

# AS INTER-RELAÇÕES ENTRE A CRIANÇA, O LÚDICO E O MUSEU

## THE INTER-RELATIONS BETWEEN CHILD, PLAY AND MUSEUM

*Érica Cristiane Cia  
Alcyane Marinho*

**RESUMO:** Tendo como focos centrais o turismo cultural e o lazer, os objetivos da pesquisa foram: investigar a influência de atividades recreativas realizadas com crianças da 3ª série do Ensino Fundamental durante visitas monitoradas no Museu de Arte Contemporânea de Americana (SP); e refletir sobre o componente lúdico e suas repercussões no cotidiano escolar destas crianças. Trata-se de uma pesquisa qualitativa e para seu desenvolvimento foram realizadas pesquisa bibliográfica, durante todo o processo de investigação, e pesquisa de campo, na qual foram utilizados: observação participante; questionários com perguntas abertas e fechadas, entrevistas e diário de campo, respectivamente, como técnicas e instrumentos importantes para a coleta e o registro dos dados. A análise dos dados foi feita inter-relacionando os resultados encontrados com o referencial teórico levantado durante todo o desenvolvimento deste estudo. Por meio dos dados coletados, pôde-se perceber que a visita ao museu, atrelada ao desenvolvimento de atividades recreativas, pode influenciar o aluno visitante em seus momentos de lazer, no que se refere, principalmente, a sua interação com os colegas de classe, proporcionando a manifestação do elemento lúdico no museu, repercutindo, por sua vez, na idéia pré-existente sobre o que é um museu.

**PALAVRAS-CHAVE:** Criança. Lúdico. Museu. Turismo Cultural. Lazer.

### Introdução

O turismo, desde o momento em que começou a ser estudado cientificamente, apresenta muitas definições que, ao serem analisadas, apresentam diversas alterações. Segundo a definição de Fuster (apud BARRETO, 1995. p.11-12):

1 Aluna do 4º ano do curso de Turismo da Faculdade de Americana - FAM, Americana (SP).

2 Doutoranda da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, Departamento de Estudos do Lazer.

turismo é, de um lado, conjunto de turistas; do outro, os fenômenos e as relações que esta massa produz em consequência de suas viagens. Turismo é todo o equipamento receptivo de hotéis, agência de viagens, transportes, espetáculos, guias-intérprete que o núcleo deve habilitar para atender às correntes (...). Turismo é o conjunto das organizações privadas ou públicas que surgem para fomentar a infra-estrutura e a expansão do núcleo, as campanhas de propaganda (...). Também são os efeitos negativos ou positivos que se produzem nas populações receptoras.

De acordo com a definição de Arrilaga (apud BARRETO, 1995. p. 12), "o turismo é o conjunto de deslocamentos voluntários e temporais determinados por causas alheias ao lucro; conjunto de bens, serviços e organização que determinam e tornam possíveis estes deslocamentos e as relações e fatos que entre aqueles e os viajantes têm lugar".

Conforme Goeldner; Ritchie; McIntosh (2002, p.23) "o turismo pode ser definido como a soma de fenômenos e relações originados da interação de turistas, empresas, governos locais e comunidades anfitriãs, no processo de atrair e receber turistas e outros visitantes".

Apesar de estas definições terem sido escritas em épocas diferentes, pode-se notar que estes autores compreendem o turismo de uma forma abrangente, como uma atividade multidisciplinar que, em sua globalidade, não é formada só pelas pessoas que viajam e pelos bens e serviços que lhes são oferecidos e utilizados.

O turismo envolve muito mais que isto, podendo contribuir com o desenvolvimento de regiões e populações em vários níveis, tanto econômico e social quanto cultural.

Beni (2003, p.17) mostra que o turismo tem grande importância econômica e que o crescimento constante do turismo internacional contribuiu para a aceleração do processo de globalização, provocando uma ampla disponibilização e acessibilidade em amplitude mundial dos produtos, das instalações e dos serviços turísticos.

Devido a esta abrangência do turismo, é preciso destacar que este trabalho não pretende investigar sua influência econômica ou política, mas, sim, um de seus possíveis componentes que, às vezes, chega a ser esquecido: o lúdico.

Freqüentemente os adultos sentem necessidade de retorno a uma espécie de felicidade infantil, a uma época de suas vidas onde a razão e a emoção, o corpo e a alma, o lúdico e a vida não se encontravam separados. É um certo tipo de nostalgia reconfortante, cujo apelo, de modo invariável, acaba no mundo do brinquedo, do jogo, da brincadeira - do lúdico (MARCELLINO, 1989. p.73).

Marcellino, com estas afirmações, procura mostrar que, todos nós, adultos e crianças, sentimos necessidade deste componente lúdico em nossas vidas.

Portanto, a partir destas idéias iniciais, destacamos que o interesse por este estudo surgiu em um estágio iniciado no 3º semestre do curso de Turismo e que se realiza até os dias atuais no Museu de Arte Contemporânea de Americana (SP). Este estágio e a freqüente observação de crianças visitantes do museu despertaram o interesse em pesquisar e refletir sobre o componente lúdico e suas repercussões no cotidiano escolar destas crianças.

Geralmente, as pessoas costumam ter idéias diferentes sobre o que é um museu, associando-o, muitas vezes, a um lugar restrito a coisas velhas. Segundo Suano (1986, p.10), no entender cotidiano, costuma-se associar o termo museu "a uma coleção de espécimes de qualquer tipo e está, em teoria, ligado com a educação ou diversão de qualquer pessoa que queira visitá-la".

Porém, de acordo com a definição do Conselho Internacional de Museus da UNESCO (ICOM),

o museu é uma instituição permanente, sem finalidade lucrativa, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que realiza pesquisas sobre a evidência material do homem e do seu ambiente, adquire-a, conserva-a, investiga-a, comunica e exibe-a, com a finalidade de estudo, educação e fruição (apud BARRETO, 2000. p.55).

Assim, caracterizam-se como museus os monumentos e locais naturais, arqueológicos e etnográficos que adquirem, conservam e comunicam a evidência material dos povos e do seu ambiente, as instituições que colecionam espécimes vivos de plantas e animais, galerias de arte sem fins lucrativos, etc.

O Museu de Arte Contemporânea de Americana, apresentando aos seus visitantes obras de arte, e neste caso, de um período específico que tange a contemporaneidade, ou seja, datados posteriores a 1960 compreendendo até os dias atuais, é um local onde pode ocorrer o turismo cultural, um dos objetivos do turismo, citado por diversos autores, dentre eles Fuster e Arrilaga (apud BARRETO, 1995. p.21).

Em algumas classificações de turismo, pode-se ver a expressão vinculada a roteiros que mostram arte, conceito este que restringe cultura apenas à arte; em outras classificações, o conceito refere-se aos roteiros que procuram mostrar o "folclore" ou os "produtos típicos" de uma localidade (...).

