

## **Um olhar sobre os artefatos lúdicos da exposição “jogos e brinquedos do mundo”**

## **Una mirada a los artefactos lúdicos de la exposición “juegos y juguetes del mundo”**

## **A look at the playful artifacts from the “games and toys of the world” exhibition**

Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida<sup>1</sup>

**Resumo:** Este artigo tem como proposta refletir sobre a cultura lúdica e o museu do brinquedo como território do brincar e da preservação do patrimônio lúdico material e imaterial, partindo do sentido universal, que perpassa a história da humanidade, ao sentido identitário que leva o ser humano a se sentir parte de um grupo, de uma comunidade. Conhecer e se reconhecer através das manifestações lúdicas nos aproxima, nos faz semelhantes, nos faz sentir parte de um tempo, de um lugar, daquele povo.

**Palavras-chave:** Cultura lúdica; Museu; Memória.

**Resumen:** Este artículo tiene como objetivo reflexionar sobre la cultura lúdica y el museo del juguete como territorio de juego y preservación del patrimonio lúdico material e inmaterial, partiendo del sentido universal, que permea la historia de la humanidad, hasta el sentido identitario que lleva a los seres humanos a sentirse parte de un grupo, de una comunidad. Conocernos y reconocernos a través de expresiones lúdicas nos acerca, nos hace similares, nos hace sentir parte de un tiempo, de un lugar, de esas personas.

**Palabras clave:** Cultura lúdica; Museo; Memoria.

**Abstract:** This article aims to reflect on the playful culture and the toy museum as a territory of play and the preservation of material and immaterial playful heritage, starting from the universal sense that permeates the history of humanity, to the sense of identity that leads human beings to feel part of a group, of a community. Knowing and recognizing ourselves through playful manifestations brings us closer, makes us similar, makes us feel part of a time, a place, of that people.

**Keywords:** Playful culture; Museum; Memory.

### **Introdução**

Inseridos como lugares dedicados à produção, conservação, valorização e popularização do conhecimento, os museus vêm assumindo, cada vez mais, seu papel local de pertencimento em sociedade, como um espaço de interação, comunicação, exibição e mediação entre o conhecimento e a sociedade em geral. Se no passado a função do museu era somente a salvaguarda e pesquisas de seus objetos expositivos, hoje, observa-se uma crescente e importante mudança em relação à adoção de um enfoque mais dirigido ao protagonismo do visitante, na busca a imersão com ambiente museal propondo a liberdade de exercer suas habilidades e desenvolver competências críticas para lidar com as adversidades (Kollmann *et al.*, 2013).

---

<sup>1</sup> Universidade Federal do Ceará (UFC)

Este artigo tem como proposta refletir sobre a cultura lúdica e o museu do brinquedo como território do brincar e da preservação do patrimônio lúdico material e imaterial, partindo do sentido universal, que perpassa a história da humanidade, ao sentido identitário que leva o ser humano a se sentir parte de um grupo, de uma comunidade. Conhecer e se reconhecer através das manifestações lúdicas nos aproxima, nos faz semelhantes, nos faz sentir parte de um tempo, de um lugar, daquele povo.

A memória, identificação e valorização da cultura lúdica brasileira apontaram traços das matrizes étnicas indígena, africana e branca e influenciada pela cultura universal. Fragmentos encontrados, aqui e ali, que nos proporcionam lembrar (quem viveu) e imaginar (quem não viveu), a riqueza do lúdico ainda que pautada na simplicidade das mais diferentes comunidades humanas (Almeida, 2021).

O lúdico é uma atividade humana que sempre esteve presente em todas as civilizações, sociedades e culturas, sendo a única manifestação que foi e é capaz de estimular a cognição, a sensibilidade, a afetividade e a emoção humana. O lúdico faz com que o indivíduo e em especial a criança sinta, conheça e absorva as estruturas mais antigas das experiências humanas. Neste sentido, o brincar permite maior contato com as fontes criadoras da poesia, dos sentidos, do mito, dos sonhos. O brincar faz com que a pessoa sinta o mundo com intimidade do seu ser e como o ser do mundo (Souza; Almeida, 2021).

A história cultural da humanidade acontece em uma velocidade muito rápida e dinâmica, tudo isso se deve a evolução da tecnologia e da informação, provocando mudanças econômicas, políticas e culturais, ao mesmo tempo que influencia, sobremaneira, as relações sociais (Muniz, 2014). Segundo Lévi-Strauss (1970, p. 89) citado por Almeida (2016).

O mundo globalizado transformou os ambientes físicos e culturais que moramos. Segundo Scheuerman (2010, p. 2) o mundo global é responsável pelas violentas mudanças que ocorrem no planeta, para ele as "experiências da humanidade de tempo e espaço (as quais) estão servindo para enfraquecer a importância de fronteiras locais, e mesmo nacionais, em diversas áreas do esforço humano".

