

***Os brinquedos como patrimônio cultural: uma análise comparativa entre os Museus do Brinquedo de Natal (Brasil) e de Ponte de Lima (Portugal)***

***Toys as cultural heritage and symbol of current culture - a comparative analysis between the Toy-themed Museums in Natal (Brazil) and Ponte de Lima (Portugal)***

**Raquel Ribeiro de Souza Silva**

Professora na área de turismo, hospitalidade e lazer no Instituto federal de São Paulo –IFSP, Avaré/SP, Brasil

E-mail: raquel.ribeiro@ifsp.edu.br

**Adriana de Menezes Tavares**

Professora do Centro de Apoio Social de Pais e Amigos da Escola – CASPAE, Coimbra, Portugal

E-mail: Adriana.trinus2@gmail.com

*Artigo recebido em: 19-08-2022*

*Artigo aprovado em: 14-01-2023*

## RESUMO

O conceito de museu está em constante evolução no Brasil e no mundo, acompanhando as transformações sociais e colocando em evidência os elementos culturais de cada sociedade, proporcionando, desse modo, oportunidades de vivências que conciliam atividades educativas, turísticas e de lazer. Dentre as inúmeras tipologias existentes, os museus cuja temática são os brinquedos apresentam exposições nas quais objetos atemporais e presentes em diferentes culturas conseguem expressar de maneira simbólica especificidades que indiretamente caracterizam e espelham as sociedades nas quais estão inseridos. O objetivo deste artigo é discutir a valorização do brinquedo como um saber-fazer das sociedades, e, portanto, como um patrimônio cultural. Para isso, utiliza-se como procedimentos metodológicos a pesquisa bibliográfica e estudo de caso para apresentar o conceito contemporâneo de patrimônio e efetuar comparação entre as atividades desenvolvidas em museus do brinquedo localizados no Brasil (IFRN - Natal) e em Portugal (Ponte de Lima). Observou-se que em ambos os museus as atividades propostas valorizam uma “memória do brincar”, sendo que a principal distinção entre eles é o público alvo, enquanto o Museu do IFRN recebe majoritariamente escolares, o Museu do Brinquedo Português recebe mais turistas. Ambos atuam como disseminadores de cultura. Contudo, conclui-se que ainda se faz necessário ampliar o debate sobre a importância do brincar e do brinquedo como um saber-fazer inserido no contexto da comunidade.

**Palavras-chave:** Museu Temático. Cultura. Memórias de Infância.

## ABSTRACT

The concept of museum is constantly evolving in Brazil and in the world, following social transformations and highlighting the cultural elements of each society, thus providing opportunities for experiences that combine educational, tourist and leisure activities. Among the numerous existing typologies, museums whose theme is toys present exhibitions in which timeless objects present in different cultures are able to express in a symbolic way specificities that indirectly characterize and mirror the societies in which they are inserted. The purpose of this article is to discuss the appreciation of toys as a know-how of societies, and therefore as a cultural heritage. For this, the bibliographic research and case study are used as methodological procedures to present the contemporary concept of heritage and to make a comparison between the activities developed in toy museums located in Brazil (IFRN - Natal) and in Portugal (Ponte de Lima). It was observed that in both museums the proposed activities value a “playing memory”, and the main distinction between them is the target audience, while the IFRN Museum receives mostly students, the Portuguese Toy Museum receives more tourists. Both act as disseminators of culture. However, it is concluded that it is still necessary to broaden the debate on the importance of playing and toy as a know-how inserted in the context of the community.

**Keywords:** Themed museum. Culture. Childhood Memories.

## 1. INTRODUÇÃO

Os brinquedos e as brincadeiras são importantes componentes do desenvolvimento infantil. Os brinquedos estimulam de diversas maneiras a coordenação motora, a visão e a audição do bebê; desenvolvem a imaginação, auxiliam no desenvolvimento das habilidades físicas e mentais e ajudam a reforçar as relações afetivas e sociais das crianças, dos jovens e também dos adultos. Sua importância foi reforçada por diversos autores das áreas de Educação, Pedagogia, Psicologia e Antropologia, dentre eles, Vygotsky (2002), Benjamin (2004), Volpato (2017), Kishimoto (2010), Amado (2008), Brougère (2010), dentre outros autores, os quais, por meio de suas pesquisas contribuíram para validar o conhecimento sobre o tema.

Os brinquedos como instrumentos do brincar figuram, nesse contexto, como artefatos presentes no cotidiano de bebês, crianças e jovens ao longo dos séculos em diversas sociedades. De acordo com Shumka (2015) há registros da utilização de brinquedos em sociedades muito antigas como na Grécia Antiga ou durante o Império Romano.

Segundo Amado (2008, p. 88) os brinquedos podem ser classificados como artesanais, populares e industrializados, sendo que somente os populares são produzidos pelas próprias crianças, segundo o autor, “[...] num exercício frequente de colaboração mútua e com base num conhecimento que é transmitido intra e intergeracionalmente, mas que se tem mantido ao longo dos séculos como patrimônio cultural”.