O turismo cultural no sentido mais amplo seria aquele que não tem como atrativo principal um recurso natural. As coisas feitas pelo homem constituem a oferta cultural, portanto "turismo cultural seria aquele que tem como objetivo conhecer os bens materiais e imateriais produzidos pelo homem".

Apesar de o turismo cultural ser um importante meio para promover relações culturais entre as pessoas, este estudo não visa ao aprofundamento nesta questão, mas, sim, na investigação do lúdico, possivelmente manifestado a partir da vivência de atividades recreativas, e suas repercussões no cotidiano escolar de crianças que visitam o museu.

Acreditamos que o contato com o lúdico, no museu, pode acontecer nas visitas monitoradas, nas quais são realizadas atividades recreativas com as crianças. Porém, até o presente momento, não eram conhecidos estudos que tivessem investigado a influência destas atividades nas crianças visitantes do MAC Americana<sup>3</sup>.

Segundo Ferraz; Fusari (1993, p.85):

brincar na infância é o meio pelo qual a criança vai organizando suas experiências, descobrindo e recriando seus sentimentos e pensamentos a respeito do mundo, das coisas e das pessoas com as quais convive. Por isso, quanto mais intensa e variável for a brincadeira e o jogo, mais elementos oferecem para o desenvolvimento mental e emocional infantil.

Marcellino (2002, p.37-38) também discute sobre a importância do lúdico, o qual, além de dar prazer, é importante para a formação dos seres humanos. De acordo com o autor:

através do prazer, o brincar possibilita à criança a vivência da sua faixa etária e ainda contribui de modo significativo para sua formação como ser realmente humano, participante da sociedade em que vive e não apenas como mero indivíduo requerido pelos padrões de "produtividade social".

Neste momento, é importante lembrar que diferentes concepções sobre a criança e seu desenvolvimento têm expressado as visões de "homem" e de mundo, decorrentes de uma determinada época ou situação histórica. Nasceram, assim, as teorias denominadas inativistas e ambientalistas (DAVIS; OLIVEIRA, 1990) e, também, as conhecidas como interacionistas (PIAGET, 1971).

Para Vygotski (1984), a criança constrói paulatinamente seu pensamento em um ambiente histórico e, essencialmente, social, que lhe permite ter acesso a instrumentos e símbolos desenvolvidos pelos que a precederam. Então, o desenvolvimento do pensamento e o próprio comportamento da criança vão sendo governados, gradativamente, pelas interações sociais com os adultos e com outras crianças. Grande importância é dada à linguagem no processo de desenvolvimento intelectual da criança; assim, a palavra dá forma ao pensamento, influenciando na atenção, na memória e na imaginação.

<sup>3</sup> Destacamos que as monitoras do Serviço Educativo responsáveis pela realização das visitas ao museu em questão e pelas atividades recreativas nele desenvolvidas são: Suzie Signori (coordenadora), formada em Artes Plásticas pela UNICAMP, com especialização de Monitoria em Artes pelo MAC/USP e mestranda de Artes Visuais pela UNICAMP; Érica Cristiane Cia e Adriana Camargo Matos da Silva (estagiárias), bachareladas em Turismo pela Faculdade de Americana.

Segundo Vygotski (1984), grande parte da diferença entre as crianças deve-se ao seu ambiente social, o qual concorreria para diversas aprendizagens e processos de desenvolvimento que, em síntese, seriam a apropriação ativa, por parte da criança, do conhecimento disponível na sociedade em que vive.

De acordo com Oliveira (1992, p.286),

com uma sensibilidade que não conhece mordaças, as crianças percebem que a descoberta do real requer uma viagem que vai muito além das aparências, perpassando tanto práticas sociais, como muitas de suas interpretações. Os brinquedos, as narrativas, os jogos, as brincadeiras com os amigos, o convívio com as coisas da natureza, o contato amistoso com os animais, tudo vira um excelente recurso para explorar, sentir e conhecer o mundo.

É neste contexto que a cultura da criança não deve ser desconsiderada. Há a necessidade da abertura de espaços, e da potencialização daqueles já existentes, para a manifestação da criança como produtora e criadora de cultura e, neste sentido, os museus podem ser bastante pertinentes, oportunizando, nas crianças, a liberação dos desejos, o envolvimento, o prazer, a liberdade e a espontaneidade. Estas características, inerentes ao comportamento lúdico, constituem-se em um incentivo à imaginação e à criatividade da criança, tão caros à vida contemporânea.

As atividades desenvolvidas, no museu, com as crianças procuram auxiliá-las na apreensão dos conhecimentos artísticos e estéticos adquiridos durante as visitas a este espaço, pois, por meio de práticas lúdicas, as crianças exercitam e desenvolvem a percepção, a imaginação, as fantasias e os sentimentos, seja por meio de um desenho, um quebra-cabeça, uma estória, um poema, uma gincana, ou outras atividades realizadas durante a visita.

Atualmente, com um possível aumento do tempo destinado ao lúdico, nossa sociedade começou a pensar com mais seriedade no assunto e, como menciona Camargo (1998, p. 18), "até mesmo as escolas (quem diria?) hoje se preocupam com o ensino lúdico, o ensino baseado no prazer".

Com isto, as escolas buscam meios para tornar o ensino mais prazeroso, procurando não ficar somente na sala de aula, levando suas crianças ao museu para que elas vivenciem um local que muitas não têm o costume de frequentar. Contribuem nesta discussão, Melo; Alves Júnior (2003, p.82), ao enfatizarem que

investigações diversas, realizadas em diferentes instituições, mostram que os alunos frequentam pouco cinemas, teatros, centros culturais, museus etc. Dois são os argumentos comumente apresentados para a justificativa dessa ausência: falta de recursos financeiros e distância entre residência e espaços de cultura.

Todos estes argumentos apresentados, dentre outros que nos vêm à mente, suscitaram e permearam o interesse na investigação ora apresentada. Sabemos que muitas crianças só têm a oportunidade de visitar o museu com a escola (quando esta oferece tais iniciativas), pois muitas não vão sozinhas e/ou não têm quem as acompanhe, seja por desconhecimento da existência do espaço museológico, por dificuldade de acesso (físico, financeiro e outros) ou simples desinteresse.

Particularmente sobre os museus, Pires (2002, p.37) afirma que eles se modificaram bastante ao longo do tempo, agregando atividades antes sequer imaginadas. "Uma nova concepção o transformou em um espaço de educação extraclasse, contribuindo, desta forma, para o cumprimento de uma das grandes metas: a pedagógica".

Pensando nesta educação extraclasse, muitos museus começaram a oferecer aos seus visitantes as visitas monitoradas, nas quais o monitor passeia pelo museu com o grupo, seja este escolar ou não, observando as obras e instigando os visitantes a perceberem detalhes e refletirem sobre as mesmas.