Mesmo vivendo neste mundo global é urgente e fundamental reconstruir e manter nossa memória lúdica brasileira e regional. A memória lúdica do povo brasileiro deve muito a diferentes etnias como: a branca, a negra e em especial a indígena como nossa cultura autóctone. Reconhecer e identificar as origens dos jogos, dos brinquedos e brincadeiras trazidos para cá e identificar sua gênese torna-se bastante difícil, o lúdico sempre esteve presente em todas as culturas em diferentes períodos da história humana (Cascudo, 1956).

Sabemos que o fenômeno da cultura lúdica é “resultante de um processo social de longa duração e como tal representa as relações existentes em uma dada realidade” (Santos, 2012, p. 17). Os estudos realizados sobre o jogo, brinquedo e a brincadeira já vêm sendo feito de uma longa data.

O brincar tem estado sempre presente, em todas as épocas e culturas, sendo uma das principais coordenadas da vida humana. O jogo e o brinquedo e a sua relação com a nossa vida, são parte do nosso patrimônio lúdico e da nossa memória. A nossa forma de brincar estará intimamente ligada e influenciada pela cultura onde vivemos, por isso, que o brincar é uma expressão da nossa cultura. Cada sociedade tem sua herança e história cultural. Cada cidade, cada local, cada comunidade constrói sua própria cultura. A cultura lúdica é um patrimônio cultural de todos e gerada pelo brincar próprio de cada comunidade que possibilita o surgimento da cultura lúdica local.

O ser humano sempre brincou, brinca e sempre irá brincar, mas a intensidade e a qualidade desse ato lúdico vão depender do contexto em que elas vivem e de outros fatores que o influenciam. No ato de brincar, ocorre um processo de troca, divisão, oposição e mediação, gerando momentos de desequilíbrio e equilíbrio, e permitindo novas conquistas individuais e coletivas. Verificamos que o brincar é fonte de prazer e ao mesmo tempo, de conhecimento.

### **O museu e o brincar pelo olhar dos artefatos lúdicos**

No cenário atual observa-se um movimento crescente de pensar o jogo e/ou brinquedo, entre outras manifestações culturais geradas pela comunidade, como patrimônio material e imaterial da humanidade e como artefato museológico. Funari e Carvalho (2005) descrevem a ideia que patrimônio etimologicamente advém de conceitos da herança paterna, ou seja, da derivação do latim *patrimonium*, tecendo a relação entre objetos herdados e pai ou antepassados ou até de gerações anteriores.

Já no âmbito museológico, essa concepção introduz a relação de integração entre o museu e os aspectos de vida, abrindo oportunidade para expor as atividades criadas por pessoas comuns em ações cotidianas, como a curadoria da exposição de jogos e brinquedos do mundo do museu do brinquedo de Fortaleza. Composta por uma coleção particular aberta ao público com jogos e brinquedos diversos, com intuito de propor ações de interesse social, experimental e lúdico, o que corrobora com Padiglione (2013), destaca que a ação dos museus vai muito mais além da concepção histórica centrada na cultura material, mas além de um espaço que conserva,

expõe, comunica, preserva e contribui para um conjunto de valores em históricos, artísticos, científicos e técnico.

Nesse sentido, ao se pensar na exposição jogos e brinquedos do mundo sobre a luz da escolha dos objetos lúdicos que iriam contemplar esse momento único, passamos a refletir sobre qual jogo e/ou brinquedo estariam expostos com a intenção de aguçar as memórias e sensações do ato de brincar no museu através desses artefatos, optamos pelos jogos e brinquedos populares e tradicionais, os quais estavam inseridos nas culturas negra, indígena, quilombola e branca, tendo em cada artefato lúdico exposto o poder de conservar e resgatar elementos da cultura de um povo.

O que se reitera nos estudos de Maurice Halbwachs (2012), quando discorre que para despertar uma lembrança envolvida durante um acontecimento se faz necessário um resgate ao passado, revivendo uma situação, trazendo-a ao presente e sendo possível levá-la ao futuro. O autor destaca que essas lembranças sejam pessoais ou coletivas são expressas através de lembranças da infância, da escola, de festas familiares, viagens, presentes etc. ou seja, o ser social para manter suas memórias vivas se condiciona atrelado a inúmeras coisas, como mapas, histórias, culturas, brinquedos dentre outros.

Partindo dessa compreensão proposta por Halbwachs (2012), ao visitamos o museu do brinquedo de Fortaleza e sua exposição itinerante, nos deparamos não apenas com peças expositivas, mas com momentos que envolveram fatos marcantes na infância, resgatando lembranças a partir desse reencontro entre humano e o artefato. Isto é para Mefano (2005), a relação que o jogo e/ou brinquedo exercem sobre o indivíduo está intrinsecamente e extrinsecamente ligada ao passado no tempo presente, e os jogos e brinquedos populares e tradicionais, entendidos como patrimônio cultural tem o poder de ligar, relacionar e perpetuar esses elementos nos mais variados tempos históricos.

