



O jogo como ferramenta para interpretar o patrimônio: uma experiência no Museu Municipal Anita Ferreira de Maria e Memorial Djanira, Avaré-SP

Raquel Ribeiro de Souza Silva¹

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Campus Avaré

Resumo

O conceito de museu está em constante evolução no Brasil e no mundo, buscando proporcionar oportunidades de vivências que conciliam atividades educativas e de lazer. Contudo, no Brasil, o que se observa é o distanciamento de uma parcela considerável da população desses espaços culturais. No município de Avaré, o Museu Municipal Anita Ferreira De Maria e o Memorial Djanira fazem parte dessa realidade. De acordo com o responsável por ambos os espaços, a frequência de visitação é baixa, e não há um controle formal da quantidade de visitantes. Apesar de não ser formalmente quantificado, é predominante a presença de escolas da rede municipal, estadual e privada do município. Contudo, não há material impresso específico sobre as exposições para ser usado durante e/ou após a visita como recurso de interpretação do patrimônio. Esse projeto propõe uma integração desses espaços com o Instituto Federal de São Paulo, *Campus Avaré*, envolvendo alunos do Curso Técnico Integrado em Lazer, por intermédio de duas ações de extensão: visita técnica e elaboração de material impresso, no formato livro-jogos. A primeira ação será direcionada para alunos da disciplina técnica Turismo de Lazer. A segunda ação, elaboração de um livro-jogos, é voltada especificamente para o aluno bolsista. Seguindo como modelo os “livres-jeux”, o material impresso será composto por atividades como jogos de palavras, espaço para desenhar e completar desenhos reproduzidos com base nas obras artísticas expostas, jogos de perguntas e respostas sobre fatos históricos do município, entre outras, com o objetivo de explorar os elementos presentes no acervo do museu e do memorial. Considerando a importância de uma conscientização sobre o patrimônio cultural, bem como o propósito de proporcionar vivências que auxiliem o aluno a construir um repertório amplo de atividades recreativas que contemplem as diversas dimensões do lazer, a elaboração desse material constitui-se em mais um elemento para compor esse repertório. A contribuição para a comunidade externa será a concessão de um exemplar do material elaborado para a Secretaria da Cultura do município, o qual poderá ser reproduzido e entregue aos visitantes do museu e do memorial.

Palavras-chave: museu; patrimônio; jogos; aprendizagem.

Introdução

Os espaços patrimoniais, tais como os museus e memoriais, representam ambientes favoráveis para a inserção de atividades de interpretação do patrimônio, com o intuito de ampliar e direcionar o conhecimento sobre aspectos histórico-artístico-culturais de uma localidade.

No entanto, o que se observa com frequência, empiricamente e na literatura especializada é um distanciamento, de uma parcela considerável da população brasileira desses espaços culturais (ICOM, 2020; Canedo, D. P.; Severino, J. R., et. al., 2023).

No município de Avaré, instalados em salas do Centro Avareense de Integração Cultural (CAIC), com acervos compostos por peças e obras de reconhecido valor histórico e artístico encontram-se o Museu Municipal Anita Ferreira De Maria e o Memorial Djanira (Avaré, 2018).

Mantido pela Secretaria Municipal de Cultura, de acordo com o projeto de lei nº18 (2018) que oficializa a criação desse espaço, dentre os objetivos do Museu Municipal Anita Ferreira De Maria estão: “ser um espaço de difusão do conhecimento e educação acerca do patrimônio cultural do município e seus períodos históricos, seja através de visitas monitoradas, palestras, cursos, estágios e publicações” (Avaré, 2018, p. 1).

Enquanto que dentre os objetivos do Memorial Djanira estão “[...] III – Ser um espaço de difusão do conhecimento acerca da arte da pintora Djanira, seja através de visitas monitoradas, palestras, cursos, estágios e publicações; IV – Promover exposições permanentes e periódicas” (Avaré, 2018, p.1).