Valente; Cazelli; Alves (2005) corroboram estas idéias, mostrando que, com a introdução de diferentes recursos, uma maior ênfase foi dada à participação dos visitantes nas exposições, diferentemente do que ocorria no passado, quando os visitantes se contentavam e conformavam em apenas contemplar o que era exposto. Por sua vez, a incorporação definitiva de novos mecanismos de interação obriga a considerar os limites e as dificuldades atreladas à oferta de experiências significativas.

O museu adquire o papel de comunicador, uma vez que passa a ser colocada em discussão a necessidade de serem estabelecidas outras formas de negociação com o público. Nos museus a comunicação recebe novos contornos a partir da expansão de sua função educativa, reflexo das atuais demandas educacionais da sociedade. Nas práticas desenvolvidas nesses espaços, os visitantes exercem um papel essencial, pois são para eles que tais práticas se destinam (VALENTE; CAZELLI; ALVES, 2005).

Partindo dessas idéias, este trabalho teve como intuito investigar a influência de atividades recreativas realizadas com crianças da 3ª série do Ensino Fundamental durante visitas monitoradas no Museu de Arte Contemporânea de Americana; e refletir sobre o componente lúdico e suas repercussões no cotidiano escolar destas crianças.

### **Apresentando o Percorso Metodológico**

Para a realização deste estudo foi realizada, durante todo o processo de investigação, uma pesquisa bibliográfica, a qual foi muito importante para se fazer uma inter-relação entre os assuntos pesquisados.

Este estudo refere-se a uma pesquisa qualitativa, já que a observação dos fenômenos sociais estudados foi feita de maneira intensiva e implicou a participação do pesquisador no universo de ocorrência desses fenômenos, ou seja, no museu.

Segundo Minayo (1994, p.21-22):

a pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

A pesquisa de campo foi de grande importância e foi desenvolvida por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar suas explicações e interpretações.

De acordo com Gil (2002, p.53), "no estudo de campo, o pesquisador realiza a maior parte do trabalho pessoalmente, pois é enfatizada importância de o pesquisador ter tido ele mesmo uma experiência direta com a situação de estudo".

Participaram deste estudo 54 alunos de 3ª série do Ensino Fundamental da cidade de Americana/SP. Os questionários foram aplicados a 23 alunos da 3ª série A da E.E. "Profª. Hylda Pardo de Oliveira" e a 31 alunos da 3ª série A da E.M.E.F. "Paulo Freire".

A escolha recaiu sobre alunos de 3ª série por estarem aproximadamente na faixa etária dos oito aos dez anos, na qual, segundo Cavallari; Zacharias (2001, p.64), as crianças já possuem "memória plenamente desenvolvida, capacidade de reflexão, raciocínio concreto e aquisição do raciocínio abstrato", o que faz com que já tenham autonomia para responder os questionários sozinhos.

A escolha pelas escolas E.E. "Profª. Hylda Pardo de Oliveira" e E.M.E.F. "Paulo Freire" se deve ao fato de que estas escolas já vêm visitando o museu com suas respectivas professoras de Arte há algum tempo, instigando o interesse em saber os motivos por estes tipos de iniciativas extraclasse.

A pesquisa foi realizada mediante questionário com respostas abertas e fechadas para os alunos. A escolha pelo questionário se deve ao fato de, por meio dele, ser possível "obter, de maneira sistemática e ordenada, informações sobre as variáveis que intervêm em uma investigação" (MINAYO, 1994. p.57), adquirindo, assim, as informações solicitadas aos alunos.

A pesquisa também foi realizada mediante entrevistas semi-estruturadas com as professoras, nas quais houve perguntas previamente formuladas e, no decorrer da entrevista, foram acrescentadas perguntas que acreditamos serem importantes à pesquisa. As entrevistas foram gravadas e, posteriormente, transcritas.

A entrevista foi escolhida como instrumento de coleta de dados por se tratar de um importante componente para a realização da pesquisa qualitativa. Segundo Minayo (1994, p.57):

através dela, o pesquisador busca obter informes contidos na fala dos atores sociais. Ela não significa uma conversa despreziosa e neutra, uma vez que se insere como meio de coleta dos fatos relatados pelos atores, enquanto

sujeitos-objeto da pesquisa que vivenciam uma determinada realidade que está sendo focalizada.

Também foi utilizada a observação participante - outro pertinente componente para a realização da pesquisa qualitativa. De acordo com Minayo (1994, p.59-60):

a técnica de observação participante se realiza através do contato direto do pesquisador com o fenômeno observado para obter informações sobre a realidade dos atores sociais em seus próprios contextos. (...) A importância dessa técnica reside no fato de podermos captar uma variedade de situações ou fenômenos que não são obtidos por meio de perguntas, uma vez que, observados diretamente na própria realidade, transmitem o que há de mais imponderável e evasivo na vida real.

A coleta de dados foi feita no Museu de Arte Contemporânea de Americana, onde foram observadas as atitudes das crianças.

Os questionários foram aplicados junto aos alunos quando estes retornaram para as respectivas escolas ("Prof. Hylda Pardo de Oliveira" e E.M.E.F. "Paulo Freire") após a visita ao museu. Ao término da visita, os questionários foram entregues às professoras, que já estavam instruídas de como aplicá-los e, posteriormente, foram recolhidos os questionários respondidos.

Após a análise dos questionários respondidos pelos alunos, as professoras foram entrevistadas. Para tais entrevistas, foi utilizado um gravador. Posteriormente, as entrevistas foram transcritas.

Ao longo de todo este processo de coleta de dados, foi utilizado um diário de campo com o intuito de registrar dados importantes, os quais, muitas vezes, não são mencionados nos questionários e nas entrevistas.

A análise dos dados foi feita inter-relacionando os resultados encontrados com o referencial teórico que esteve sendo levantado durante todo o processo deste estudo.

### **Desvendando o museu**

Durante o século XX, os museus transformaram-se, passando a mostrar seus objetos e fazendo chegar sua mensagem ao público de uma forma mais dinâmica e até lúdica.

Conforme Barreto (2000, p.62), "as inovações começaram tentando redimensionar a função pedagógica e social do museu, buscando uma ruptura com o museu tradicional e uma intensificação das relações com o público". Desta forma, quanto mais o museu procurar conhecer o seu público, melhor poderá se preparar para atraí-lo e recebê-lo.

Atualmente, os museus complementam as exposições com atividades paralelas, que podem acontecer dentro da mesma sala de exibição ou em salas adjacentes.