Desta forma, a exposição de jogos e brinquedos do mundo através de seus artefatos lúdicos, exposto no ambiente museal, fortalece que o brincar é uma atividade essencial humana, é o principal modo de expressão da criança. Portanto, com o brincar a criança desenvolve diversos sentidos cognitivos, como imaginação, criatividade, personalidade e sua própria autonomia, entre outros.

Com as bases teóricas já postas, o diálogo com abordagens educativas de jogos brinquedos em museus destinados a eles podem articular informações, significados e valores que despertam o ato lúdico através de situações brincantes e criação de repertório possibilitando o desenvolvimento da criança em vários sentidos. Para os adultos, essa mediação museal na

relação humano-não humano, do sujeito com o jogo e /ou brinquedo, propõe experiências afetivas e de partilha de memórias que perpetuam costumes e tradições, a noção de patrimônio cultural.

O fato é que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras podem simular a realidade, a partir dessa simulação cria-se um contexto de aprendizagem, para então tornarem-se experiências educativas. Essa é a ideia geral por trás da *game-based learning*, tida como um tipo de metodologia ativa (Mann *et al.*, 2002), pensada, em suas primeiras aplicações, para ensinar jovens.

As experiências simuladas através de jogos são interessantes por promover a interação entre pessoas e proporcionar experiências em um ambiente capaz de ser seguro e democratizado. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras estão ligados a cultura e se tornam referências conhecidas por estudantes em que podem relacionar os jogos a suas histórias de vida.

Os jogos afetam a história presente, seja através da economia, da cultura, das formas de relação em universos virtuais coletivos, compartilhados ou individuais, como manifestação cultural, que geram uma série de referências que são significativas a participantes. Muitas tentativas de extrapolar essa cultura dos jogos para a educação foram realizadas ao longo dos anos, assim como vários estudos sobre o fenômeno, que acabam por ultrapassar a aplicação dos jogos para algo mais, que dialoga com a interdisciplinaridade, o *design* de jogos, objetivos educacionais e teorias do desenvolvimento se constituindo como objeto de pesquisa (Almeida, 2016).

Para Canclini (2006) citado por Almeida (2016) a cultura lúdica é uma cultura híbrida uma recriação criativa da cultura de diferentes adultos, de várias localidades e tempos, expressa pela criança, ou também, por jovens e adultos. Essa cultura híbrida se relaciona e interage com a CULTURA DO EFÊMERO onde culturas, sociedades, instituições, grupos e indivíduos contemporâneos caracterizam-se pela possibilidade da abertura. Entretanto, grande parte desta abertura é definida pelo mercado de consumo.

Já para Burke (2006) citado por Almeida (2016) a cultura lúdica pode estar se hibridando, pois o hibridismo seria o resultado de encontros múltiplos e contínuos, requerendo que encontros sucessivos, adicionando novos elementos à mistura ou reforçando os antigos elementos, visto que nenhuma cultura é uma ilha isolada nessa atual conjuntura.

Podemos dizer que a cultura lúdica é uma cultura mestiça. De acordo com Abdala Junior (2002) citado por Almeida (2016), toda cultura é mestiça. Contudo, ele ainda salienta que o

diferencial que hoje se verifica ao comparar as configurações históricas do passado com as da atualidade decorre da intensificação dos contatos humanos. A intensificação dos contatos culturais da atualidade permite que vários sistemas culturais se interpenetrem e se cruzam, matizando sua cultura lúdica híbrida.

Os jogos e brinquedos tradicionais e populares são elementos presentes na cultura, no que diz respeito aos aspetos socioculturais de uma população ou comunidade, integrando-as em momentos festivos e aprimorando no desenvolvimento de habilidades para a prática de atividades cotidianas. O jogo é uma manifestação cultural próxima da religião e é importante no equilíbrio da sociedade. A cultura lúdica é produzida pelos sujeitos que participam dela mesma, produto de interação social. Concluímos que nós aprendemos a **BRINCAR** (Almeida; Sousa, 2022b).

### **Museu do brinquedo de Fortaleza**

**Museu do Brinquedo de Fortaleza** é classificado como um museu itinerante, constitui seu acervo através de aquisição e/ou doação de jogos e brinquedos de vários lugares nacionais e internacionais, que traz consigo um intercâmbio de objetos reais que remetem a lembranças, histórias, culturas de variados tempos e sociedades, enfatizando o espaço de conhecer, reconhecer, relembrar e reviver o mundo criativo do jogo, do brinquedo e da brincadeira preenchendo espaços de memórias e abrindo sítios para manifestações e interações do ato de brincar em adultos e crianças.