Dada essa disponibilidade de espaços culturais para a comunidade local, a execução desse projeto é relevante pois, primeiramente, até o presente momento, não existem dados atuais ou estudos específicos publicados sobre perfil do público, a frequência e avaliação da experiência de visita e da mediação cultural, o que do ponto de vista de gestão, dificulta a mensuração da qualidade e a proposição de melhorias para esses espaços.

Em segundo lugar, durante uma observação in loco, em conversa com o responsável por ambos os espaços, museu e memorial, foi mencionado que a frequência de visitação é baixa, e apesar do público não ser formalmente quantificado, é predominante a presença de escolas da rede municipal, estadual e privada do município, e não há material impresso específico sobre as exposições para ser usado durante e ou após a visita.

Diante desses pontos de fragilidade, observa-se uma potencialidade de integração desses espaços culturais municipais com o Instituto Federal de São Paulo, campus Avaré, envolvendo alunos do Curso Técnico Integrado em Lazer.

Com oferta única no Estado de São Paulo, o referido curso tem como objetivo formar profissionais técnicos de nível médio para atuar na organização, execução e avaliação de atividades de lazer, recreação e animação sociocultural para diversos públicos (IFSP, 2022).

Por meio da participação nesse projeto, os alunos serão beneficiados, por um lado, com as possibilidades de aprendizagem fora da sala de aula, e por outro lado contribuindo por meio de habilidades já desenvolvidas no decorrer do curso, para inserir o jogo como componente na programação da visita ao museu e ao memorial.



Essa aproximação entre escola, museu e memorial dar-se-á inicialmente pela primeira ação proposta nesse projeto que é a realização de duas visitas técnicas programada para o mês de maio de 2024, em datas a serem definidas de acordo com a disponibilidade de ambas as instituições, no horário das disciplinas Turismo de Lazer (1º ano), e Manifestações Culturais Folclóricas e Artísticas (2º ano), beneficiando um total de 82 alunos.

A realização das visitas no âmbito dessas disciplinas se justifica pelo fato de que os respectivos conteúdos programáticos e objetivos (IFSP AVARE, 2022) possuem aderência com esses espaços culturais, dados os temas trabalhados, dentre eles a consideração dos museus e dos patrimônios materiais e imateriais como parte da dimensão cultural do lazer e atrativos turísticos, cujas exposições valorizam aspectos históricos, culturais e artísticos das comunidades.

Após a visita técnica, o aluno bolsista selecionado, sob a supervisão de professores e do responsável pela instituição, irá trabalhar em conjunto para a execução da segunda ação proposta nesse projeto que é a elaboração de material impresso, no formato livro-jogos.

Tendo como modelo os *livres-jeux* (Dorpe; Scamps, 2008; Ballofet, 2017; Feger; Losson, 2018; Vaissière, 2020; Musée d'Histoire de Marseille, 2023; Musée des Enfants Préau des Accoules, 2023), a proposta é que esse livro-jogos, direcionado ao público escolar, apresente atividades, como por exemplo, jogos de palavras, espaço para desenhar e completar desenhos reproduzidos com base nas obras artísticas expostas, jogos de perguntas e respostas sobre fatos históricos do município, entre outros, com o objetivo de explorar os elementos presentes no acervo do museu e do memorial.

Considerando os objetivos do curso técnico integrado em lazer, conforme descrito no seu Projeto Pedagógico (IFSP, 2022), que visam a promoção de uma conscientização sobre o patrimônio cultural, bem como a busca por proporcionar vivências que auxiliem o aluno a construir um repertório amplo de atividades recreativas que contemplem as diversas dimensões do lazer, sejam elas físicas, manuais, intelectuais, artísticas sociais ou turísticas, a elaboração desse material é um elemento a mais para compor esse repertório.

Ainda no sentido de formação, esse projeto contribui com a execução de um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, no âmbito da Educação de Qualidade de “até 2030, aumentar substancialmente o número de jovens e adultos que tenham habilidades relevantes, competências técnicas e profissionais, para emprego, trabalho e empreendedorismo (Nações Unidas Brasil, 2023).