Silva (2004) lembra que o brinquedo pode ser tanto uma produção cultural da criança como uma produção cultural *para* a criança. Os brinquedos podem ser criados pelas próprias crianças com materiais naturais (ossos, galhos, pedras, entre outros) ou reciclagem de materiais caseiros descartados (caixas, palitos, latas, fósforos, entre outros), ou ainda podem ser brinquedos criados pelos adultos como é o caso dos brinquedos industrializados. Até o final do século XIX, a maioria dos brinquedos eram fabricados em casa, ou fabricados artesanalmente, atualmente, entretanto, a grande maioria dos brinquedos são criados massivamente, elaborados em fábricas e comercializados.

O intuito do brinquedo é dividido entre o entretenimento (pelúcias, baldes de praia, entre outros), as atividades físicas / desportivas (bolas, bicicletas,), a educação e o desenvolvimento infanto-juvenil (jogos, quebra-cabeças, brinquedos de encaixe, entre outros) ou ainda como reforço da identificação do papel social das crianças (miniaturas, bonecas e eletrodomésticos de brinquedo para as meninas e carrinhos e armas de brinquedo para os meninos, por exemplo). Essas lembranças do que aconteceu estão invariavelmente relacionadas com os aspectos do dia-

a-dia da criança, a medida em que ela busca nos brinquedos, sobretudo naqueles que Volpato (2017, p. 68) denomina de “miniaturas de objetos de uso adulto”, formas de imitar os papéis sociais vigentes em sua sociedade. Essa produção cultural, é responsável pela criação do que Meira (2003) denomina de “memória do brincar”, construída coletivamente pelas sociedades e transmitida para as gerações posteriores.

Nesse sentido, Grillo, Spolaor e Prodócimo (2019, p. 1-10), ao considerarem o brinquedo como um “objeto cultural” apontam que esse advém de uma “aprendizagem social”, ressaltando que é a partir das relações que a criança estabelece com ele é que surgem as suas primeiras ações na esfera cognitiva. Os autores mencionam ainda que, o formato, os sons, as cores, que diferenciam os brinquedos uns dos outros e simulam determinadas funções classificadas de acordo com as normas do entorno de cada criança, como de meninas ou de meninos, por exemplo, constituem representações de “um conjunto de códigos e representações variadas” simbólicas e socialmente construídas.

Observa-se, portanto, que o brinquedo proporciona uma primeira experiência de interação da criança com os significados e a realidade da sociedade na qual ela está inserida, e contribui para a compreensão e para o seu desenvolvimento enquanto sujeito ciente dos papéis sociais que poderá desempenhar no futuro. Gonçalves (s. d.) destaca que um dos atributos do brinquedo é mediar sujeito e sociedade, assim uma análise crítica de uma sociedade pode se dar por meio do estudo de seus brinquedos, já que não há separação da função e significado do brinquedo com o sujeito histórico, conforme afirma Benjamin (2004, p. 94), os brinquedos “[...] são um mudo diálogo de sinais entre criança e o povo”.

Do ponto de vista de Kishimoto (2010, p. 41), o fato de cada cultura apresentar uma [...] especificidade que pode se refletir nas condutas lúdicas, faz emergir a valorização dos brinquedos [...], como nova fonte de conhecimento”. Com base nesses pressupostos, pode-se afirmar que os brinquedos são reflexos de costumes de uma época e de uma cultura. Sendo possível, por meio de sua análise, perceber nuances sociais e características culturais de determinados grupos.

Apesar de sua importância cultural, fora dos círculos específicos da Educação, Pedagogia e Psicologia, pouca atenção tem sido dada à valorização do brinquedo como referência e patrimônio cultural. Considerando esse cenário, o objetivo deste artigo é discutir a valorização do brinquedo como um saber-fazer das comunidades, e, portanto, um patrimônio cultural. Para isso, utiliza-se como procedimentos metodológicos a pesquisa bibliográfica e o estudo de caso (Gil, 2008), apresentando o conceito contemporâneo de patrimônio e efetuando

comparação entre as atividades desenvolvidas em museus do brinquedo localizados no Brasil (IFRN - Natal) e em Portugal (Ponte de Lima).

## 2. O BRINQUEDO COMO PATRIMÔNIO CULTURAL DAS COMUNIDADES

Historicamente o conceito de patrimônio esteve relacionado à herança familiar e diretamente relacionado aos bens materiais (Funari, 2003). Contudo, na contemporaneidade um novo entendimento sobre o tema é expresso na legislação, na literatura e nas instituições que trabalham com o tema.

A Constituição Federal de 1988, em seu artigo 216º demonstra modificações sobre o entendimento do conceito de patrimônio, considerando como tal os:

[...] bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem as formas de expressão, os modos de criar, fazer e viver, as criações científicas, artísticas, tecnológicas, as obras, os objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artísticas - culturais, os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico” (BRASIL, 1988, online, não paginado).

Lazzarotti (2003, p. 692-693, tradução nossa) compreende o conceito de patrimônio como aquilo que

[...] merece ser transmitido do passado para encontrar um valor no presente, [...] um conjunto de atributos, de representações e práticas fixadas sobre um objeto não contemporâneo (coisa, obra, edificação, sítio, paisagem, prática).