Além disso, o museu tem como proposta apresentar e oferecer um espaço de produção cultural e artística na perspectiva da cultura lúdica. O tripé museu-escola-brincar é uma possibilidade educativa e de aprendizagem. Utilizando o museu como um espaço educativo, formativo e de aprendizagem. O objetivo do museu do brinquedo é: preservar, divulgar, produzir, sistematizar e analisar o conhecimento transdisciplinar do patrimônio cultural lúdico da humanidade, e ainda gerando uma reflexão crítica sobre a diversidade sociocultural (Almeida; Lima; Neto, 2022a).

E museus são espaços de memória; de história; de descobertas sobre o mundo e sobre nosso papel nesse mundo. O museu não é um lugar de ensinar cultura, mas, sim, lugar de cultura. Para nós o **BRINCAR** é uma herança cultural que pertence a **TODOS**, além disso, o espaço do museu assume um caráter múltiplo, pois permite guardar, olhar e também **BRINCAR**.

Nesse sentido, a exposição jogos e brinquedos do mundo, traz como referência, lembranças diversas da infância, desperta a imaginação dos visitantes, conserva objetos e ideias e apresenta uma conotação espacial de realidade e vivência em outros tempos e espaços com intuito de preservar as próprias memórias afetivas da infância de seu colecionador, idealizador e curador o Dr. Marcos Teodorico, bem como o desejo de preservar a infância e outros jogos e brinquedos personagens humanos e compartilhá-los com o mundo.

Portanto, o museu do brinquedo de Fortaleza, através da montagem e curadoria da exposição jogos e brinquedos do mundo, possibilitou aos visitantes a oportunidade de vivenciar jogos e brinquedos populares e tradicionais, os quais fazem parte da cultura de diversos povos do mundo, com a proposta de conservar e resgatar elementos do ato de brincar em cada contexto explorado durante a mediação com a comunidade.

Os museus são espaços de reprodução de conhecimento em diversas áreas do conhecimento, pela sua história, temática, organização, mediação e objetos de exposição com base plural e diversificada, mantendo uma relação viva e dinâmica com a sociedade, portanto a nova definição de museu conforme a *International council of museums* BRASIL - ICOM, (2022).

### **Política nacional de museus**

O Ministério da Cultura, compreendendo que toda e qualquer política pública somente se consolida quando apropriada pela sociedade, consolida juntamente com o Governo Federal a criação do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), órgão responsável pela gestão da Política Nacional de Museus. O caráter abrangente e democrático de sua estrutura visa a torná-lo um instrumento legítimo de desenvolvimento do setor museológico brasileiro. A dimensão criativa do museu reside nas trocas afetivas, no despertar da sensibilidade, nas intuições e memórias que pulsam, na atualidade da imaginação sonhadora, na espontaneidade das relações.

Criar é construir a memória, e, ao com ela trabalharem, os museus operam como quem edita, corta, recorta, cola, mistura, oculta, revela, enfatiza e esquece. O trabalho com a memória implica o reconhecimento do seu caráter seletivo, eletivo e, portanto, político. Criar é dar sentido à existência, é perceber-se parte do processo. O importante na experiência do museu é ‘estar em relação’ e, nesse sentido, é fundamental imaginar outras coisas que não os saberes instituídos, aceitando a potência como fonte de novos saberes.

O Museu do Brinquedo de Fortaleza é caracterizado com um museu itinerante, com coleção própria surgiu de uma iniciativa de compras e doação de jogos e brinquedos pertencentes ao Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida, no ano de 2000, onde iniciou sua coleção pelo mundo por meio de doações, adquirindo um total de 10.000 jogos e brinquedos atualmente o acervo encontra-se sobre a tutela temporária do Instituto Nexos.

Desta maneira, podemos no museu arquivar, classificar, selecionar e compor um acervo de jogos, brinquedos, brincadeiras e materiais lúdicos de diferentes lugares do mundo e introduzi-los convenientemente em exposições permanentes e temporárias em diferentes espaços educativos, culturais e de lazer, permitindo assim, que as nossas crianças, jovens, adultos e idosos tenham acesso às diferentes manifestações da cultura lúdica.

### **Memória, identificação e valorização da cultura lúdica**

A evolução tecnológica construída pelo ser humano, especialmente nos últimos 50 anos, permitiu o estabelecimento da comunicação e inter-relação entre pessoas e povos em tempo real, transformando o paradigma e a concepção do espaço-tempo até então conhecidos. A informática e a televisão via satélite fazem chegar as notícias em tempo real, e, entretanto, não chegam apenas elas, mas também somos apresentados, com a mesma rapidez, à estrutura montada pelo consumo através de produtos, serviços, bens e “cultura”.

Se por um lado a possibilidade das trocas, não apenas econômicas, mas também culturais e sociais, facilitam a integração e a compreensão da diversidade, por outro pode levar a um processo de alienação. Quando um povo, seguro de seus valores e tradições, entra em contato com outro, também consciente do que lhe é próprio e conhecedor de sua própria fortaleza, o resultado pode ser uma mútua aprendizagem. O outro não ameaça e sim enriquece o próprio conhecimento, permitindo que a convivência amadureça o conviver-respeitando, nascendo, desta forma, um novo diferenciar.