As habilidades e competências técnicas e profissionais que serão desenvolvidas por meio desse projeto são: capacidade de análise e observação em contexto extraescolar, capacidade de concentração, autonomia, trabalho em equipe, expressão escrita e artística, criatividade produtiva, inventiva e de expressão.

Fundamentação teórica

De acordo com o Estatuto de Museus (Brasil, 2009), são considerados “museus as instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento.”

Apesar de historicamente, os museus terem sido considerados como espaços austeros, uma mudança institucional começa a ser observada no sentido de validar a ideia dos museus como espaços de difusão do patrimônio e ao mesmo tempo espaços de lazer (Faublée, E., 1992; Eidelman, J.; Gottesdiener, H. et Le Marec, J., 2018).

Barreto (2000) apontou alguns critérios que caracterizariam a museologia do século XXI, dentre eles a formação de espaços descontraídos e próximos do cotidiano das pessoas e da natureza, com exposições dinâmicas, acessíveis e lúdicas, permitindo ampla participação do público, além do investimento em divulgação e entrosamento com o mercado turístico das localidades.

Atualmente, a tendência dos museus é buscar proporcionar aos visitantes de todas idades novas experiências durante a visita, por meio de exposições que trazem estímulos sensoriais, cognitivos, sociais e afetivos (Cohen-Azria, 2002; Poli, 2020; Tobelem, 2017; Winkin, 2020; Sandri, 2020; Eidelman, Gottesdiener, et Le Marec, 2018).

Essas mudanças também podem ser observadas na ampliação da definição de museu dada recentemente, na Assembleia geral extraordinária pelo Conselho Internacional dos Museus (Icomos-France), que passou a considerá-lo como

uma instituição permanente, não lucrativa e ao serviço da sociedade, que se consagra à pesquisa, coleta, conservação, interpretação, e exposição do patrimônio material e imaterial. Aberta ao público, acessível e inclusivo, encoraja a diversidade e a sustentabilidade. Os museus operam e comunicam de maneira ética e profissional, com a participação de diversas comunidades. Eles oferecem ao público experiências variadas de educação, diversão, reflexão e de compartilhamento de conhecimentos. (Conselho Internacional de Museus, 2022, s. p.).

O ideal ambicionado pelos museus é, portanto, oferecer um espaço onde o erudito não ocupe todo o espaço, mas ao contrário disso, que seja um espaço convivial onde o público possa se reconhecer, interagir, questionar e ser instigado a retornar.

No Brasil, segundo a responsável pelo Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), em 2023 haviam mais de quatro mil museus em funcionamento, sendo que esses podem ser caracterizados de acordo com seus variados tipos de acervo, e são organizados de acordo com a Política Nacional dos Museus (Brasil, 2007), a qual instituiu o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) como responsável pela plataforma de cadastro museusbr e pelas políticas museológicas nacionais.



Contudo, ao observar que no ano de 2022, a população brasileira contabilizava 203,1 milhões de habitantes, de acordo com dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2022) e analisando os últimos dados de visitação aos museus publicados pelo Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM, 2020) o qual relatava que no ano de 2020 os museus cadastrados contabilizaram 7.010.196 visitantes e no ano de 2019 foram contabilizados 25.528.284 visitantes, considerando ainda que na apresentação desses resultados não houve distinção de contagem entre brasileiros e estrangeiros, pode-se inferir que há um distanciamento entre a população e os museus.

Com relação ao público que frequenta os museus brasileiros, de acordo com o relatório final da Pesquisa Educação Museal Brasil (Canedo, D. P.; Severino, J. R., et. al., 2023), na qual participaram 669 museus de todo o Brasil, o equivalente a 19,2% daqueles em funcionamento em 2022, o público escolar é o que mais participa das atividades de visita educativa.