Para Choay (2001, p. 11) o conceito contemporâneo de patrimônio é compreendido como

[...] um bem destinado ao usufruto de uma comunidade que se ampliou a dimensões planetárias, constituído pela acumulação contínua de uma diversidade de objetos que se congregam por seu passado comum: obras e obras-primas das belas artes e das artes aplicadas, trabalhos e produtos de todos os *savoir faire* dos seres humanos.

O que se observa é uma ampliação do significado de patrimônio cultural, na qual considera-se não apenas os bens materiais tangíveis, mas também os bens intangíveis, incluindo as manifestações, por múltiplas formas, do modo de viver, pensar e agir de uma sociedade.

Desse modo, o conceito de patrimônio, atualmente é entendido como um bem coletivo, parte integrante da cultura de uma sociedade, no qual o conceito de brinquedo se encaixa

perfeitamente como um objeto “dialógico” (Santos, 2015) utilizado no ato de brincar, por meio do qual as crianças estabelecem um contato primário com a cultura em que estão inseridas.

Meneses (2004) afirma que cultura é tudo o que se constrói na vivência coletiva, e Funari (2003) relembra que os remanescentes de materiais da cultura não servem apenas para a obtenção de um conhecimento do passado, mas são também testemunhos de experiências vivenciadas de forma individual ou coletiva e que permitem aos indivíduos a sensação de pertencimento a um mesmo espaço. A partir desta sensação de pertencimento surge o sentido de identidade coletiva, o qual se dá a partir do momento em que o indivíduo percebe que compartilha um conjunto de elementos comuns com outros indivíduos, fato este que favorece o sentido de grupo.

Desse modo, pensar o brinquedo como um patrimônio cultural das sociedades, significa reconhecer que esses objetos guardam significados e informações de saberes e fazeres que formam uma identidade coletiva.

### 3. MUSEUS DE BRINQUEDOS

Os museus são instituições, cujo um dos objetivos é estar a serviço do desenvolvimento, da sociedade, por meio da realização de pesquisas que coloquem em evidência os aspectos materiais e imateriais da cultura em diferentes tempos e espaços. 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".

O Estatuto do Museu, instituído pela Lei 11.904/2009, define museus como

[...] 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 (Brasil, 2009, não paginado).

O conceito de museu está em constante evolução no Brasil e no mundo, acompanhando as transformações sociais e colocando em evidência os elementos culturais de cada sociedade nas diferentes épocas, proporcionando, desse modo, oportunidades de vivências que conciliam atividades educativas, turísticas e de lazer.

Segundo Barreto (2000), a museologia do século XXI prioriza os seguintes critérios,

[...] espaços físicos não tradicionais e descontraídos, o mais próximo possível do cotidiano das pessoas e da natureza; entrosamento com a problemática

comunidade/sociedade em que estão inseridos objetivando soluções; pesquisa e análise dos conteúdos a serem mostrados de categoria rigorosamente científica; formas de exposição dinâmicas, acessíveis e lúdicas, que permitam a participação do público; autofinanciamento por meio da combinação de fundos privados e públicos, de técnicas de *marketing*, de patrocínio e aliança com atividades de mercado, principalmente o turismo (Barreto, 2000, p. 72-73).

É nesse contexto de valorização dos aspectos cotidianos das comunidades, e da ludicidade é que a criação de museus para exposição de brinquedos endossa o valor cultural desses objetos, em diferentes tempos e espaços, e o qualificam como patrimônio.

Enquanto atrativos culturais e espaços de exposição de patrimônios da sociedade, os museus fazem uso da interpretação patrimonial para, segundo Tilden (1977), aprimorar a experiência do visitante, focando na provocação, mais do que na instrução, com o intuito de revelar significados e relações por meio de objetos, experiência direta ou meios ilustrativos.

Para isso, algumas estratégias são utilizadas para estabelecer uma relação de proximidade e interação com os visitantes, como por exemplo as atividades do Museu do Brinquedo Português (MPB), com proposição de jogos na programação “à noite no museu do brinquedo vamos desvendar segredos” (MPB, 2021), outro exemplo que merece ser citado é a exposição de obras realizadas por crianças da comunidade local (MPB, 2022), dentre outros, pois a lista não é exaustiva, considerando o movimento atual de reinvenção dos museus.

Nesse sentido, cabe ressaltar que o uso da tecnologia, sobretudo das redes sociais, principalmente *Instagram, Facebook, Youtube, Twiter*, também representa uma forma de comunicação criativa e interativa que promove uma identificação do público com inúmeras instituições museais.

Brida et al (2012) afirmam ainda que os museus, além de alternativas culturais, podem se tornar um interessante estímulo à economia local. Johanson & Olsen (2010) lembram também que o turismo se tornou uma importante fonte de renda para os museus. Do mesmo modo, para Lopes (2012), os museus possuem uma relação muito próxima com a atividade turística e são, em essência, atrativos turísticos culturais.

Enquanto atrativos turísticos culturais e espaços de exposição de patrimônios da sociedade, os museus fazem uso de estratégias de interpretação patrimonial para, segundo Tilden (1977), aprimorar a experiência do visitante, focando na provocação, mais do que na instrução, com o intuito de revelar significados e relações por meio de objetos, experiência direta ou meios ilustrativos.