As atividades desenvolvidas variam de acordo com o tema trabalhado: há oficinas de manipulação de materiais, oficinas de estímulo à criatividade, vídeos informativos, encenações, experiências científicas. Também há atividades essencialmente lúdicas para crianças, como jogos, teatros de marionetes, jogos de encaixe para os pequenos ou esculturas comestíveis. Incorporou-se desde o início da década de 1990 a atividade de contar histórias, realizada por profissionais que atendem tanto escolares quanto adultos (MIDDLETON apud BARRETO, 2000, p.68).

Seguindo esta tendência de complementar as exposições com atividades paralelas, desde o início de 2000, o Museu de Arte Contemporânea de Americana possui um Serviço Educativo, que tem como intuito integrar o visitante na leitura visual, uma alfabetização que se dá progressivamente com a constante visita a espaços museológicos ou espaços onde o foco de interesse seja a visualidade. O Serviço Educativo oferece às escolas da rede pública e particular uma visita com enfoque na leitura da obra de arte, dando aos visitantes instrumentos necessários para decodificar qualquer exposição (imagem); seja em espaços museológico, publicitário ou outros.

Estas visitas são previamente agendadas e se constituem de três momentos distintos, porém, a diferenciação da visita se estabelece de acordo com a faixa etária dos visitantes no nível de complexidade da discussão e da própria linguagem utilizada com os visitantes, além das atividades realizadas por eles no final da visita.

Os três momentos correspondem:

- Ao reconhecimento do espaço expositivo, onde os visitantes passeiam pela exposição, tomando, assim, conhecimento do espaço e das obras expostas.
- À conversa sobre a mostra, que acontece após o passeio, priorizando-se o que é o museu; o que vem a ser arte contemporânea e uma discussão sobre a proposta da exposição propriamente dita, tomando as obras para reflexão sobre temas pontuais da mostra.
- À atividade lúdica, momento final da visita, no qual os visitantes realizam atividades desenvolvidas pelo serviço educativo de acordo com a exposição.

As visitas são bastante procuradas, principalmente pelas escolas que já participaram delas. Hoje, grande parte dos educadores já tem consciência de que a educação não acontece somente dentro dos muros da escola, pois as relações pedagógicas também são estabelecidas fora dela, inclusive em um museu, como se constatou na entrevista realizada com a professora Patrícia Alexandra Scalon de Almeida, da E.M.E.F. "Paulo Freire", quando disse que as questões levantadas pelos alunos antes, durante e após a visita ao museu suscitam várias questões que possibilitam dar andamento em sala de aula, contribuindo muito com o aprendizado deles.

O museu, apesar de ser um local onde podem se estabelecer relações pedagógicas, também é uma opção para as pessoas visitarem em seus momentos de lazer, o que possibilita o retorno da visita de muitas crianças.

Porém, o que vem a ser o lazer?

Há uma falta de consenso sobre o seu significado, quer em nível do senso comum, quer entre os estudiosos do assunto. Porém, uma boa parte dos estudiosos tem como critério de referência o conceito defendido pelo sociólogo francês Joffre Dumazedier (apud MARCELLINO, 1987, p.30):

(...) conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou ainda para desenvolver sua formação desinteressada, sua participação social voluntária, ou sua livre capacidade criadora, após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais.

Para Dumazedier, o lazer caracteriza-se como o tempo livre de todas as obrigações, no qual a pessoa faz algo que lhe proporciona prazer, seja ouvir música, fazer nada, visitar um museu, ler um livro etc., e é este o conceito que está permeando este estudo<sup>4</sup>.

Apesar dos inúmeros significados referentes ao lazer, todos têm em comum o prazer proporcionado à pessoa durante o seu momento destinado a ele, seja qual for a atividade escolhida.

Na pesquisa realizada com os alunos, constatou-se que 42 deles pretendem voltar para visitar o museu sem a escola, ou seja, em seus momentos de lazer.

Verificando as formas de considerar o lazer, em termos de valores a ele atribuídos por vários estudiosos do assunto, Marcellino (1987, p.35) crê haver íntima ligação entre as abordagens romântica, moralista, compensatória ou utilitarista, e as relações estabelecidas com a educação.

Entre estas abordagens, chama-nos a atenção a "utilitarista", a qual Marcellino (1987, p.37) afirma referir-se "a redução do lazer à função de recuperação da força de trabalho, ou sua utilização como instrumento de desenvolvimento", pois se constatou que, das crianças que pretendem voltar para visitar o museu sem a escola, seis disseram que pretendem voltar porque acharam o museu interessante e querem aprender mais sobre as obras que são expostas no museu, ou seja, querem utilizar seu lazer como instrumento de desenvolvimento cultural e pessoal.

Segundo Marcellino (1987, p.38), em todas estas abordagens pode-se depreender uma visão "funcionalista" do lazer,

altamente conservadora, que busca a paz social, a manutenção da "ordem", instrumentalizando o lazer como fator que ajuda, usando as próprias palavras de Requixa, "... a suportar a disciplina e as imposições obrigatórias

<sup>4</sup> Vale lembrar a existência de conceitos de lazer que se diferem, em muito, deste aqui apresentado, tal como o do espanhol De Grazia (1969). Este autor, reportando-se ao ideal clássico de ócio grego, apresenta o lazer como um "estado de espírito", o qual em nada se relaciona a um tempo pré-determinado ou a uma concretude. Não é intuito, aqui, a discussão destas idéias, porém, para um aprofundamento, sugerimos a leitura de Bruhns (2002).

da vida social, pela ocupação do tempo livre em atividades equilibradas, socialmente aceitas e moralmente corretas".

Como o museu é um local visto de forma positiva pela sociedade, pois é um local tranqüilo, moralmente correto e socialmente aceito, como mencionou Requiça, na citação acima de Marcellino, pode-se concluir que, se as crianças voltarem para visitá-lo em seus momentos de lazer, realmente estarão utilizando seu lazer de maneira, supostamente, "funcionalista".

Não percebemos tal fato de maneira negativa, pois a intenção durante as visitas monitoradas também é mostrar às crianças que o museu não é um lugar "chato", sem graça, cheio de coisas velhas e que cheira mofo, como muitas delas pensam e, sim, um local cheio de informações interessantes, onde elas podem apreciar obras de arte - no caso do museu de arte -, estimular seus sentidos: ver, ouvir, pegar (quando a obra permite), sentir etc. É muito rico quando, junto com elas, desvendamos um local que, para muitas, é desconhecido e, dali, permitir a saída para o desvendamento de outros museus e de outros equipamentos que permitam a transmissão de expressões artísticas. Por isso, se em seus momentos de lazer, elas escolherem o museu para visitarem, com os objetivos acima descritos e, desta forma, estiverem "usando" o seu lazer de maneira "funcionalista", que então o façam!