A pesquisa menciona ainda os desafios enfrentados pelos museus relacionados com a falta de recursos humanos (52,7% dos museus participantes têm entre 1 e 5 trabalhadores), ausência de recursos financeiros, infraestrutura inadequada, dificuldades de ampliar as parcerias e o envolvimento das comunidades, bem como dificuldades com o desenvolvimento de procedimentos de avaliação (Canedo, D. P.; Severino, J. R., et. al., 2023).

Frente a essa importância social do museu, Grenier (2013) considerou cinco valores que lhes são intrínsecos: o valor ligado a coleção, o valor de conexão, que é o elo entre coleção e público no espaço e no tempo, o valor educativo, por ser esse um ambiente de aprendizagem, o valor estético, e o valor econômico, dado o impacto positivo no desenvolvimento local, por meio da atividade turística.

No que tange, especialmente, ao valor educativo, os museus são espaços privilegiados para a promoção do “aprendizado ao longo da vida” Brougère et Ulmann (2009), sendo que esse processo pode se dar por meio da interpretação do patrimônio.

A partir do desenvolvimento de experiências interpretativas do patrimônio é transmitido à criança e ao adulto a importância do museu como parte integrante da vida comunitária local, onde se preserva a memória cultural e onde se educa de forma permanente (Horta, M; Grunberg, E; Monteiro, A., 1999).

A experiência de visita nesses espaços culturais (Faublée, E., 1992; Eidelman, J.; Gottesdiener, H. et Le Marec, J., 2018) contribui com a o processo de aprendizagem contínuo ao longo da vida. Do mesmo modo, Brida et. al (2012) afirmam que os museus têm um papel fundamental como repositórios de conhecimento histórico e são guardiães da identidade histórica e das raízes da comunidade e que são, portanto, ferramentas naturais para educar o "presente".

Assim, no que diz respeito a valorização dos aspectos cotidianos das comunidades, o uso da interpretação patrimonial, discutida por Tilden (1977) e Horta, M.; Grunberg, E; Monteiro, A. (1999) como ferramenta de mediação cultural nas exposições possui a capacidade de aprimorar

a experiência do visitante à medida que revela significados por meio de objetos ou meios ilustrativos durante uma visita.

Para isso, diferentes formas de interpretação do patrimônio podem ser utilizadas, como por exemplo, o uso de jogos sobre a temática da exposição, e ou o uso de material impresso para ser consultado antes, durante ou após a visita. Esse conjunto de ferramentas representa uma forma de comunicação criativa e interativa capaz de mobilizar a atenção e a participação dos visitantes.

Diante de todas essas possibilidades, esse projeto focaliza-se no uso do jogo como forma de interpretar o patrimônio, e de estabelecer uma relação de interação com os visitantes, por meio do uso de material impresso no formato *livre-jeux* (Dorpe; Scamps, 2008; Ballofet, 2017; Feger; Losson, 2018; Vaissière, 2020; Musée d'Histoire de Marseille, 2023; Musée des Enfants Préau des Accoules, 2023).

A palavra jogo tem origem do vocábulo latino *ludus*, que significa diversão, brincadeira. Como conceito, jogo, segundo Huzinga (1980, p. 33) é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

O jogo, em suas mais variadas formas, faz parte das atividades praticadas no tempo de lazer, tempo esse, segundo Dumazedier (1962, 1988), no qual o indivíduo está livre das obrigações profissionais, familiares e sociais, e que pode ser utilizado para descanso, entretenimento, criação, desenvolvimento pessoal, e participação social voluntária.

Jogar pode, portanto, ser também uma atividade produtiva e até mesmo “um espaço de aprendizagem” (Brougère, 2002, p. 63), tendo em vista o conceito de “aprendizado ao longo da vida” discutido por Brougère et Ulmann, (2009), o qual consiste no processo que ocorre em todos os espaços e situações nas quais as pessoas podem desenvolver novos aprendizados e descobrir novos interesses.

Considerando que a prática do jogo é ao mesmo tempo uma atividade de lazer e de aprendizagem, Brougère (2002) chama atenção ao fato de que o jogo em si não é uma atividade ou uma situação educativa, mas ele pode promover experiências de aprendizagem que podem resultar em efeitos educativos para os participantes.