Para Murta e Goodey (1995), dentre os possíveis canais de interpretação para uso turístico patrimonial estão a interpretação ao vivo, por meio de uma visita guiada, a distribuição



de um roteiro e de *folders* ilustrativos aos visitantes, e sinalização dos detalhes históricos, elementos que segundo os autores, também corroboram para aperfeiçoar a qualidade da visita e a experiência do visitante.

Além disso, as estratégias de interpretação patrimonial, contribuem também para prolongar a permanência dos visitantes nos museus e estimular o retorno para novas visitas.

Atualmente alguns dos principais atrativos turísticos mundiais são museus. Como exemplo podemos citar o Museu do Louvre em Paris, Museu de História Natural em Nova Iorque, Museu Britânico em Londres, Museus do Instituto Smithsonian em Washington, entre tantos outros, que recebem milhares de visitantes anualmente. Há museus com os mais diferentes temas que variam desde os tradicionais museus de arte e história, até os modernos e tecnológicos museus interativos de ciências.

Este artigo realizará a comparação entre dois museus do brinquedo. O Museu do Brinquedo Português, localizado em Ponte de Lima, Portugal, e o Museu do Brinquedo Popular, localizado em Natal, Brasil. Em ambos os casos, tem-se museus que resgatam a história do brinquedo local e os apresentam como patrimônio cultural de determinada sociedade de acordo com os recortes de tempo estipulados pela curadoria do acervo.

### 3.1 Museu do Brinquedo Português (MBP)

O Museu do Brinquedo Português (MBP), foi inaugurado no dia 8 de junho de 2012 sob a responsabilidade da Associação Concelhia das Feiras Novas e do Município de Ponte de Lima. A partir de uma programação de eventos anual extensa, as atividades planejadas pela direção do museu, possuem como objetivo estabelecer uma proximidade com a comunidade, como por exemplo, trabalhando em parceria com as escolas locais, e ao mesmo tempo utilizando as redes sociais e de seu site eletrônico para divulgar e promover a instituição como atrativo turístico, contribuindo assim para o aumento do fluxo de visitantes.

O acervo do museu foi iniciado com a doação de parte de uma coleção particular, espólio pertencente ao Sr. Carlos Anjos, colecionador de brinquedos em Ponte de Lima e conta com mais de 4.000 brinquedos e tem como foco mostrar a história e o desenvolvimento do brinquedo português, com a exposição de alguns exemplares de brinquedos confeccionados pelos mais importantes fabricantes nacionais de brinquedos, permitindo também ao visitante ter uma noção da história dos fabricantes, das técnicas de fabrico, das matérias primas utilizadas e da distribuição geográfica das indústrias portuguesas.



Para a montagem do seu acervo o museu apresenta um recorte cronológico desde os finais do século XIX até 1986 quando da entrada de Portugal para a Comunidade Europeia, data que coincide com a decadência e falência da maioria das empresas de brinquedos no país.

O museu conta ainda com quase 20.000 peças em reserva técnica e o acervo foi paulatinamente incrementado com o passar do tempo, essencialmente com doações de particulares. A maior parte dessas peças são utilizadas para a realização de exposições temporárias e também em exposições externas.

O acervo permanente é exposto de maneira a demonstrar a cronologia da fabricação dos brinquedos, seu desenvolvimento e mudanças ocorridas (década a década). O acervo é separado de acordo com cada um dos fabricantes (Figura 1).

Os contextos em que os brinquedos se inserem são variados e ajudam a perceber o caminho do brinquedo português ao longo dos tempos. Posteriormente é feito um confronto entre o brinquedo português e o brinquedo fabricado em outros países europeus.

Figura 1: Acervo permanente (MBP) - Cronologia do brinquedo português



Fonte: Tavares (2021).

Há duas salas de exposições de maquetes e o museu realiza ainda exposições temporárias em parceria com atuais empresas portuguesas que ainda se dedicam à fabricação de brinquedos em território nacional (Figuras 2 e 3).

Figura 2: Foto exposição permanente MBP – Maquete



Fonte: Tavares (2021).

Figura 3: Foto exposição temporária MBP - Bonecas da Avó Lina



Fonte: Tavares (2021).

O Museu é constituído por dois edifícios diferentes e contíguos e o percurso da visita inclui as salas do acervo permanente, jardim, sala das brincadeiras, sala das maquetes, oficina do brinquedo e sala de exposições temporárias. A saída obrigatória passa por uma loja de souvenirs, onde os visitantes encontram à venda brinquedos únicos e algumas raridades.

Equilibrando as diferentes funções de um museu, tais como educação, preservação do patrimônio, resgate histórico e transmissão de conhecimento observa-se também uma vertente um pouco mais comercial de atrativo turístico local.

Até 2019, o museu recebia uma visitação de aproximadamente 30.000 visitantes por ano. Em março de 2020 ele teve as atividades de visita suspensas e ficou temporariamente fechado por causa da situação de pandemia ocasionada pelo vírus denominado SARS-CoV-2 (OPAS, 2021), a qual exigiu medidas de distanciamento social. Em março de 2021 o museu reabriu para visitação.