É claro que não se deve esquecer do prazer proporcionado pelo lazer, que está intimamente relacionado ao lúdico, que é bem mais abrangente que o conceito de lazer, uma vez que "as possibilidades de ocorrência do lúdico, na nossa sociedade, são bem maiores do que as do lazer, pois ele não está preso a um tempo definido" (MARCELLINO, 2003. p.13). Enquanto o lazer ocorre no tempo livre das obrigações, Marcellino mostra que o lúdico pode ocorrer em qualquer momento, em qualquer situação.

De acordo com Bustamante (2004, p.55-56), "as manifestações lúdicas caracterizam-se por momentos de prazer, alegria e diversão propiciados pela festa, pelos jogos, pelas brincadeiras e pelas danças, como também por outras inúmeras e inesperadas possibilidades de expressão cultural". Desta forma, é possível afirmar que o lúdico é caracterizado pelos sentimentos de prazer, alegria e diversão independentemente do momento e da situação em que tais sentimentos possam ocorrer.

Procurando proporcionar esta vivência lúdica durante a visita ao museu é que desenvolvemos atividades que tendem a proporcionar prazer, alegria, conhecimento e diversão aos visitantes.

### **Vivenciando o lúdico no museu**

De acordo com cada exposição e com cada faixa etária, desenvolvemos diferentes tipos de atividades para os visitantes, como quebra-cabeças, desenhos, leitura ou elaboração de poemas sobre as obras expostas, gincana cultural etc.

Para os alunos participantes da pesquisa foi proposta uma gincana cultural, na qual eles deveriam responder perguntas relacionadas à conversa sobre a exposição e ao que eles haviam observado nas obras.

Ao saberem que eles participariam de uma gincana e que seriam divididos em grupos, os alunos vibraram de alegria, o que rapidamente demonstrou que eles gostaram da atividade proposta, conduzindo-nos às idéias de Gesell (1998, p.191), quando menciona, com base em seus estudos com crianças de nove anos, que elas "gostam de diversões de grupo que impliquem um certo teor de organização".

Para a realização da gincana cultural, primeiramente, foi explicado aos alunos como ela seria realizada: eles seriam divididos em grupos e cada grupo iria receber uma prancheta, um lápis e uma folha com as perguntas. Posteriormente, foram lidas as perguntas para esclarecimento de dúvidas e foram expostas as regras da gincana:

- Cada grupo deveria escolher um membro do grupo para ficar responsável por escrever as respostas na folha;
- Os grupos teriam oito minutos para responder às perguntas e, ao término deste tempo, seria soado um sinal; então, os grupos deveriam devolver as folhas com as respostas;
- Cada resposta certa valeria um ponto;
- O grupo que terminasse primeiro, antes do sinal, ganharia um ponto;
- Seria desclassificado o grupo que corresse no museu, copiasse as respostas de outro grupo ou apoiasse para escrever nas paredes do museu.

Tais regras visam à preservação do espaço museológico, pois já se sabe que muitas crianças têm vontade de correr dentro do museu para descobrir mais rápido algumas respostas (e, quem de nós, adultos, também nunca teve vontade de fazer o mesmo?). Isto nos remete, novamente, a Gesell (1998, p.195) quando esclarece que a criança de nove anos "trabalha com rapidez e, se lhe marcarmos um objetivo, procura atingi-lo o mais depressa possível".

Vale lembrar que o ideal seria que tivéssemos mais tempo (cada visita é de apenas uma hora) e disponibilidade para que as crianças pudessem elaborar as regras em conjunto conosco. Fato este que, provavelmente, torna-las-ia mais envolvidas e pertencentes à dinâmica do espaço. Neste sentido, portanto, é preciso destacar que as regras previamente delimitadas, bem como a vertente desclassificatória para o grupo que não as cumprisse, não pretendeu ter uma característica punitiva, mas de organização e de preservação do espaço. Neste contexto, é preciso mencionar que um movimento dialético ocorria durante o tempo todo: a proposta de uma atividade lúdica, prazerosa e espontânea, permeada por uma certa ordem e um certo controle.

Também é preciso esclarecer que, apesar de a atividade eleita possuir um enfoque competitivo entre os grupos, as atitudes e os valores disseminados, ao longo do passeio pelo museu, transcendiam tal enfoque. Ou seja, mesmo na competição, procuramos mostrar uma vertente diferente, mais lúdica, cooperativa e positiva que aquelas comumente manifestadas nas escolas (elegendo sempre o melhor aluno de acordo com padrões impostos de habilidades) ou veiculadas pelos meios de comunicação (por exemplo, ao se reportarem aos diversos tipos de competições).

A organização desta atividade para os alunos no museu é corroborada por Marinho (2004a, p.7), ao dar algumas pistas interessantes no que se refere ao início de qualquer dinâmica, jogo ou brincadeira. Segundo a autora, é muito importante ter claras algumas questões:

todos devem conhecer as regras da atividade; sejam elas preestabelecidas ou formuladas em comum acordo com os participantes; quando as regras forem preestabelecidas, as mesmas devem ser possíveis de serem cumpridas; caso contrário, podem ser desestimuladoras; todas as pessoas devem ser incentivadas a participar; é importante e necessário ser justo e imparcial; o jogo, a dinâmica ou a brincadeira devem se encerrar antes que o interesse e a satisfação dos participantes acabem.

Foi em sintonia com estas idéias que a gincana foi realizada.

Neste sentido, fizemos o possível para que os alunos entendessem a importância da existência das regras, uma vez que, a pouca familiaridade com o espaço museológico e atitudes daí advindas podem causar danos às obras (como, por exemplo, comer e beber no museu; esbarrar e derrubar alguma obra; encostar e sujar as paredes; colocar as mãos para sentir como a obra é - o que é muito interessante, mas geralmente não é permitido por poder danificá-la). Conhecendo-se as regras e compreendendo o motivo pelo qual elas existem - preservar o museu e suas obras para que todos os interessados possam conhecê-las -, torna mais fácil entendê-las e aceitá-las, fazendo com que, em uma próxima visita, as atitudes sejam repensadas. Igualmente, quando se conhece, respeita-se, fazendo com que tais comportamentos sejam disseminados, contribuindo para a preservação do espaço. Neste contexto, é interessante destacar que, durante visitas escolares ao museu em questão, alguns alunos, ao perceberem que algum colega do grupo ou visitante espontâneo se comporta de maneira indevida, eles chamam a atenção explicando o por quê de não se poder fazer aquilo<sup>5</sup>.

Após a apresentação das regras, as classes foram divididas em grupos de aproximadamente quatro alunos cada, dependendo da quantidade de alunos das classes.

