaço museal com o foco no brinquedo artesanal com caráter educativo no âmbito do conhecimento da cultura de diferentes países, do brinquedo como patrimônio material e imaterial, do brinquedo com a museologia. É parte extensionista da Escola Brincante, do Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores, do Departamento de Educação Física (DEF) da UFPB e do Grupo de Pesquisas em Pedagogia da Corporeidade da Pós-Graduação em Educação Física UPE/UFPB. Objetiva possibilitar visitação ao acervo do museu – localizado na sala 19 do prédio do PPG da Educação Física e Fisioterapia – aos alunos da graduação e pós-graduação de Educação Física e áreas afins e aos alunos da Educação Básica de João Pessoa. Bem como, favorecer a ampliação da formação em Educação Física para com os brinquedos e a museologia como campos de pesquisa e de prática educativa.

PALAVRAS-CHAVE: Brinquedos; Brincar; Museu; Educação Física; Formação Profissional; Cultura

1 JUSTIFICATIVA

Este projeto justifica-se pela importância do museu como espaço de memória e cultura na construção do conhecimento humano e como contribuição na formação do profissional de Educação Física e áreas afins para com o brinquedo como patrimônio material e imaterial e para com a museologia. O Museu apresenta o conceito de brinquedo como patrimônio a ser valorizado, cultivado e difundido pelas gerações atuais, por meio de um acervo de brinquedos de diferentes países. É parte extensionista da Escola Brincante que amplia qualidade social das pesquisas desenvolvidas pelo Laboratório de Pedagogia da Corporeidade – PAPAGEF(UFPB) e pelo Grupo de Pesquisas de Lazer e

Formação de Professores – UFPB por criar uma estratégia de acesso aos brinquedos tradicionais na contramão da desvalorização destes no contexto atual. É um projeto que se justifica pela ampliação de possibilidades educacionais e culturais do Departamento de Educação Física, do Programa de Pós-Graduação de Educação Física, do Centro de Ciências da saúde da UFPB, da população local, regional e nacional.

BENEFÍCIOS esperados no PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM dos alunos de graduação e/ou pós-graduação vinculados ao projeto.

- Possibilitar o conhecimento da cultura do brinquedo de diferentes países por meio da visita ao acervo do museu.
- Favorecer a ampliação da formação em Educação Física para com a Museologia, como objeto de estudo e campo de observação, pesquisa e prática educativa.
- Diferenciar patrimônio material e imaterial a partir do brinquedo artesanal.
- Favorecer acesso ao acervo bibliográfico sobre brinquedo/jogo de diferentes países.

RETORNOS à UFPB almejados:

- Incluir a UFPB na rede de comunicação entre os museus do Brinquedo no Brasil;
- Estabelecer parceria com o Museu da Arte e da Cultura Popular da UFPB, a fim de articular exposições e eventos conjuntos.;
- Ampliar a qualidade social da Pós-graduação de EF da UFPB ao favorecer serviços educacionais ao público externo;
- Estabelecer parceria com outros grupos de pesquisa da UFPB e de Programas de Pós-graduação que tematizam o brinquedo tal como o Grupo de Pesquisa em semiótica visual e multimodalidade (GPSM) do PPG em Linguística (PROLING).
- Oferecer visita orientada aos alunos da Escola de Educação Básica da UFPB.
- Oferecer uma sala de leitura com acervo bibliográfico na temática do jogo/brinquedo de diferentes países para estudos e pesquisas.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este projeto, em continuidade ao Projeto Fluxo desenvolvido em 2019, situa-se no âmbito da produção acadêmica do Grupo de Pesquisas em Pedagogia da Corporeidade da Pós-Graduação em Educação Física UPE/UFPB e do Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores, do Departamento de Educação Física (DEF) da UFPB, pautada na Escola Brincante ou Pedagogia da Corporeidade em que compreende o brinquedo e o brincar como pivô da aprendizagem.

Neste projeto o brinquedo é entendido na perspectiva de Cascudo (1972), como sendo sinônimo de jogos, rondas, divertimentos tradicionais infantis, cantados, declamados, ritmados ou não, de movimento, etc. Brinquedo é ainda o objeto material para brincar, carro, arco, boneca, soldado. Também dirá a própria ação de brincar. Brinquedo de dona de casa, de cobra-cega, de galinha-gorda, de chicote queimado (CASCUDO, 1972, p.170).