De acordo com o site Tripadvisor o Museu do Brinquedo Português é a 2ª atividade mais importante de Ponte de Lima dentre as 50 listadas. Na data de escrita deste artigo o museu contava com classificação 4.5 com 142 avaliações, sendo 71 excelentes e 58 considerando-o como muito bom (TripAdvisor, 2021). As entradas são pagas e o valor obtido é utilizado para pagamento de funcionários e auxilia na manutenção do acervo. O museu funciona de 3ª a domingo das 10h00 às 12h30 e das 14h00 às 18h00.

O Museu conta com serviços que assumem uma função educativa não formal e promovem a dinamização de ações de entretenimento e lazer com festas de aniversário, visitas guiadas e atividades em família. As festas de aniversário para crianças de 06 a 12 anos contam com visita guiada ao museu, pinturas faciais e lanche, podendo também ser contratado insuflável com custo adicional. Podem também ser agendadas visitas monitoradas ao acervo. O principal público-alvo para as visitas guiadas são os grupos escolares que variam desde a pré-escola até o ensino médio (secundário). As atividades em família ocorrem uma vez por mês, sendo também necessário realizar agendamento prévio. Essas atividades pretendem envolver as famílias e incentivar – crianças e pais – a partilharem brincadeiras.

O Museu também realiza atividades fora de seu edifício, levando o acervo a diferentes instituições de ensino como forma de sensibilização da comunidade para a importância do patrimônio cultural que são os brinquedos.

### 3.2 Museu do Brinquedo Popular do IFRN

O Museu do Brinquedo Popular do Instituto Federal Rio Grande do Norte foi inaugurado em 23 de setembro de 2009 e é voltado para o resgate das tradições infantis, dos brinquedos tradicionais populares e artesanais. Funcionando dentro do *Campus* Natal Cidade Alta está aberto para visitação de segunda à sexta-feira, das 9h às 12h e das 14h às 17h, apesar de a entrada ser gratuita, a visitação precisa ser agendada previamente. O espaço é relativamente

pequeno e não há um percurso pré-definido, sendo possível aos visitantes circularem livremente entre os exemplares expostos.

O acervo do Museu do Brinquedo Popular foi constituído a partir de um projeto de pesquisa do Núcleo de Estudos Culturais da Ludicidade Infantil (NECLI), no qual foram investigadas as tradições infantis do Rio Grande do Norte. O Museu abriga atualmente um acervo constituído por mais 300 brinquedos e brincadeiras populares e artesanais de vários municípios norte-rio-grandenses como bolinhas de gude, baladeiras, currupio, futebol de pregos, curral de ossos, carrapateira, João Teimoso, roi-roi, carrinhos rolimã, bonecas de pano, bem como cozinhas artesanais em miniaturas. Os brinquedos expostos no acervo permanente expressam fortemente a cultura local pois são, em grande parte, brinquedos não industrializados, construídos com materiais recicláveis e descartados como ossos de animais, palitos, restos de tecido, latas, entre outros (Figuras 4, 5, 6 e 7).

Figuras 4 e 5: Foto acervo permanente do Museu do Brinquedo Popular IFRN - Curral de Ossos



Fonte: Marrafon (2016).

Figuras 6 e 7: Foto acervo permanente Museu do Brinquedo Popular IFRN - Brinquedos feitos com materiais recicláveis e descartados



Fonte: Marrafon (2016).

O Museu é parte integrante do patrimônio cultural local e possui uma essência mais acadêmica do que turística, considerando a sua limitação nos horários de funcionamento, a ausência de serviços de apoio ao turista, tais como um site eletrônico atualizado para divulgação de informações prévias que contribuem ao planejamento da visita, como por exemplo, a programação, as condições de acessibilidade existentes, as ações desenvolvidas, além disso, uma sinalização adequada, pois a sua localização dentro da instituição de ensino IFRN é relativamente difícil.

De modo geral, as atividades promovidas são visitas e serviços educativos voltados mais para o estudo e divulgação da importância do lazer e do brincar. O museu assume uma função educativa não formal mesmo estando dentro de uma instituição de ensino. Algumas das ações realizadas são visitas guiadas para escolas e faculdades, exposições externas e programações acadêmicas, como por exemplo, a Semana do Brincar com palestras e encontros para debates.

De acordo com o site Tripadvisor, o Museu do Brinquedo Popular é uma atração interessante em Natal, porém não figura entre as principais da cidade, sendo cotada como 45ª entre 106 atividades disponíveis na cidade. Na data de escrita deste artigo o museu contava com classificação 4.5 com 30 avaliações, sendo 15 excelentes e 14 considerando-o como muito bom (TripAdvisor, 2021).

As principais características de ambos os museus, em formato comparativo, estão descritas no Quadro 1.