Os grupos foram divididos pelas monitoras do museu, o que nos fez perceber que muitos alunos não gostaram, pois eles mesmos queriam montar seus grupos. Porém, um dos objetivos era que as crianças participassem de grupos que não fossem o de sua preferência, trabalhando com outros colegas e expandindo seus relacionamentos. Como aponta Brotto (2001, p.90):

praticando o desprendimento em relação aos grupos fechados que constituímos, não significa que estaremos perdendo algo ou deixando de

<sup>5</sup> Igualmente, É preciso destacar que também existem aqueles alunos que não cumprem as regras, o que nos remete à "pequenas formas de resistência" que sempre existirão.

participar daquele grupo de preferência. Ao contrário, estaremos aumentando as possibilidades de participação e inclusão de novos parceiros e de expansão dos antigos relacionamentos.

Apesar de, primeiramente, alguns alunos não terem gostado da formação dos grupos, cinquenta e dois alunos disseram ter gostado da gincana realizada no final da visita e, destes, vinte e cinco disseram ter gostado porque a acharam legal. Outro dado interessante é que cinquenta alunos disseram que a participação com os colegas do grupo foi intensa durante a gincana cultural e, destes, trinta e seis disseram que foi porque ajudaram os colegas do grupo a procurar as respostas para poderem responder as perguntas da gincana.

Conforme notado durante a realização da gincana, os alunos interagiram muito bem uns com os outros, mostrando que o incômodo inicial por não estar no grupo de costume foi rapidamente superado pelas crianças. Neste contexto, é pertinente o apontamento de Silva (2004, p.115):

por meio da arte do brincar, a criança possui variadas maneiras de se comunicar, utilizando sua imaginação e processos criativos, desenvolvendo sua socialização, a qual a encaminha a experiências com regras e papéis diferenciados, como também a direciona a buscar livremente soluções para seus problemas, permitindo a aquisição de novas maneiras de pensar e agir.

A professora Fernanda Priscila Cia, da E.E. "Profª. Hylde Pardo de Oliveira", constatou que as crianças adoraram a gincana realizada no final da visita "porque sempre que tem alguma atividade extraclasse que não seja somente ler ou escrever, eles adoram, especialmente se for alguma atividade em grupo, como no caso da gincana".

Isto mostra que realmente a manifestação do lúdico pode estar presente no contexto escolar, inclusive durante a visita ao museu com a escola, que, apesar de se caracterizar por uma visita com fins pedagógicos, proporciona manifestações lúdicas, como apontou a professora Patrícia: "Para eles é uma brincadeira, um divertimento. Eles não vêem como uma competição de ganhar e perder. É legal quem ganhou, mas poucos se importam de ter perdido. É mais a brincadeira em si mesmo, o momento da brincadeira". Este fato é comprovado quando se observa que apenas dois alunos responderam não ter gostado da gincana porque perderam.

Segundo Silva (2004, p.116), "no ato de brincar/jogar estão envolvidas perdas e ganhos. Ao mesmo tempo em que a criança tem a possibilidade de ganhar, também pode perder e, estando ciente desses processos, ela possui oportunidades de aceitar desafios e seguir em frente". O que foi percebido durante a realização da gincana cultural é que as crianças não costumam desistir facilmente e, apesar de algumas dificuldades para responderem certas questões, persistiram até o término do tempo.

A brincadeira possibilitou que eles lidassem com diversos limites, como de tempo (oito minutos), de espaço (museológico), com o fato de alguns ganharem e outros perderem, o que gerou alegrias e frustrações, apesar de, durante a realização da gincana, não ter sido enfatizada a competição para que houvesse um ganhador, mas, sim, a brincadeira em si.

Esta idéia é corroborada por Emerique (2003, p.58), quando afirma que "o jogo é ordem e cria ordem, ensina a lidar com limites de tempo, de espaço, com ganhar e perder, com alegrias e frustrações, com tudo o que tem a ver com estar em sociedade e dela participar, como cidadão".

É interessante ressaltar que, quando os alunos iniciaram a gincana, em momento algum havia sido falado que haveria algum prêmio para o vencedor. Conforme Brotto (2001, p.90),

se basearmos nossa pedagogia em um sistema de recompensas, quer sejam medalhas, diplomas, dinheiro ou pirulitos, estaremos deslocando a motivação principal da ação pedagógica que é gostar de participar, aprender e compartilhar - para a preocupação de unicamente ganhar... uma recompensa.

Concordamos com Brotto quando salienta que a motivação principal deve ser o gostar de participar, aprender e compartilhar, e foi esta a motivação dos alunos durante a participação na gincana, já que não sabiam que o vencedor ganharia um prêmio.

Vale apontar que o prêmio "simbólico" para o grupo vencedor consistia-se de um pequeno adesivo com a imagem de uma das obras expostas no museu e um folder com algumas informações sobre o museu e sobre a exposição (muito simples, feito com folha de sulfite, já que o Serviço Educativo do MAC não dispõe de muitos recursos). Também foram entregues alguns destes informativos para a professora, para que ela os utilizasse em sala de aula da maneira que achasse mais conveniente.

A intenção com a entrega dos informativos era de proporcionar um material que possibilitasse uma discussão sobre a visita ao museu em sala de aula, que, de acordo com a professora Patrícia, foi concretizada: "Eu dividi a sala em grupos de quatro, dei um folder para cada grupo e eles foram lendo e relembando as obras, para depois trabalharem a releitura das obras".

A professora Patrícia pôde perceber que alunos, os quais costumavam ser indisciplinados e que geralmente não gostavam de participar de atividades em sala de aula, durante a visita e a gincana, envolveram-se com os colegas e participaram ativamente do grupo. Isto nos remete à idéia de Brotto (2001, p.55), ao apontar que os jogos cooperativos

são jogos de compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmos. Eles reforçam a confiança pessoal e interpessoal, uma vez que, ganhar e perder são apenas referências para o contínuo aperfeiçoamento de todos.

A questão da cooperação é muito interessante, pois foi possível perceber, por meio dos questionários, que, de uma forma ou de outra, os alunos puderam vivenciar, na gincana, a importância da cooperação, pois quarenta e três alunos disseram que a brincadeira não teria sido realizada sem seus colegas e, destes, onze disseram que "não, porque seria mais difícil"; seis disseram que "não, porque sem os colegas não daria tempo"; e cinco disseram que "não, porque sem os colegas a brincadeira não seria divertida". Estes dados mostram que, apesar de os colegas serem muito importantes para a realização da gincana, também são importantes para o prazer de se jogar, pois, segundo eles, a brincadeira seria chata sem os colegas. Isto nos reporta novamente aos pensamentos de Brotto (2001, p.54), quando afirma que, nos jogos cooperativos, "joga-se para se gostar do jogo, pelo prazer de jogar". Nestes jogos, para se atingir um objetivo, é necessário o esforço de todos, de cooperação e respeito com o outro. Apesar de a gincana realizada com os alunos não ter sido propriamente um "jogo cooperativo", ela se mostrou permeada por estes valores.