Significa dizer que, realizar uma separação de significados entre brinquedo, brincadeiras, jogos e até mesmo folguedo, cria dificuldades, ou ainda inviabiliza compreendê-los. Na cultura popular, por exemplo, um folguedo como o Bumba-meu-boi, que mistura teatro, dança, música e circo, é denominado brincadeira pelos participantes. Daí porque os participantes destas brincadeiras se autodenominam “brincantes”, aqueles que brincam e fazem brincar.

A articulação entre jogo, brinquedo e brincante também vem sendo adotada na psicologia da arte (MOREIRA, 2015), no lazer (SAURA, 2014), na Educação (SOUZA, 2001) e na Educação Física (MARIN; RIBAS, 2013; SAURA, 2014; SANTIAGO, 2017), e como proposição pedagógica (GOMES-DA-SILVA, 2011; 2016; 2017). No contexto mundial observa-se um movimento recente de pensar o jogo e/ou o brinquedo, entre outras manifestações culturais, como patrimônio material e imaterial da humanidade e como artefato museológico. Como explicam Funari e Carvalho (2005, p.34), o termo patrimônio faz alusão à “propriedade herdada do pai ou dos antepassados” ou “aos monumentos herdados das gerações anteriores”. Somente nas últimas décadas do século XX a compreensão de patrimônio se alargou. De sítios arqueológicos, obras de arte, monumentos, conjuntos arquitetônicos e objetos de um determinado segmento social passa a incorporar as representações, práticas, expressões que caracterizam a cultura de cada povo, transmitida através de festas, rituais, danças, ritmos e modos de fazer enraizados no cotidiano das comunidades.

No âmbito museológico, aponta Padiglione (2010; 2013), esta acepção introduz a relação entre museu e vida, e abre para a possibilidade de expor as atividades das pessoas comuns e suas vidas cotidianas, como, em nosso caso, os jogos e/ou brinquedos. Existem poucos Museus de Brinquedos no Brasil (GUEDES, 2003; SANTIAGO, 2017; IBRAN, 2011). Um dos museus brasileiros que alcançou projeção foi o Museu do Brinquedo Popular do Instituto Federal do Rio Grande do Norte/IFRN/Cidade Alta. Muito provavelmente, por congregar uma coleção que toca a todos – idades, segmentos sociais, gêneros.

Benjamin (1984, p.64), na síntese elaborada sobre uma exposição de brinquedos antigos em 1928, já ressaltava o intenso interesse das crianças e dos adultos – incluso como objeto de pesquisa – que levava a pequena sala de exposição a jamais ficar vazia. A resposta, para o autor, é que “brincar significa sempre libertação”. Bárbara Spadaccini, curadora da coleção de brinquedos do Museu de Artes decorativas de Paris, em entrevista para Guedes (2003, p.141), também assinala a seção de brinquedos como a mais atraente no museu, por propiciar “empatia imediata; é o elo entre gerações”.

Os brinquedos têm a magia de transportar de um tempo para outro, evocar lembranças da infância, ou de rituais e imagens ancestrais que nos constituem. Afinal, os jogos e/ou brinquedos foram e são fundamentais nas experiências das gerações passadas e atuais, devido “às habilidades que estimularam, às emoções que produziram, aos encontros que geraram, aos sonhos que alimentaram e aos sorrisos que provocaram [...]”, sintetiza Amado (2010, p.13).

2.1 ESPAÇO MUSEAL

A extensa relação com pesquisa e extensão sobre o jogo e o brincar do Grupo de Estudos e Pesquisas em Pedagogia da Corporeidade/GEPEC/UFPB e do Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores/ GPELF/UFPB, resultou, entre outros produtos, em um acervo de brinquedos. Utiliza linguagens diversas – brinquedos, cenários, fotografias, obras de arte, mídias – a fim de produzir experiências também diversas, que vão da alegria e emoção de encontrar o conhecido, à surpresa do desconhecido e imprevisto.

Um museu que evidencia menos as informações institucionais e mais a produção dos diferentes grupos sociais. Pode-se dizer, mais próximo do museu etnográfico e interpretativo, e distante dos museus tradicionais. Como explica Padiglione (2013, p.02), o museu interpretativo “não se baseia apenas na ideia estática de coleção. Valoriza uma noção processual de coleção, baseada numa interpretação etnográfica. A linguagem visual é mais valorizada do que a linguagem textual e isto dá mais liberdade para quem aprecia a exposição”.