Alvez e Bianchin (2010) também compreendem que o jogo não é uma atividade educativa, mas sim um recurso facilitador no processo de aprendizagem, um meio de explorar e refletir sobre a realidade em que se vive, sendo, portanto, uma oportunidade de desenvolvimento do ponto de vista social, criativo, afetivo, cognitivo, histórico e cultural.

Por outro lado, Grandmont (1997), em sua obra *Pédagogie du jeu*, considerando o processo de aprendizagem das crianças, defendeu a ideia do jogo como elemento educativo, pois permite organizar e estruturar o processo psíquico, além de elaborar as capacidades cognitivas e afetivas. Para a autora, o jogo, serve estrategicamente tanto para apresentar noções e conceitos



de maneira indireta quanto para testar o nível de conhecimentos adquiridos.

Da mesma forma, para Loro (2018), o jogo pode desempenhar uma função de suporte para a aquisição de novas habilidades e competências, sendo, portanto, uma importante estratégia didática para o processo de aprendizagem.

Em concordância com Miranda (2002, p. 28), de que o jogo é “desafiante e mobilizador da curiosidade”, nos museus o uso, em seus mais variados formatos, possui a capacidade de atrair crianças, adolescentes e adultos, proporcionando aprendizagem fora dos "muros da escola".

Assim, do ponto de vista desse projeto, com base no referencial teórico apresentado, o jogo, em seu sentido amplo, auxilia a compreensão do conteúdo das exposições, quando usado no contexto de interpretação do patrimônio, sendo capaz de contribuir ao mesmo tempo com a promoção de momentos de aprendizagem, de pertencimento e de sociabilidade entre os participantes.

Resultados

Um relato de experiência sobre o projeto, a aproximação museu e escola e o processo de elaboração do livro-jogos foi objeto de apresentação na I Jornada do Conhecimento do IFSP Campus Avaré, a ser realizada no mês de outubro/2024, VIII Congresso de Extensão e Mostra de Arte e Cultura do IFSP - VIII CONEMAC.

O produto final do projeto, foi um exemplar do material impresso, elaborado pelos alunos bolsistas ficará disponível ao gestor do Museu Municipal Anita Ferreira De Maria e o Memorial Djanira, o qual futuramente poderá ser reproduzido e entregue aos visitantes.

Conclusão

Por meio do projeto executado foi possível ao aluno participante como bolsista conhecer parte da história de Avaré para então dar início a construção dos jogos do caderno de atividades (Anexo 1). O material foi entregue ao responsável do museu para que seja posteriormente distribuído aos visitantes. O projeto atendeu a uma demanda da comunidade externa por meio de uma parceria com o museu da cidade e atingiu os objetivos propostos durante a sua execução.

Referências bibliográficas

ALVES, L.; BIANCHIN, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. Rev. psicopedag., São Paulo, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862010000200013&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 05 mar. 2024.

AVARÉ. Projeto de lei n 18/2018. Disponível em: <https://sino.camaraavare.sp.gov.br/Sino.Siave/arquivo?Id=205009>. Acesso em: 05 mar. 2024.

AVARÉ. Projeto de lei nº 19/2018. Disponível em: <https://avare.siscam.com.br/arquivo?id=204819>. Acesso em: 05 mar. 2024.

BALLOFFET, P. Quand le jeu s'invite au musée. *Gestion*. n.2, v. 42, 2017. <https://www.cairn.info/revue-gestion-2017-2-page-74.htm>. Acesso em: 05 mar. 2024.

BARRETO, M. Turismo e legado cultural: As possibilidades do planejamento. Campinas, SP: Papirus, 2000.

BRASIL. Ministério da Cultura. Semana Nacional de Museus movimentou mais de 3.500 atividades pelo país. Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/semanal-nacional-dos-museus-movimentou-mais-de-3500-atividades-pelo-pais>. Acesso em: 05 de mar. 2024.