Por meio dos questionários, também foi possível observar que, apesar da maioria das crianças pretender voltar para visitar o museu sem a escola, doze alunos disseram que não pretendem voltar. Destes, quatro disseram que não pretendem voltar porque os pais não têm tempo para levá-los ao museu, o que salienta uma característica da "ordem do dia", em nossa sociedade contemporânea: a falta de tempo, a qual, neste caso, impede a existência de possibilidades frutíferas e criativas de convivência com os filhos, em diferentes espaços, seja devido ao trabalho, às obrigações domésticas, aos estudos etc.

Dentre os que não pretendem voltar, chama a atenção um aluno que disse não pretender voltar porque sua mãe não gosta de ver pintura. Nesta perspectiva, surge um questionamento bastante pertinente: como despertar o interesse nesta criança de voltar ao museu e conhecer um pouco mais deste espaço e sua potencialidade cultural e artística de lazer, se, em sua própria família, não existem o gosto e o incentivo por tal interesse?

Esta situação nos conduz à importância de um profissional de lazer, o qual conforme Melo; Alves Júnior (2003, p.52), "promove um tipo de intervenção pedagógica peculiar quando comparado a outras formas de educar". Isto se deve ao fato de que, apesar de o profissional de lazer ser um educador, ele não exerce essa função como o professor da escola, por exemplo.

As monitoras do museu podem ser consideradas profissionais de lazer, já que fazem um trabalho de mediação entre os visitantes e as exposições, procurando a participação ativa de todos e estimulando novas experiências estéticas. Esta idéia é corroborada por Melo; Alves Júnior (2003, p.67) quando afirmam que

o animador cultural deve ser fundamentalmente um estimulador de novas experiências estéticas, alguém que, em um processo de mediação e diálogo, pretende apresentar e discutir, induzir e estimular, o acesso a novas

linguagens; um profissional que educa ao apresentar possibilidades de melhor sorver, acessar e produzir diferentes olhares.

Segundo estes autores (2003, p.67), "a experiência estética não se esgota na sensibilidade, no sentimento, na emoção, estando também ligada ao conhecimento, ao intelecto, à razão". Desta forma, proporcionando novas experiências estéticas aos visitantes do museu, as monitoras permitem que eles desenvolvam o ato de julgar e criticar por meio do estabelecimento de novos olhares sobre as obras, conseqüentemente sobre a vida e a realidade, além da possibilidade de potencialização do prazer de cada um durante a visita ao museu.

Este profissional, possibilitando todas estas experiências àquela criança que não tem o incentivo por parte da família para visitar o museu, pode, por meio de visitas como estas aqui apresentadas, fazer com que ela "descubra" o museu e queira voltar a visitá-lo, inclusive fazendo com que esta criança, em sua próxima visita, possa querer levar sua mãe e "apresentar" o museu a ela, tornando-se, desta forma, um divulgador deste espaço.

### **Finalizando: Um Desejo de Retorno**

A proposta de atividades recreativas, desenvolvidas com crianças, no museu, aqui apresentadas, estão em sintonia com as idéias de Valente; Cazelli; Alves (2005). De acordo com as autoras, na elaboração das práticas sociais, as novas soluções manifestadas em museus procuram atingir as necessidades dos visitantes, além de proporcionar oportunidades de compartilhamento e participação, seja por meio da manipulação dos aparatos ou por visitas guiadas. Ou seja, as formas de comunicação nos museus têm evoluído e passaram de um modelo simplificado, conforme a idéia emissor-receptor, de envio de uma mensagem linear a uma pessoa - para um modelo mais complexo, composto por elementos como a intenção por parte do emissor, o conteúdo da mensagem, a linguagem utilizada, as condições do visitante, os recursos audiovisuais e, principalmente, a possibilidade de estabelecer relações em um sentido até então jamais imaginado: as do visitante com o museu.

A interatividade proposta neste modelo, por sua vez, possui características eminentemente lúdicas; ao mesmo tempo em que informa, entretém. A interatividade é considerada uma pedagogia não-diretiva, devendo ser entendida como um conceito ampliado que oferece ao público a oportunidade de experimentar fenômenos e participar nos processos de demonstração ou aquisição de informações, com o propósito de ampliar seus conhecimentos (VALENTE; CAZELLI; ALVES, 2005. p.198).

Em nosso estudo, foi possível perceber que as atividades recreativas realizadas durante a visita ao museu são de grande importância para as crianças, pois possibilitam que elas se expressem, por meio do lúdico, interagindo com os colegas e com o museu, assimilando melhor os conhecimentos adquiridos durante a visita e, inclusive, abrindo a possibilidade de mudança dos conceitos referentes ao museu.

Camargo (2001, p.272) relembra que toda atividade de lazer gera três tempos culturais importantes: o antes; o durante e o depois; ou seja: a imaginação, o acontecimento propriamente dito e a recordação. Quanto maior for o envolvimento, mais qualitativa será a experiência, trazendo recordações mais prazerosas, instigando, por consequência, o desejo de retorno.

Ambas as professoras comentaram, durante as entrevistas, que algumas crianças nem sabiam que havia um museu na praça central da cidade e que, apesar de muitas já terem passado pela praça e pelo museu, nunca o tinham percebido. Segundo elas, quando os alunos descobriram que aquele prédio, que muitas já tinham visto, era um museu e nunca o tinham visitado, ficaram muito curiosas, querendo saber tudo sobre ele. Desta forma, acreditamos que as crianças criaram fantasias antes de concretizarem a visita.

Os relatos contidos nos questionários e nas entrevistas apontaram que, após a visita, a maior parte das crianças guardaram recordações prazerosas, ficando o desejo explícito de voltar. Algumas crianças chegaram a afirmar que gostariam de trazer os pais, irmãos e amigos, entre outros, para visitarem o museu em uma próxima vez.

Neste sentido, todas as pessoas, educadoras ou não, deveriam criar condições potencializadoras e estimuladoras para que todos procurassem "ultrapassar suas fronteiras", conhecendo lugares diferentes, experimentando novas sensações, não temendo o desconhecido, pois é só sendo um "desbravador" que novos conhecimentos serão adquiridos.

Como a maioria das crianças gostou da visita ao museu e levou consigo recordações prazerosas, muitas pretendem voltar a visitá-lo. Isto mostra que elas passaram a ter mais uma opção - de grande importância para o seu desenvolvimento pessoal, social e cultural - para desfrutarem em seus momentos de lazer.

Particularmente sobre o lúdico, Marinho (2004b) faz uma reflexão interessante sobre ele e as atividades recreativas desenvolvidas na natureza, as quais valem a pena serem lembradas e contextualizadas para todas as esferas da vida e, neste caso especial, para o museu. O lúdico, vivenciado privilegiadamente em momentos de lazer, como parte integrante da vida cotidiana, constitui-se em uma possibilidade por meio da qual a visita ao museu pode ser intensificada, possibilitando maior interação entre as pessoas e um espaço diferenciado e que nada terá de "chato" ou "velho", dependendo das condições às visitas a ele associadas.