E assim sendo, mais aproxima o visitante, do que distancia. Um museu com acervo específico de jogo e/ou brinquedo em sua diversidade étnica – construído pelos jogadores/brincantes e derivado de pesquisa – ao evidenciá-los, abre-se como espaço educativo de mudança de sentido e de interesse, como declaração pública da importância do jogo e/ou brinquedo na vida, e como via para considerá-los como patrimônio material e imaterial.

3 OBJETIVOS GERAIS

- Dar continuidade ao Projeto Fluex 2019 a fim de favorecer o conhecimento sobre o brinquedo como produção cultural, patrimônio material e imaterial, campo de pesquisa e prática educativa.

3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Incluir este Museu da UFPB na rede de comunicação entre os museus de Brinquedo no Brasil.
- Estabelecer parcerias com a comunidade interna da UFPB no âmbito da graduação e da pós-graduação com interesse no brinquedo e brincar.
- Oferecer visita guiada aos discentes da graduação e da pós-graduação em Educação Física e áreas afins.
- Oferecer visita guiada aos alunos da Escola de Educação Básica da UFPB e de escolas públicas da cidade de João Pessoa.
- Catalogar o acervo bibliográfico dos grupos de pesquisa (LEPEC & GPELF) sobre a temática do brinquedo.

- Dar visibilidade deste Museu na comunidade interna da UFPB e nas instituições externas em âmbito nacional e internacional.

4 METODOLOGIA

As ações abaixo descritas estão subdivididas em 6 frentes de trabalho: organização do espaço interno do museu, visitação, formação na graduação e pós-graduação, divulgação, parcerias internas a UFPB e externas, realizar reuniões com o grupo envolvido com o projeto e sistematização da memória do museu.

Organização do espaço interno do museu

- Organizar o acervo bibliográfico na temática do jogo/brinquedo de diferentes países.
- Organizar imagens do brincar e de jogos em formato de painéis para exposição.
- Reorganizar e qualificar a mobília.
- Reorganizar os objetos separando os artesanais dos manufaturados.
- Dar continuidade a catalogação dos brinquedos doados ao museu no ano de 2020.

Visitação

- Oferecer visitação orientada aos alunos da Escola de Educação Básica de João Pessoa especialmente aos alunos da Escola de Educação Básica da UFPB.
- Oferecer visitação orientada a alunos da Graduação e Pós-graduação da Educação e áreas afins.

Formação na graduação e na pós-graduação

- Oferecer formações aos graduandos da UFPB dos cursos de educação física e de áreas afins, sobre gêneros lúdicos, brinquedos artesanais e jogos tradicionais como patrimônio cultural.
- Realizar formação para graduandos para colaborar nas visitas ao museu.
- Possibilitar o espaço museal como campo de pesquisa e prática educativa.

Divulgação

- Realizar assídua divulgação do museu em âmbito local, regional, nacional e internacional via instrumentalização e aperfeiçoamento do site e de comunicações com Associações Nacionais, como a Rede Brasileira de Jogos Tradicionais e Autóctones, e Internacionais como a Associação Panamerciana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais; a Associação Europeia de Jogos e Esportes Tradicionais; e a Association Internationale des Jeux et Sports Traditionnels (ITSGA).
- Registrar imagens do museu e das ações nele desenvolvidas no ano corrente.
- Atualização de Fotos dos brinquedos e catalogação.
- Divulgar no site do DEF/CCS, Polo de Multimídia da UFPB e jornais locais, informações atualizadas do museu.

Parcerias

- Estabelecer parceria com o Museu da Arte e da Cultura Popular da UFPB a fim de qualificar e ampliar o Museu de Brinquedos.
- Fortalecer a parceria com o Grupo de Pesquisa em semiótica visual e multimodalidade (GPSM) do PPG em Linguística (PROLING).
- Realizar parceria com o PPG em Psicologia Social a fim de subsidiar as ações com aportes teórico e experiências já consolidadas, tal como com o Grupo de Pesquisa: Percepção, Neurociências e Comportamento (PNeC)
- Estabelecer rede de comunicação com os outros museus de brinquedos existentes no Brasil.