Porém, quando um povo é desconhecedor de sua própria cultura e tradições, comportando-se distante dos valores das gerações anteriores e mantendo-se desinteressado de tudo que significa seu passado, ao entrar em contato com um universo cultural qualquer, poderá estar adentrando em um mundo no qual “absorver” a cultura do outro se torna natural, e algo que foi trazido por via especialmente midiática, se transforma em uma equivocada “verdade”.

Neste sentido, segundo Almeida e Siebra (2018) encontramos na educação patrimonial uma forma de trabalhar alguns aspectos relevantes do processo de construção da identidade



desta população; ao identificar os traços identitários e os valores da cultura ancestral, poder fomentar as manifestações culturais baseadas na verdadeira história de um povo e empoderar, crítica e dialogicamente uma população.

Ao falarmos em Patrimônio Cultural de acordo com Siebra, Almeida e Batista (2016), tem-se a ideia de uma herança de nossos antepassados, estando intimamente ligado à memória e à lembrança daquilo que fez parte das gerações anteriores. Assim, é através dessa memória cultural que é produzida a identidade cultural de um povo. Com isso pode-se inferir que o patrimônio é herança e traz consigo as manifestações humanas ao longo do tempo.

### **Exposição jogos e brinquedos do mundo**

A montagem de um material de trabalho para a atuação do curador, ela busca em suas narrativas teóricas transparecer o caráter fundador e desenvolvidor de histórias, em que um determinado momento de sua trajetória esteve disposto a acumular, analisar e catalogar objetos trazendo em si informações relevantes e apropriadas ao contexto com intuito de apropriar-se de um repertório e instituir o que deveria estar de acordo com suas diretrizes.

O termo curadoria vem da palavra latina *curare*. Já teve sua denominação ligada a cuidar de casas de banho na Roma dos padres de cuidava de almas, nos tempos medievais, porém já no século XVIII, ganhou o sentido de cuidar de coleções de artes e artefatos o que para Obrist (2014), a curadoria é um meio de comunicação em massa e um ritual. O curador monta a exposição para que ela se torne uma experiência extraordinária, e não apenas ilustrações e organização de espaços, mas um capacitador de todo o processo Obrist (2014).

Entretanto, a instituição museu, que não necessita de ser um lugar fixo, é dotada de cultura. Os brinquedos e jogos são culturais. Um museu de jogos e brinquedos recorda um espaço mágico, onde a cultura apresenta-se materializada e visibilizada. Não que em outros museus isso não concorra com outros artefatos, mas nessa vivência reportada a esse trabalho, vivenciamos momentos em que aparentou nas expressões formuladas pelos visitantes de crianças a idosos que os artefatos lúdicos da exposição se refletiram numa total imersão do ato de brincar trazendo à tona memórias de infância para alguns e o brincar no presente para outros, traçando um paralelo entre passado, presente e futuro.

Logo, a proposta curatorial da exposição: jogos e brinquedos do mundo do museu do brinquedo de Fortaleza, propôs o desafio de ordenar objetos de caráter lúdico onde a preocupação sempre foi a diversidade cultural dos objetos dispostos e ordenados visando

promover nos visitantes uma experiência onde se sentissem contemplados pela proposta valorizando suas particularidades, sua história, suas memórias numa de relação de troca de saberes e entre saberes.

A exposição de jogos e brinquedos do mundo do museu do brinquedo de Fortaleza foi inaugurada em outubro de 2022 e concluída em novembro de 2023. Até a presente data contabilizamos um total em média de mais de 3.500 visitantes dos mais diversos lugares do Brasil e do Exterior. A exposição foi organizada com o seguinte ordenamento de montagem e visitação onde o público vivenciou, jogos indígenas, jogos africanos, jogos quilombolas, bonecos e bonecas de doação de várias partes do mundo, fotografias, livros, revista e a construção de uma parede das emoções, na qual os visitantes puderam deixar em exposição, suas expressões e sentimentos do ato de brincar.

A exposição foi estruturada nas seguintes estações conforme observamos no quadro abaixo.

