MUSEU, EDUCAÇÃO E LÚDICO

LENILDA DA SILVA

RESUMO

A ludicidade facilita a aprendizagem da criança, de modo que ela aprende de forma menos rígida, tendo prazer ao executá-la, assim o educando desenvolve interesse pela atividade, facilitando o conhecimento. O presente artigo tem por objetivo apresentar o museu de arte contemporâneo da USP como espaço lúdico de educação estética, bem como suas ações educativas realizadas no acervo.

Os conceitos utilizados abordam levantamento de dados bibliográfico de autores que contribuíram para o estudo para uma aprendizagem significativa no museu. Ações pedagógicas fazem parte da rotina do museu, pois são projetos que a cada ano vem ganhando força, configurando uma nova forma de educar por meio do lúdico. O estudo propõe contribuir para o diálogo entre o lúdico, museu e escola proporcionando exploração dos materiais e estratégias lúdicas que envolvem conceitos referentes à linguagem plástica e poética do artista.

PALAVRA-CHAVE: lúdico; museu; ações educativas; aprendizagem; exploração.

SUMMARY

Playfulness facilitates the child's learning, so that they learn in a less rigid way, taking pleasure in doing it, thus the student develops interest in the activity, facilitating knowledge. This article aims to present the USP contemporary art museum as a playful space for aesthetic education, as well as its educational actions carried out in the collection.

The concepts used address bibliographic data collection of authors who contributed to the study for meaningful learning in the museum. Pedagogical actions are part of the museum's routine, as they are projects that gain strength each year, configuring a new way of educating through play. The study proposes to contribute to the dialogue between play, museum and school by exploring materials and play strategies that involve concepts relating to the artist's plastic and poetic language.

KEYWORD: playful; museum; educational actions; learning; exploration.

INTRODUÇÃO

Para que o lúdico auxilie na construção do conhecimento é necessário que o professor faça a mediação da atividade planejada por ele e estabeleça os objetivos para que a brincadeira tenha um caráter pedagógico promovendo dessa maneira interação social e o desenvolvimento intelectual.

A palavra “lúdico” vem tendo diversos significados no campo da educação, dentro e fora da ambiente escola. O lúdico, na atualidade vem torna-se importante ferramenta na mediação do processo de ensino aprendizagem, principalmente das crianças, pois elas vivem num mundo de encantamento e sonhos onde a fantasia e realidade se combinam, favorecendo o uso do pensamento, a concentração, o desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de construção do pensamento.

O indivíduo constrói e reconstrói seu entendimento de mundo por meio do brincar, amadurecem algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e experimentação de regras e papéis sociais presentes nas brincadeiras.

O lúdico é uma metodologia pedagógica que ensina brincando e não tem cobranças, tornando a aprendizagem significativa e de qualidade. Tanto os jogos como as brincadeiras proporcionam na educação infantil desenvolvimento físico mental e intelectual.

Segundo Kishimoto (1994, p. 18), o jogo educativo tem a vantagem de aliar contentamento e aprendizagem. Para ele, muitos autores, ao tratar desse tema, tentam conciliar a tarefa de educar com a necessidade fascinante de brincar. Quando a parceria entre escola e museu acontece de maneira efetiva, utilizando-se do tendo “lúdico”, a aprendizagem torna-se muito mãos prazerosa e significativa.

De acordo com o Caderno de Diretrizes Museológicas (MINC, 2006), procedimentos que promovem a educação no museu, tendo o acervo como o centro das atividades, podem estar voltados para a transmissão de conhecimento dogmático, resultando em doutrinação e domesticação, ou para a participação, reflexão crítica e transformação da realidade social.

Diante disso, as atividades devem ser compreendidas como uma ação cultural, que consiste no processo de mediação, permitindo ao visitante apreender, em um sentido amplo, o bem cultural, com vistas ao desenvolvimento de uma consciência crítica e abrangente da realidade que o cerca. Seus resultados devem assegurar a ampliação das possibilidades de expressão dos indivíduos e grupos nas diferentes esferas da vida

social. Dessa forma, a ação cultural e educativa nos museus promove sempre amplo benefício para a sociedade, atendendo em última instância, ao papel social inerente às instituições museológicas.