Reuniões internas periódicas para fins de avaliação do andamento das ações

- Mutirões quinzenais para realizar os trabalhos operativos relativo à organização do espaço interno, visitas, entre outros.
- Reuniões quinzenais para planificação das ações e avaliação do andamento.
- Sistematizar e divulgar as ações realizadas do Museu e os resultados obtidos em eventos acadêmicos, em anais, capítulos de livros e na página WEB do Museu.

Memória do museu

- Descrever o histórico da constituição deste Museu de Brinquedos.

5 RESULTADOS ESPERADOS

- Qualificar o espaço, a mobília e a distribuição dos objetos do museu.
- Constituir o acervo bibliográfico como campo de conhecimento e pesquisa.
- Oferecer visita guiada para alunos da UFPB e da Educação Básica, tendo como previsão alcançar 250 pessoas no percurso do ano.
- Oferecer formações para graduandos dos cursos de educação física e de áreas afins, para 5 turmas em torno de 100 alunos;
- Realizar registro de imagens do Museu e de suas ações e aperfeiçoamento e atualização dos meios de divulgação e visibilidade.
- Fortalecer e ampliar as parcerias com a comunidade interna da UFPB e com instituições externas em âmbito nacional e internacional.
- Realizar reuniões periódicas entre coordenadores, bolsista e voluntários a fim de alcançar as metas propostas e qualificar as ações conceitualmente, esteticamente e operacionalmente.
- Publicar os resultados do projeto em eventos acadêmicos, em anais, capítulos de livros e na página WEB do Museu.

6 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, D.B.L (2017). On Diversity, Representation and Inclusion: New Perspectives on Toys' Discourse. **Revista Linguagem em Discurso**. Universidade do Sul de Santa Catarina. Santa Catarina.

ALMEIDA, D. B. L. Sobre Brinquedos e Infância: Aspectos da Experiência e da Cultura do Brincar. **Educação & Sociedade**, v. 27, p. p.541-551, 2006.

ALMEIDA, D. B. L. Construções Ideológicas do Discurso Midiático: O Caso dos Anúncios de Brinquedos. **Letra Viva** , v. 7, p. 9-21, 2006.

AMADO, João. Prefácio. In: OLIVEIRA, Marcus Vinícius Farias, et. al. **Brinquedos e brincadeiras populares**: identidade e memória. Natal: IFRN Editora, 2010.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011a

BENJAMIN, Walter. **A criança, o brinquedo e a educação**. Trad. Marcos Vinicius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984.

BETTI, Mauro; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Corporeidade, Jogo, Linguagem**: educação física para os anos iniciais do Ensino Fundamental. SP: Cortez: 2019

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 3.ed. Coleção Dicionários Especializados – 3. Instituto Nacional do livro – Ministério da Educação e Cultura, 1972.

FUNARI, Pedro Paulo; CARVALHO, Aline Vieira de. **O patrimônio em uma perspectiva crítica**: o caso do Quilombo dos Palmares. Diálogos, v.9, n.1, p.33-47. 2005.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Educação Física pela pedagogia da corporeidade**: um convite ao brincar. v.14. Curitiba: CRV, 2016.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando (org.). **Oficina do brinquedo e da brincadeira**. Petrópolis: Vozes, 2013.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **O jogo da cultura e a cultura do jogo**: por uma semiótica da Corporeidade. João Pessoa: Ed. Univ. UFPB, 2011.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Pedagogia da corporeidade e sua estruturação lógico-funcional. In: GOMES-DA-SILVA, P.N.; CAMINHA, Iraquiton de Oliveira (orgs.). **Movimento Humano**. Curitiba: CRV, 2017, p. 21-50.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Pedagogia da Corporeidade. Gêneros Lúdicos**: sutilezas do brincar. 2019. 67p. Tese Acadêmica. Professor Titular. Departamento de Educação Física. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa/PB, 2019.

GUEDES, Angela Cardoso. **Brinquedos**: por uma política de aquisição. Anais do Museu Histórico Nacional. Rio de Janeiro, RJ, Brasil, v.36, p.25-40. 2004

GUEDES, Angela Cardoso. Empatia imediata, elo entre gerações. **Coleções de brinquedos no museu**. ANAIS do Seminário Internacional História Representada: o Dilema dos Museus. Rio de Janeiro, RJ, Brasil. 320p. p.135-142, 2003.

IBRAM. **Instituto Brasileiro de Museus**. Guia de Museus Brasileiros, 2011. 592p.