**Quadro 1:** estruturação dos artefatos lúdicos nas estações

<b>ESTRUTURAÇÃO DOS ARTEFATOS LÚDICOS NAS ESTAÇÕES</b>	
<b>ESTAÇÃO</b>	<b>CONTEUDO LÚDICOS DA ESTAÇÃO</b>
<b>Estação 1 (E1)</b>	Ao adentrar a sala de exposição o visitante irá se deparar com estruturas impressas em policloreto de vinila (PVC), de duas matrioska também conhecidas de “bonecas russa”, as bonecas matrioska são caracterizadas por possuírem diversos tamanhos que são colocados uma dentro das outras. Conforme a cultura russa, as <i>matrioskas</i> simbolizam a ideia de maternidade, fertilidade, amor e amizade, onde os visitantes usufruíram de fotografias com seus rostos e corpo das bonecas.
<b>Estação (E2)</b>	Foram dispostos um quadro de jogos infantis do pintor Pieter Bruegel, o velho, na qual ele mostra a importância de ter sido um pintor de miniaturas, ao agregar em uma única tela mais de 230 figuras humanas, retratando o cotidiano dessas pessoas onde ele apresenta crianças miniaturizando adultos transformando-os em crianças, fato comum na iconografia medieval. As crianças variam de bebês a adolescentes. O artista representa um grande número de jogos e atividades lúdicas (em torno de 83) do século XVI, sendo muitos deles identificáveis e ainda usados até os dias de hoje, como as seguintes brincadeiras: pernas de pau, roda, pular corda, rodar aros, cavalo de pau, cata-vento, cabra-cega, pular carniça, soprar bexiga, esconde-esconde, jogar castelo, andar de cadeirinha, boneca, pião, cavalinho, boca de forno, bolhas de sabão, cabo de guerra, e outros tantos mais, ao lado desse quadro encontramos também uma referência de jogos de matrizes

	<p>africanas Os jogos africanos retratam ludicamente atividades naturais das tribos, como o plantio e a colheita, a caça e a pesca; exigindo raciocínio e estratégia. Em alguns países africanos, os jogos de estratégia são muito ligados à tradição e as táticas de jogo são passadas de geração em geração, guardadas como “segredos de família”. Dando continuidade a (E2), encontramos informações curatoriais do profº Dr. Marcos Teodorico de Pinheiro de Almeida , um pouco de sua história acadêmica e como tudo começou na salvaguarda desse material do museu do brinquedo de Fortaleza, junto a esse memorial os visitantes irão se deparar com uma mini exposição em formato de álbum fotográfico da jornalista Emanuela Franco, denominada de Dolls, caracterizada pela metodologia de fotojornalismo onde registra um total de trinta e seis (36) fotos de bonecas do acervo da Sra. Francisca das Chagas Quesado, que aos 87 anos, conserva bonecas devido ao seu interesse em pela brincadeira infantil. Essas bonecas possuem um grande referencial de vida a Sra. Francisca por ter crescido em uma família humilde do interior do Ceará e construía suas bonecas com sabugos de milho. Quando adulta ganhou sua primeira boneca aos 30 anos de idade e depois disso, ela mesma confecciona suas próprias bonecas. As imagens deste álbum estão em impressas em retro, exibidas no álbum de fotos da editora Galison de New York.</p>
<b>Estação 3 (E3)</b>	<p>Os visitantes irão encontrar mais uma obra da Emanuela Franco, a obra denominada Let's Play, mais uma proposta de fotojornalismo que traz em sua proposta o objetivo de registrar imagens do ato de brincar das crianças nas ruas do Brasil, tais como: pega-pega, sete pecados, esconde-esconde, dentre outras. Todo artefato possui características técnicas de captura de imagens em composição fotográfica diagonal e fotos em preto e branco. Além de estações em vitrines compostas de coleção de carros, bonecas, bonecos e jogos em madeira, vidro, além de teatros de fantoches em madeira para brincadeiras lúdicas da coleção do Dr. Marcos Teodorico.</p>
<b>Estação 4 (E4)</b>	<p>Denominada de corredor central , encontramos dispostos mais de 200 artefatos lúdicos que vão desde brinquedos tais como: carros e aviões confeccionados em plástico, madeira e metal, roda gigante em madeira, petecas, piões em madeira, animais em madeira, bonecos equilibristas, bate bate em madeira, maracas, bilboquê, tambores, apitos, arco e flechas, bolinha de gude, zunidor, bonecas de pano, bonecas em palha etc., na disposição de jogos de tabuleiro em madeira podemos citar aqui alguns deles, tais como: Futebol, Dama, Gamão, Mancala, Sudoku, Prumo, Polaris, Tsoro, Trilha, Rex, Queops, Yoté, Ruma, dentre outros.</p>