Quadro 1 - Comparativo Museu do Brinquedo IFRN e do Museu do Brinquedo Português

Informações Gerais	Museu do Brinquedo IFRN	Museu do Brinquedo Português
Inauguração	2009	2012
Visitantes ano (aproximadamente)	2.400	30.000
Foco Principal	Educacional / Pesquisa	Educacional / Turístico
Tema	Brinquedos populares e artesanais	Indústria nacional de brinquedos
Entradas	Gratuita	Paga
Brinquedoteca / Sala de Brincadeiras	Sim	Sim
Acervo	aprox. 300	mais de 3.000
Serviços Educativos	Sim	Sim
Loja	Não	Sim
Possui site	Não	Sim



Visitas Guiadas	Sim	Sim
Recebe grupos de escolas	Sim	Sim
Avaliação Tripadvisor	4.5 / 30	4.5 / 142
Dias de funcionamento	2ª a 6ª	3ª a Dom.
Atividades externas	Sim	Sim
Horário de funcionamento	9h às 12h / 14h às 17h	10h às 12h30 / 14h às 18h00

Fonte: Elaboração própria (2021).

#### 4. ANÁLISE CRÍTICA

Em ambos os museus é possível perceber como os brinquedos exibidos nos acervos permanentes simbolizam e representam as sociedades no qual estão inseridas de maneira bastante elucidativa.

O fato de o acervo do Museu do Brinquedo Português estar disposto de maneira cronológica permite ao visitante uma clara noção das transformações sociais ocorridas durante o período a que o acervo se refere (final do séc. XIX até 1986) e de que forma essas transformações sociopolíticas modificaram e se refletiram nos brinquedos e na forma como se brincava. Essas transformações podem ser percebidas tanto na mudança do fabrico dos brinquedos do processo artesanal para o industrializado, quanto no que diz respeito ao material utilizado para a fabricação das peças (primeiro madeira, depois metal e posteriormente plástico).

Entretanto, é principalmente no que diz respeito à temática dos brinquedos que é possível verificar as alterações sociais e seu paralelismo com as tendências, características e funcionalidades dos brinquedos. Essas relações entre o dia a dia da sociedade e os brinquedos utilizados tornam-se muito claras quando analisamos a separação dos brinquedos por gêneros - brinquedos específicos de meninos (piões, bolas, carrinhos de rolimã) e brinquedos específicos de meninas (bonecas, eletrodomésticos e louças).

Do mesmo modo, é possível verificar que o advento das guerras trouxe os exércitos para dentro do espaço do brincar com a criação dos exércitos em miniatura, armas e tanques de guerra de brinquedo que surgiram e tornaram-se comuns durante o período próximo às 1ª e 2ª guerra mundial.

Uma visita ao Museu do Brinquedo Português permite por um lado, aos adultos embarcarem em uma viagem às memórias da infância e por outro lado permite às crianças o

conhecimento da evolução dos brinquedos. O mesmo ocorre com a visita ao Museu do Brinquedo Popular do IFRN que também permite aos adultos embarcarem em uma viagem às memórias da infância, entretanto permite às crianças mais do que a percepção de brinquedos antigos, permite o contato com outras realidades menos favorecidas e desperta o uso da imaginação durante o brincar. Imaginação esta que tem sido cada vez menos instigada com os brinquedos modernos, industrializados e tecnológicos que “brincam sozinhos” com o simples apertar de um botão.

As visitas aos Museus do Brinquedo não seriam tão completas nem tão marcantes se não fosse a existência das brinquedotecas (também chamada de sala de brincadeiras) em ambos os museus. É nesse espaço descontraído de diversão que as crianças podem experimentar, criar e apropriar-se de brinquedos muito diferentes dos atuais. Os espaços das brinquedotecas são um convite à criatividade e interação.

O fato de o Museu do Brinquedo Popular estar localizado dentro de um campus estudantil e ser gerido por uma instituição de ensino traz algumas limitações no que diz respeito à sua acessibilidade, divulgação e exploração comercial. Há limitação no horário de atendimento, o museu não funciona aos finais de semana, o espaço disponibilizado pela instituição de ensino é relativamente pequeno (menor do que seria o ideal para o acervo existente, o que traz limitações também ao crescimento tanto do acervo reserva quanto do acervo permanente), não é permitida a cobrança de entrada e nem há outras formas de arrecadação de valores que poderiam auxiliar à manutenção e ampliação do acervo. No período de férias escolares, período que poderia ter uma maior afluência de público particular justamente pelo fato de as crianças estarem sem aulas, o museu fica parcialmente fechado estando aberto somente no período da tarde, das 14h00 às 17h00.

Por outro lado, o museu proporciona um espaço de prática do conhecimento para os estudantes de diversos cursos ofertados pelo IFRN, tais como Gestão Desportiva e de Lazer, Guia de Turismo, Eventos, Produção Cultural, Pedagogia e Educação Física. Além disso, os estudantes participam de uma interação com a sociedade por meio de atividades de extensão sobre a cultura lúdica e a cultura popular, atuando por vezes, como guias das atividades museais propostas sob a supervisão dos docentes responsáveis.

Os museus são elementos de extrema importância na preservação cultural e na manutenção da identidade local, além disso, de acordo com os pressupostos da museologia do séc. XXI, não devem ser entendidos como locais austeros, fechados em si próprios e distantes da comunidade. Isso porque, quanto mais o acervo de um museu se mostrar acessível, e ao



mesmo tempo provocativo, capaz de despertar a curiosidade, mais os visitantes poderão “se apropriar” dos ensinamentos desse museu, e desse modo esse espaço poderá cumprir com suas funções de disseminador de cultura.