BRASIL. Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009. Institui o Estatuto de Museus e dá outras providências. *Diário Oficial da União*: seção 1, Brasília, DF, ano 146, n. 10, p. 1-4, 15 jan. 2009. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2009/Lei/L11904.htm. Acesso em: 05 Mar. 2024.

BRASIL. Lei nº 11.906, de 20 de janeiro de 2009. Cria o Instituto Brasileiro de Museus – IBRAM e dá outras providências. *Diário Oficial União*, Brasília, DF, 21 jan. 2009. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2009/Lei/L11906.htm. Acesso em: 05 Mar. 2024.

BRASIL. Ministério da Cultura. Política nacional de museus. Brasília: MinC, 2007.

BROUGÈRE, G.; ULMANN, A. *Apprendre de la vie quotidienne*. Presses Universitaires de France, 2009.

BROUGÈRE, G. Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels. *Éducation et sociétés*, n. 2, v.10, 2002. Disponível em: <https://www.cairn.info/revue-education-et-societes-2002-2-page-5.htm>. Acesso em 05 de mar. 2024.

CANEDO, D. P.; SEVERINO, J. R., et. al. Pesquisa nacional de práticas educativas dos museus brasileiros: um panorama a partir da política nacional de educação museal: relatório final. 1. ed. Joinville, SC: Casa Aberta Editora e Livraria: Instituto Brasileiro de Museus, 2023. Disponível em: https://obec.ufba.br/wp-content/uploads/2023/07/PEMBrasil_relato%CC%81rio-2023_final.pdf. Acesso em 05 de mar. 2024.

COHEN-AZRIA, Cora. *Quand l'enfant devient visiteur: une nouvelle approche du partenariat Ecole Musée*. Editeur L'Harmattan, 2002.

CONSEIL INTERNATIONAL DES MUSÉES ET SITES (ICOMOS-France). (2022) Définition du musée. Disponível em: <https://icom.museum/fr/ressources/normes-et-lignes-directrices/definitiondumusee/#:~:text=%E2%80%9CUn%20mus%C3%A9e%20est%20une%20institut%20ion,la%20diversit%C3%A9%20et%20la%20durabilit%C3%A9>. Acesso em: 01



fev. 2024.

CONSELHO INTERNACIONAL DE MUSEUS (ICOM-Brasil). (2020) Dados para navegar em meio às incertezas: Parte II - Resultados da pesquisa com públicos de museus. Disponível em: https://www.icom.org.br/wpcontent/uploads/2020/11/20201119_Tomara_ICOM_Ciclo2_FINAL.pdf. Acesso em: 01 fev. 2024.

DORPE, Audrey Van., SCAMPS, Lucie. Des livrets pour accompagner les enfants dans les musées, La Lettre de l'OCIM, n. 120, 2008. Disponível em: <http://journals.openedition.org/ocim/313>. Acesso em: 05 de mar. 2024.

DOUCET, M. Elaboration et validation de la facette des affectivités dans le modele de classification des jeux et jouets appelé le system e Esar. Chicoutimi, Université du Québec, 1992.

DUMAZEDIER, J. Vers une civilisation du loisir. Édition du Seuil, 1962.

DUMAZEDIER, J. Révolution culturelle du temps libre: 1969-1988. Méridiens Klincksieck, 1988.

EIDELMAN, J. ; GOTTESDIENER, H. et LE MAREC, J. Visiter les musées: Expérience, appropriation, participation. Culture & Musée, 2013. Disponível em: <http://journals.openedition.org/culturemusees/720>. Acesso em: 01 de fev. 2024.

FAUBLÉE, E. En sortant de l'école...musées et patrimoine. Hachette Éducation, 1992.

FEGER, F., LOSSON, C. Le Louvre à jouer Jouer pour s'approprier le musée, ses codes et ses collections. Musée du Louvre, 2018. Disponível em : [file:///C:/Users/Raquel/Downloads/Le%20Louvre%20%C3%A0%20jouer_Jouer%20pour%20s'approprier%20le%20mus%C3%A9e%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Raquel/Downloads/Le%20Louvre%20%C3%A0%20jouer_Jouer%20pour%20s'approprier%20le%20mus%C3%A9e%20(2).pdf). Acesso em: 05 de mar. 2024.