<b>Estação 5 (E5)</b>	O visitante entrará numa imersão dos jogos de raciocínio lógico, e quebras cabeças dos mais variados possíveis, oriundos de materiais e culturas do mundo todo, podemos aqui citar alguns deles tais como: mutoreri, inversão, arrumadinho, cubos mágicos, desafios em madeira e cordas, encaixes, jogos em madeira, metal, plástico adquiridos por meio de termos de doação e/ou doação voluntária por pessoas e empresas do mundo inteiro.
<b>Estação 6 (E6):</b>	É composta de uma coleção de pipas quadradas e triangulares, além de uma coleção de ursos de pelúcia e brinquedos que possuem grande significado ao curador da exposição por se tratar de objetos lúdicos da infância dele e de suas filhas que foram guardados e expostos aos mais variados públicos. A exposição “Jogos e Brinquedos do Mundo” (Figura 1), exposta pelo Museu o Brinquedo de Fortaleza, traz consigo não só artefatos lúdicos, mas memórias, afetos, alegrias, tristezas, superação, mas também em si ela pode expressar por meios de narrativas propostas pelo curador e sua equipe, desde a seleção, montagem, exposição e mediação um sentimento de pertencimento do museu e seus artefatos lúdicos, o que corrobora com Carneiro e Dodge (2007), quando discorre que os jogos, as brincadeiras não se originam somente entre as crianças, mas também entre os adultos, que utilizavam como ritos e como produtos de simbologia. Seja pelo corpo, ou através de objetos como os brinquedos, são expressos pelo brincar a possibilidade da expressão cultural, favorecendo o imaginário e desenvolvendo possibilidades e definições aos objetos, jogos e brincadeiras (Queiroz, Maciel e Branco, 2006).

Fonte: Autor.

Nas exposições existentes em um museu do brinquedo podemos construir propostas de organização de mostras com diferentes temáticas: Jogos e brinquedos indígenas; Jogos e brinquedos africanos; Icnografia lúdica; Brinquedos e brincadeiras populares regionais: identidade e memória; Jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais; *Board games*; *Gamificação*. Devemos estimular a implantação de museus do brinquedo onde seja possível realizar estudos sobre jogos, brinquedos e brincadeiras de diferentes países e culturas, e que sirva como um ambiente formativo, de resgate, de identidade, preservação, manutenção e memória da cultura lúdica.

## Considerações finais

Com a curadoria da exposição buscou-se não somente expor objetos lúdicos, mas proteger, salvaguardar, esses materiais culturais para que não desapareça de nossa história. Os museus surgem em nossa sociedade não somente para guardar acervos, mas para conservá-lo, preservá-los de modo seguro com intuito de devolver e relembrar as origens, as pessoas que não vivenciam mais em seu cotidiano as tradições.

Resguardar os jogos e brinquedos herdados das gerações passadas, e os construídos no presente possibilita manter um ciclo de memória e conhecimento para as gerações futuras. A chegada desse modelo de exposição fixa ou itinerante aos museus além de ter modificado sua função primária de objeto não estático e funcional na ação de brincar, para objeto estático e funcional de modo não manipulável, o tornou uma declaração histórica, cultural e artística.

No museu do brinquedo falamos todas as línguas, mas cada uma tem o seu próprio significado, sua originalidade. Nunca podemos esquecer que o jogo, o brinquedo e a brincadeira trazem consigo vários elementos importantes: vida, esperança, reconstrução e sonho. O museu do brinquedo é um espaço de reconstrução da memória, identificação e valorização da cultura lúdica, possibilita reencontro e recriação de nexos com a nossa infância, além de proporcionar mergulhar no brincar e redescobrir quem somos por intermédio das nossas falas lúdicas e do nosso imaginário infantil.

Em síntese, além de proporcionar prazer e diversão, no museu o brincar infantil pode representar um desafio, estimular a inteligência, ensinar a conviver como um ser social e promover o pensamento reflexivo e transformador. A cultura lúdica sempre foi e sempre será um elemento fundamental para a formação humana, em especial, na vida da criança. Cada situação lúdica vivida por nós: é única, a inspiração é singular e não pode ser repetida. Assim acontece com o brincar infantil, um momento lúdico que jamais se repete.

Neste sentido, o Museu do Brinquedo de Fortaleza é um ambiente que protege, restaura, compartilha e replica o patrimônio lúdico. Concluimos assim que devem ser preservados os patrimônios de grande significado para a coletividade e que refletem suas práticas culturais. Para isso, é necessário que a coletividade se comprometa com a preservação de seus patrimônios, valorizando suas tradições, saberes e práticas, em vez de subjugar-se a valores das classes dominantes. A cultura lúdica é feita com a implicação dos sujeitos e a tomada de posturas ativas e cidadãs.