Nesse sentido, cabe salientar que a visita realizada por turistas é tão válida na transmissão de cultura quanto a visita realizada por escolares e não deve ser encarada de forma leviana ou como sendo de menor valor. Considerando isto, e tendo em vista que ainda não existe uma articulação entre o museu os atores do mercado turístico local, seria de grande importância pensar em estratégias e parcerias, a fim dar mais visibilidade ao Museu do IFRN, aumentar sua visita e ampliar o debate sobre a importância do brincar e do brinquedo como um saber-fazer inserido no contexto da comunidade.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao promoverem a valorização do brinquedo, ambos os museus apresentados neste artigo contribuem para a manutenção de uma “memória da infância” ao dar “voz” à história que os brinquedos contam. Espaços como esses são de fundamental importância, em um contexto em que o brinquedo tradicional, simples, fabricado de forma rudimentar e artesanal, fruto da criação e da imaginação das crianças e resultado de tempo de interação com seus familiares perdeu espaço para o brinquedo industrializado.

Isso porque, ambas as exposições vão na contramão da lógica de massificação e homogeneização dos brinquedos contemporâneos, brinquedos esses que atualmente são colocados como objetos de desejo e de status, mas que não possuem uma narrativa contextualizada capaz de promover os benefícios sociais inerentes aos brinquedos.

A lógica dos brinquedos atuais reflete uma sociedade global, digital e tecnológica, no qual impera o culto ao consumo e à velocidade, e onde os estímulos publicitários, visuais, auditivos, e sociais são direcionados para incentivar a aquisição contínua de novos brinquedos, com novos formatos, novas mensagens, e tecnologias, cujas promessas são eliminar o tédio e potencializar o divertimento e o prazer.

Muitos brinquedos atuais ao invés de serem objetos de auxílio no desenvolvimento infantil e juvenil causam até mesmo prejuízos no processo de desenvolvimento cognitivo das crianças. Alguns deles, causam ainda o embotamento da criatividade infanto-juvenil pois “brincam sozinhos”, tornando as crianças não mais protagonistas, mas passivas e meras espectadoras no ato de brincar.

Há ainda os jogos e brinquedos eletrônicos que encantam com seus avanços tecnológicos, mas que, entretanto, desrespeitam os ritmos biológicos das crianças, interferem no sono, reduzem a movimentação física, prejudicam a socialização e a interação das crianças com familiares e amigos.

É importante pensar o brinquedo enquanto um saber fazer comunitário, e portanto, um patrimônio, pois é uma estratégia para que os registros e significados de uma vida cotidiana não sejam apagados. Independentemente do tipo de brinquedo a que estamos nos referindo, e considerando até mesmo os brinquedos contemporâneos e tecnológicos, com todos os seus inconvenientes, podemos afirmar que os brinquedos são um espelho da sociedade em que estão inseridos e que, por meio da sua análise, é possível obter um panorama alargado das características, dos costumes e das relações sociais vigentes.

## REFERÊNCIAS

- Amado J. (2008). Brinquedos populares um patrimônio cultural da infância. In. Debortoli, J.A.O.; Martins, M.; Martins, S. (Orgs.). *Infâncias na metrópole*. Belo Horizonte: Editora UFMG. p. 87-127.
- Barreto, M. (2000). *Turismo e legado cultural: as possibilidades do planejamento*. Campinas, SP: Papirus.
- Benjamin, W. (2004). *Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: ed. 34.
- Brasil. (1988). Constituição de 1988. *Constituição*: República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Recuperado em 20 de setembro 2021, de [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constitui%C3%A7ao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constitui%C3%A7ao.htm)
- Brasil. 2009. *Estatuto dos Museus*. Lei Federal nº 11.904 de 14 de janeiro de 2009.
- Brida, J., Meleddu, M., & Pulina, M. (2012). Understanding Urban Tourism Attractiveness: The case of the Archaeological Otzi Museu in Bolzano. *Journal of Travel Research*. 51(6) 730-741. doi: 10.1177/0047287512437858
- Brougère, Gilles. (1997). *Brinquedo e cultura*. (2º ed.). São Paulo: Cortez.
- Cabanne, J. I. (2012). Brinquedo, memória de uma sociedade. *Comunicação & Educação*. Recuperado em 15 de setembro 2021, de <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/45439>
- Choay, F. (2001). *Alegoria do patrimônio*. (3ª ed.). São Paulo: Editora UNESP.
- Funari, P. P., & Pelegrini, S. C. A. (2006). *Patrimônio histórico e cultural*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