A iniciativa apresentada neste artigo pode, portanto, ser considerada uma importante estratégia cultural, transmissora de conhecimentos, adquiridos ludicamente. O ideal seria promover e ampliar os acessos físico e intelectual a esses espaços pelas mais diversas camadas da sociedade e igualmente serem incentivados mecanismos capazes de investigar e perceber como os visitantes se apropriam das experiências vividas nos museus e de que forma tais experiências estão atreladas a mudanças mais amplas de atitudes, valores e condutas.

Nesta perspectiva, fica o convite para que não somente as crianças, mas também nós - adultos - passemos a conhecer mais museus, mais "artes", intensificando nossos lazes e "dando asas" às inúmeras formas de manifestações lúdicas existentes.

## REFERÊNCIAS

- BARRETTO, Margarita. *Manual de iniciação ao estudo do turismo*. 5ed. Campinas: Papirus, 1995.
- BARRETTO, Margarita. *Turismo e legado cultural: as possibilidades do planejamento*. Campinas: Papirus, 2000.
- BENI, Mário C. *Globalização do turismo: megatendências do setor e a realidade brasileira*. São Paulo: Aleph, 2003.
- BROTTO, Fábio O. *Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência*. Santos: Projeto Cooperação, 2001.
- BRUHNS, Heloisa T. (Org.). *Lazer e Ciências Sociais: diálogos pertinentes*. São Paulo: Chronos, 2002.
- BUSTAMANTE, Glênia O. Por uma vivência escolar lúdica. In: SCHWARTZ, Gisele M. (org.). *Dinâmica Lúdica: novos olhares*. Barueri: Manole, 2004, p.55-68.
- CAMARGO, Luiz O. L. *Educação para o lazer*. São Paulo: Moderna, 1998.
- CAMARGO, Luiz O. L. Sociologia do lazer. In: ANSARAH, Marília Gomes dos Reis (Org.). *Turismo: Como aprender, como ensinar*. 2ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2001, p. 235-275.
- CAVALLARI, Vinicius; ZACHARIAS, Vany. *Trabalhando com recreação*. São Paulo: Ícone, 2001.
- DAVIS, Cláudia; OLIVEIRA, Zilma M. *Psicologia na educação*. São Paulo: Cortez, 1990.
- DE GRAZIA, Sebastian. *Tiempo, trabajo y ocio*. Madrid: Editorial Tecnos, 1969.
- DENCKER, Ada F. M. *Métodos e técnicas de pesquisa em turismo*. 3ed. São Paulo: Futura, 1998.
- EMERIQUE, Paulo S. *Brincaprende: Dicas lúdicas para pais e professores*. Campinas: Papirus, 2003.

- FERRAZ, Maria H. C. T.; FUSARI, Maria F. R. *Metodologia do ensino de arte*. São Paulo: Cortez, 1993.
- GESELL, Arnold. *A criança dos 5 aos 10 anos*. 3ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- GIL, Antonio C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GOELDNER, Charles R.; RITCHIE, Brent J. R.; MCINTOSH, Robert W. *Turismo: princípios, práticas e filosofias*. 8ed. Porto Alegre: Bookman, 2002.
- MARCELLINO, Nelson C. *Estudos do lazer: uma introdução*. 3ed. Campinas: Autores Associados, 2002.
- MARCELLINO, Nelson C. *Lazer e educação*. 10ed. Campinas: Papyrus, 1987.
- MARCELLINO, Nelson C. Lúdico e Lazer. In: MARCELLINO, Nelson Carvalho. (Org.). *Lúdico, Educação e Educação Física*. 2ed. Ijuí: Unijuí, 2003, p.11-14.
- MARCELLINO, Nelson C. *Pedagogia da animação*. 3ed. Campinas: Papyrus, 1989.
- MARINHO, Alcyane. Atividades recreativas e ecoturismo: a natureza como parceira no brincar. In: SCHWARTZ, Gisele M. (Coord.). *Educação Física no Ensino Superior: Atividades Recreativas*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2004a, p. 1-16.
- MARINHO, Alcyane. Repensando o lúdico na vida cotidiana: atividades na natureza. In: SCHWARTZ, Gisele M. (Org.). *Dinâmica lúdica: novos olhares*. Barueri: Manole, 2004b, p.189-204.
- MELO, Victor A.; ALVES JÚNIOR, Edmundo D. *Introdução ao lazer*. Barueri: Manole, 2003.
- MINAYO, Maria C. S. (Org.). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. 17ed. Petrópolis: Vozes, 1994.
- OLIVEIRA, Paulo S. A criação do imaginário nos brinquedos infantis. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*. v.12, (1,2,3), 1992.
- PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- PIRES, Mário J. *Lazer e turismo cultural*. 2ed. Barueri: Manole, 2002.

SILVA, Renata L. Lazer e gênero: suas relações com o lúdico. In: SCHWARTZ, Gisele M. (Org.). *Dinâmica Lúdica: novos olhares*. Barueri: Manole, 2004, p.111-129.

SUANO, Marlene. *O que é museu*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

VALENTE, Maria E.; CAZELLI, Sibeile; ALVES, Fátima. Museus, ciência e educação: novos desafios. *História, Ciências, Saúde - Manguinhos*, vol. 12 (supl.), p. 183-203, 2005.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

**ABSTRACT:** The proposal of this article is to present a research that was made as a tourism course conclusion project in FAM - Faculdade de Americana. Focused on cultural tourism and leisure, the purpose of this study is to investigate the influence of entertaining activities on a visit program that has happened in the Museum of Contemporary Arts, in Americana (SP), with junior students of Elementary School. The idea is to reflect on the playful component and its repercussion in those children's study daily routine. This is a qualitative research and we used for its development biographical research and fieldwork, using observational research, questionnaire surveys with open and close questions, interviews and field diary, using techniques and important tools to collect and register the data. The data analysis was made with the connections between the results and the theory that was studied. Based on the collected data, we could realize that the activities in the museum can influence the visitor children on their leisure moments, mainly on their interaction moments with their classmates. These activities also provide a playful manifestation in the museum and interfere in people's previous idea of museums.

**KEYWORDS:** Child. Play. Museum. Cultural Tourism. Leisure.

---

**Endereço das Autoras:**

Érica Cristiane Cia  
R. Natal 623 - Jardim Nossa Senhora de Fátima  
Americana - SP - 13478-650  
Endereço Eletrônico: erica\_cia@bol.com.br

**Recebido em:** 20/12/2004

**Aceito em:** 10/08/2005

**Alcyane Marinho**

Av. 8 n.1837 apt. 74 - Bairro Jardim Claret  
Rio Claro - SP - 13503-210  
Endereço Eletrônico: alcyaneguilherme@vivax.com.br