## Referências

- ALMEIDA, M. T. P.; LIMA, L. C. M.; NETO, F. H. A. Jogos e brinquedos: um breve relato histórico. *In: ALMEIDA, M. T. P.; LIMA, L. C. M. (org.). Next Level: o brincar e o lúdico*. Fortaleza: Instituto Nexos, 2022a, p. 132-149.
- ALMEIDA, M. T. P.; SOUSA, A. V. A cultura indígena e a sua visibilidade na educação física escola. *In: GRILLO, R. M.; SCAGLIA, A. J.; CARNEIRO, K. T. Em defesa do jogo: diálogos epistemológicos contemporâneos*. Curitiba: Appris, 2022b, p. 439-469.
- ALMEIDA, M. T. P. O Museu do brinquedo: território do brincar e da preservação do patrimônio lúdico material e imaterial. *In: SAKAMOTO, C. K.; CAMPOS, M. C. M. (org.). Brincar, cuidar e educar*. São Paulo: Gênio Criador, 2021, v.1, p. 63-97.
- ALMEIDA, M. T. P.; SIEBRA, L. M. G. Museu do brinquedo: memória, identificação e valorização da cultura lúdica infantil. *In: SOARES, C. F.; SIEBRA, L. M. G.; ALMEIDA, M. T. P.; BATISTA, V. L. (org.). Escola: lugar de brincadeira, cultura e diversidade*. Fortaleza: IMPRECE, 2018, p. 53-74.
- ALMEIDA, M. T. P. Jogos autóctones e tradicionais: patrimônio cultural da humanidade. *In: NEPOMUCEMO, C. M.; BEZERRA, T. S. A. M.; ZAPAROLI, W. G. (org.). 8º Fórum internacional de pedagogia: educação em/para os direitos humanos, diversidade, ética e cidadania*. Imperatriz: Ethos, 2016, p. 1631-1658.
- CASCUDO, L. C. **Antologia do folclore brasileiro**. 4ª ed. São Paulo: Editora Martins, 1956.
- FUNARI, P. P.; CARVALHO, A. V. O patrimônio em uma perspectiva crítica: o caso do Quilombo dos Palmares. **Diálogos**, v. 9, n. 1, p. 33-47, 2005. Disponível em: <http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Dialogos/article/view/41416/21732>. Acesso em: 2 mar. 2023.
- HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. São Paulo: Vértice. 2012.
- ICOM Brasil. **Nova definição de museu**. São Paulo: ICOM Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.icom.org.br/?p=2756>. São Paulo: ICOM Brasil. Acesso em: 16 dez. 2023.
- KOLLMANN, E. K.; REICH C.; BELL, L.; GOSS, J. Tackling tough topics: using socio-scientific issues to help museum visitors participate in democratic dialogue and increase their understanding of current science and technology, **Journal of Museum Education** v. 38, n. 2, p.174-186, 2013.
- MANN, B. D.; EIDELSON, B. M.; FUKUCHI, S. G.; NISSMAN, S. A.; ROBERTSON, S.; JARDINES, L. The development of an interactive game-based tool for learning surgical management algorithms via computer. **The American Journal of Surgery**, v. 183, n. 3, p. 305-308, out. 2002.
- MEFANO, L. **O design de brinquedo no Brasil: uma arqueologia do projeto e suas origens**. 2005. 163f. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2005.
- MUNIZ, A. W. B. **Patrimônio cultural imaterial: tesouros vivos do estado do Ceará**. 2014, 87f. Monografia (Especialização em Gestão Cultural) – Instituto de Humanidades, Artes e Ciências, Universidade Federal da Bahia, Olinda, 2014.
- OBRIST, H. U. **Caminhos da curadoria**. Rio de Janeiro: Editora Cobogó, 2014.

PADIGLIONE, V. O corpo maravilhoso do brigante italiano: quando sensibilidades artísticas encarnam fantasias populares. **ArtCultura**, Uberlândia, v. 15, n. 26, p. 107-120, jan.-jun. 2013.

SANTOS, G. F. L. **Jogos tradicionais e a educação física**. Londrina: EDUEL, 2012.

SCHEUERMAN, W. **Globalization**. In: STANFORD Encyclopedia of Philosophy. 2010, p.1-22.

SIEBRA, L. M. G.; ALMEIDA, M. T. P.; BATISTA, V. L. (org.). **Sertão cultural**: memória, identificação e valorização da cultura sertaneja. Assis: Gráfica & Editora Triunfal, 2016.

SOUZA, A. V.; ALMEIDA, M. T. P. Experiências interculturais com jogos e brincadeiras na prática pedagógica de professores e professoras indígenas. In: ALMEIDA, M. T. P (org.). **O Game em jogo**: diálogos e reflexões sobre a ludicidade do jogar na era digital. Fortaleza: Instituto Nexos, 2021. p. 30-43.

### Sobre o autor

**Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida:** Professor da Universidade Federal do Ceará (UFC) do Instituto de Educação Física e Esportes (IEFES). Doutor pela Universidade de Barcelona (UB). Mestre em Educação da América Latina pela Universidade de São Paulo (USP). Mestre em Educação pela Universidade de Barcelona (UB). Graduado em Educação Física. Coordenador do Centro de Estudo sobre Ludicidade e Lazer (CELULA), Coordenador do Laboratório de Brinquedos e Jogos (LABRINJO) e Coordenador da Unidade Móvel Brincarmóvel da Universidade Federal do Ceará. Colaborador pesquisador do Instituto Nexos. Coordenador e Curador do Museu do Brinquedo de Fortaleza.  
*E-mail:* mtpa@ufc.br

Recebido em: 18 jan. 2025

Aprovado em: 18 jan. 2025