- Gil, A. C. (2008). *Como elaborar projetos de pesquisa*. (4ª ed.). São Paulo: Atlas.
- Gonçalves, C. (2018). *O brinquedo: as perspectivas de Walter Benjamin e Vygotsky para o desenvolvimento social da criança*. Recuperado em 21 de setembro 2021, de <https://sites.pucgoias.edu.br>
- Grillo, R. de M., Spolaor, G. da C., & Prodócimo, E. (2019). Notas sobre o brinquedo: possível diálogo entre Brougère, Benjamin e Vygotski. *Pro-Posições*, 30, 1–14. Recuperado em 02 de outubro 2021, de <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8658075>.
- Johanson, L. & Olsen, K. (2010). Alta museum as a tourist attraction: the importance of location, *Journal of Heritage Tourism*, 5(1), 1-16. DOI: 10.1080/17438730903469797
- Instituto Federal do Rio Grande do Norte (s.d.). *Museu do brinquedo popular*. Recuperado em 22 de setembro 2021, de <https://portal.ifrn.edu.br/campus/natalcidadealta/extensao/museu-do-brinquedo-popular>
- Kishimoto, T. M. (2010). Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. *Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – perspectivas atuais*. Belo Horizonte.
- Lazzarotti, O. (2003). Patrimoine. Lévy, J. Lussault, M. (dir.). *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*. Paris: Belin.
- Lopes, E. R. (2012). O museu de arte sacra e etnologia como atrativo turístico (Fátima, Portugal). *Turismo & Sociedade*. 5(1), 295-309.
- Marrafon, N. R. (2016). *Foto acervo permanente do Museu do Brinquedo Popular IFRN - Curral de Ossos*.
- Marrafon, N. R. 2016. *Foto acervo permanente Museu do Brinquedo Popular IFRN - Brinquedos feitos com materiais recicláveis e descartados*.
- Meira, A. M. B. (2003). Os brinquedos e a infância contemporânea. *Psicologia e Sociedade*. 15, 74-87.
- Murta, S. M., & Goodey, B. (1995). *Interpretação do patrimônio para o turismo sustentado: um guia*. Belo Horizonte: Sebrae.
- Museus de Ponte de Lima. Notícias. *Exposição « A Minha Força – May the force be with you » – Construções com Legos por Miguel Pimentel Miranda, o mais jovem colecionador de Legos em Portugal em Ponte de Lima*. Recuperado em 09 de janeiro 2022, de <https://www.museuspontedelima.com/pages/1335>
- Museus do brinquedo português. *Venha brincar connosco*. Recuperado em 22 de setembro 2021, de <http://brinquedo.museuspontedelima.com/community/#Front>
- Organização Pan-Americana da Saúde. (2021). Perguntas e respostas. *O que é a COVID-19?*. Recuperado em 09 de janeiro de 2023, de <https://www.paho.org/pt/covid19>

- Santos, N. O. (2015). *O brincar como dimensão cultural humana e como direito das crianças*. Recuperado em 27 de setembro 2021, de <https://www.ritimo.org/O-brincar-como-dimensao-cultural-humana-e-como-direito-das-criancas>
- Shumka, L. (2015). *Toys and Games*. Bloomer, W. A Companion to Ancient Education. Recuperado em 05 de outubro 2021, de [https://books.google.pt/books?id=\\_cXhCQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-PT&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.pt/books?id=_cXhCQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-PT&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Silva, R.C. da. (2004). Brinquedo. In Gomes, C. L. (Org.), *Dicionário Crítico do Lazer*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Tavares, M. A. (2021). *Exposição permanente MBP – Maquete*.
- Tavares, M. A. (2021). *Exposição temporária MBP - Bonecas da Avó Lina*.
- Tilden, F. (1977). *Interpreting Our Heritage*. (3ª ed.). Chapel Hill: The University of North Carolina Press.
- Tripadvisor. (2021). *Museu do brinquedo português*. Ponte de Lima. Recuperado em 22 de setembro 2021, de [https://www.tripadvisor.pt/Attraction\\_Review-g285714-d7009029-Reviews-Museu\\_do\\_Brinquedo\\_Portugues-Ponte\\_de\\_Lima\\_Viana\\_do\\_Castelo\\_District\\_Northern\\_Por.html](https://www.tripadvisor.pt/Attraction_Review-g285714-d7009029-Reviews-Museu_do_Brinquedo_Portugues-Ponte_de_Lima_Viana_do_Castelo_District_Northern_Por.html)
- Tripadvisor. (2021). *Museu do Brinquedo Popular*. Recuperado em 22 de setembro 2021, de [https://www.tripadvisor.com.br/ShowUserReviews-g303518-d4376836-r569966620-Museu\\_do\\_Brinquedo\\_Popular-Natal\\_State\\_of\\_Rio\\_Grande\\_do\\_Norte.html](https://www.tripadvisor.com.br/ShowUserReviews-g303518-d4376836-r569966620-Museu_do_Brinquedo_Popular-Natal_State_of_Rio_Grande_do_Norte.html)
- Volpato, G. (2017). *Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar*. (2ª ed.). Criciúma, SC: UNESC; São Paulo: Annablume.
- Vygotsky, L. S. (1994). *A formação social da mente*. (5ª ed.). São Paulo: Martins Fontes.
- Vygotsky, L. S. (2002). O papel do brinquedo no desenvolvimento. In. *A formação social da mente*. (6ª ed.). São Paulo: Martins Fontes.

---

#### FORMATO PARA CITAÇÃO DESTE ARTIGO

Silva, R. R. S., & Tavares, A. M. (2023). Os brinquedos como patrimônio cultural: uma análise comparativa entre os Museus do Brinquedo de Natal (Brasil) e de Ponte de Lima (Portugal). *Revista de Turismo Contemporâneo*, 11(2), 236-255.  
<https://doi.org/10.21680/2357-8211.2023v11n2ID30017>

---