LABATE, Beatriz C.; GOLDSTEIN, Ilana. Ayahuasca. **From Dangerous Drug to National Heritage: An Interview with Antonio A. Arantes**. International Journal of Transpersonal Studies, 2009, v. 28, p.53-64.

MARIN, Elizara Carolina. **Jogo Tradicional**: patrimônio material e imaterial. Anais do 12º Congreso Argentino y 7º Latinoamericano de Educación Física y Ciencias. 2017.

MARIN, Elizara Carolina; RIBAS, João Francisco Magno. **Jogos tradicionais e cultura**. Santa Maria: EDUFMS, 2013.

MARIN, Elizara Carolina; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Jogos Tradicionais e educação física escolar**. Curitiba: CRV, 2016.

MARIN, Elizara Carolina; STEIN, Fernanda (orgs.) Jogos autóctones e tradicionais de povos da América Latina. Curitiba: CRV, 2015.

MHN. **Museu Histórico Nacional**. Disponível em: Acesso em: 10 de setembro de 2018.

MOREIRA, Andressa Urtiga. **“Brincante é um estado de graça”**: sentidos do brincar na cultura popular. 2015, 189 fl. (Dissertação Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Processos de Desenvolvimento e Saúde. Universidade de Brasília Instituto de Psicologia. Brasília, 2015.

OLIVEIRA, Marcus Vinícius Farias, et al. **Brinquedos e brincadeiras populares**: identidade e memória. Natal: IFRN Editora, 2010.

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

PADIGLIONE, Vincenzo. **Museus etnográfico interpretativos, colecionadores e patrimônio**. Entrevista concedida a Simone Lira da Silva e Rafael de Oliveira Rodrigues. Cadernos NAUI, v. 2, n. 2, p.1-10, jan./jun. 2013. Disponível em: Acesso em: 20 de outubro de 2018.

PADIGLIONE, Vincenzo. **Poetiche dal museo etnográfico**: spezie morali e Kit di sopravvivenza. Imola/Italy:Editrice la Mandragora, 2010.

PELEGRINI, Sandra C. A., FUNARI, Pedro Paulo. **O que é Patrimônio cultural Imaterial**. São Paulo: Brasiliense, 2013.

PIORSKI, Gandhi. **Brinquedos do chão**: a natureza, o imaginário e o brincar. SP: Peirópolis, 2016

ROGÉRIO, Yone Maria Andrade Paiva. **O brinquedo no museu**: um estudo na perspectiva da teoria ator-rede. 2013 172fls. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de São João del-Rei. Departamento de Psicologia. 2013.

SANTIAGO, Mariani Guedes. **Museu de Brinquedos**: lugar de memórias, culturas e encantamentos. 2017. 62fls. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. 2017

SAURA, Soraia Chung. **O imaginário do lazer e do lúdico anunciado em práticas espontâneas do corpo brincante**. Rev Bras Educ Fís Esporte. v. 28, n.1, p.163-175, jan./mar. 2014.

SOUZA, Edison Roberto de. **Do corpo produtivo ao corpo brincante**: o jogo e suas inserções no desenvolvimento da criança. 2001. 226 fl. (Tese de doutorado) Programa de Pós Graduação em Engenharia de Produção. Universidade Federal de Santa Catarina. 2001.

WINNICOTT, Donald. **Brincar e a realidade**. RJ: Imago, 1975

ZIMMERMAN, Ana Cristina; SAURA, Soraia Chung (orgs.). **Jogos Tradicionais**. SP: Pirata, 2014

MUSEUS BRASILEIROS

Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina/ Universidade Federal de Santa Catarina
<http://museudobrinquedodailhadesc.blogspot.com.br/>

Museu da Infância, Universidade do Extremo Sul Catarinense. <http://www.museudainfancia.unesc.net/?menu=principal>

Museu dos Brinquedos/ Instituto Cultural Luiza Meyer de Azevedo/Minas Gerais. <http://www.museudosbrinquedos.org.br/>

Museu Histórico Nacional/Rio de Janeiro/Seção de Brinquedos. <http://mhn.museus.gov.br/>

Museu das Bonecas e dos Brinquedos/Cuiabá/Mato Grosso. <http://www.museudasbonecas.com.br/>

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

Museu do Brinquedo Popular/Instituto Federal do Rio Grande do Norte/Cidade Alta/Natal. <http://portal.ifrn.edu.br/antigos/natalcidadealta2/museu-do-brinquedo-popular> Acesso em 10/06/2015.