FILION, Rolande. Elaboration et validation d'un instrument de classement des jeux et jouets en rapport avec les habilités langagières à l'intérieur du système ESAR. Québec. Université Laval, 1992.

GARON, D. O direito de brincar: A Brinquedoteca- Ed. Scritta- 4ª edição, São Paulo, 1998.

GRANDMONT, Nicole. Pédagogie du jeu. Jouer pour apprendre. Belgique, Bruxelles, De Boeck&Larcier s.a., 1997.

GRENIER, Catherine. La fin des musées? Éditions du Regard, 2013.

HORTA, M; GRUNBERG, E; MONTEIRO, A. Guia Básico de Educação Patrimonial. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Brasília, 1999.

HUZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 2 ed. São Paulo: perspectiva, 1980.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). População brasileira cresce 6,5% e chega a 203,1 milhões. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/37237-de-2010-a-2022-populacao-brasileira-cresce-6-5-e-chega-a-203-1-milhoes>. Acesso em: 05 de mar. 2024.

INSTITUTO FEDERAL DE SÃO PAULO. Projeto pedagógico do curso técnico em lazer. Avaré, 2022. Disponível em: <https://drive.ifsp.edu.br/s/ZbG2iECZKjMjtUt#pdfviewer>. Acesso em: 05 de mar. 2024.

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS (IBRAM). Museus no Brasil. Disponível em: <https://antigo.museus.gov.br/museus-do-brasil/>. Acesso em: 05 de mar. 2024.

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS (IBRAM). Formulário de visitação anual. Resultado FVA 2020. Disponível em: <https://www.gov.br/museus/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/programas-projetos-acoes-obras-e-atividades/museus-publico/ResultadodoFVA2020.pdf>. Acesso em: 05 de mar. 2024.

LORO, A. P. Jogos e brincadeiras: pluralidades interventivas. Curitiba: Intersaberes, 2018.

MIRANDA, S. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. Linhas Críticas, Brasília, v. 8, n. 14, jan/jun. 2002.

MUSÉE DES ENFANTS PRÉAU DES ACCOULES. Marseille la belle re-belle. Exposition du 16 nov. 22 à 30 juin 23.

MUSÉE D'HISTOIRE DE MARSEILLE. Le jeu des petits Massaliotes.: https://www.musee-histoiremarseillevoiehistorique.fr/sites/default/files/resources/file/le_jeu_des_petits_massaliotes.pdf. Acesso em: 05 de mar. 2024.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. Objetivos de desenvolvimento sustentável. 4 Educação de qualidade. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/4>. Acesso em 05 de mar. 2024.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

POLI, M. (dir). Chercheurs à l'écoute. Méthodes qualitatives pour saisir les effets d'une expérience culturelle. Presses universitaires du Québec, 2020.

SANDRI, E. Les imaginaires numériques au musée? Débats sur les injonctions à l'innovation. MkF éditions, 2020.

SILVA, M. R.; SCHWARTZ, G. M.; PIMENTEL G. G. A. Dimensões teórico práticas da recreação e do lazer. Curitiba: Intersaberes, 2021.

TOBELEM, J. Entre loisir et divertissement. In Tobelem J. (dir.), La gestion des institutions



culturelles. Musées, patrimoine, centres d'art. Armand Colin, 2017.

WINKIN, Y. Ré-inventer les musées? suivi d'un dialogue avec Milad DOUEIHI sur le musée numérique. MkF éditions, 2020.

VAISSIÈRE S. Le musée de demain doit-il être amusant? NECTART, 2020, n.10, p. 70-79. Disponível em: <https://www.cairn.info/revue-nectart-2020-1-page-70.htm>. Acesso em: 05 de mar. 2024.