O artigo visa o museu de arte contemporâneo da USP como espaço lúdico de educação estética, bem como suas ações educativas realizadas no acervo. O MAC-USP deixou de ser um espaço de fruição estética apenas, ou de transmissores de curiosidades e passou a ser um importante espaço de interpretação de culturas e de educação dos cidadãos, fortalecendo a cidadania e o respeito às diferenças culturais.

Atualmente os museus são espaços que trabalham com inúmeras funções. Uma delas é proporcionar para os seus visitantes uma ponte entre o passado histórico e cultural de determinada região e/ou pessoa, de organizar exposições que tragam obras e objetos que sejam bens culturais, que motivem conhecer outros povos, lugares, acontecimentos e que lhes agregue conhecimentos e prazer de estar no museu.

Se levarmos em consideração que crianças brinca o tempo todo, e que nessa fase da vida as linguagens lúdica e artística estão estreitamente ligadas. E, se tratando desse público, o lúdico, no sentido de envolver pela brincadeira e pelo jogo, o MAC-USP passa a se utilizar também dessa ferramenta em suas práticas educativas.

O artigo está dividido em 3 principais eixos com base no levamento de dados bibliográficos: Breve relato da história museus de arte contemporâneo da USP, a importância do lúdico no espaço museológicos; educação e o lúdico no MAC.

MUSEUS DE ARTE CONTEMPORÂNEO DA USP

O MAC USP tem como missão promover o estudo e a difusão do acervo, assim como a sua conservação, proteção, valorização, ampliação, e reconhecimento como patrimônio artístico brasileiro no Brasil e no Exterior. Além disso, o Museu busca desenvolver atividades de ensino, pesquisa e extensão nas áreas de Museologia da Arte, História, Teoria e Crítica de Arte e Educação e Arte em Museus, incentivar o intercâmbio científico e cultural com instituições afins no Brasil e no Exterior e fomentar a produção artística contemporânea.

Como objetivos institucionais, o MAC USP deve executar procedimentos curatoriais, desenvolver pesquisas interdisciplinares, ministrar o ensino de graduação e de pós-graduação, editar publicações técnicas e científicas, manter intercâmbio científico e cultural com instituições afins do Brasil e do exterior e propiciar condições para o desenvolvimento de projetos artísticos.

A cidade de São Paulo é cheia de opções culturais. A grandiosidade de acervos, a variedade de exposições e a qualidade dos museus da capital, que vão desde arte moderna e contemporânea a objetos curiosos. Percorrer pelos museus paulistas é uma jornada pela história do Brasil, de São Paulo e do mundo. São grandes monumentos, instalados em prédios modernos de arquitetura criativa ou em áreas históricas atenciosamente preservadas. Uma viagem pela Colônia, Império e República. O Velho e o Novo. Portinari, Tarsila do Amaral, Rodin, Miró, Brecheret, Di Cavalcanti. Bibliotecas, Espaços Culturais, Documentos, Manuscritos, Móveis, Roupas, Fotos, Vídeos, Música, Cinema e Artes Gráficas.

Diante desse cenário, o Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP) se destaca por seu complexo arquitetônico e um acervo extremamente rico. Criado em 1963 quando a Universidade de São Paulo recebeu o acervo do antigo MAM de São Paulo, formado pelas coleções do casal de mecenas Yolanda Penteado e Ciccillo Matarazzo, pelas coleções de obras adquiridas ou recebidas em doação durante a vigência do antigo MAM e pelos prêmios das Bienais de São Paulo, até 1961. De posse desse rico acervo composto, entre outras, por obras de Amedeo Modigliani, Pablo Picasso, Joan Miró, Alexander Calder, Wassily Kandinsky, Tarsila do Amaral, Anita Malfatti, Emiliano Di Cavalcanti, Alfredo Volpi, Lygia Clark e uma estupenda coleção de arte italiana do começo do século XX, o novo museu passa a atender aos principais objetivos da Universidade: busca do conhecimento e sua disseminação pela sociedade (LEAL, 2017).

Inicialmente o MAC USP procurou preservar, estudar e exibir o acervo, ao mesmo tempo em que se tornava um dos principais centros no hemisfério sul a colecionar, estudar e exibir trabalhos ligados às várias vertentes da arte conceitual, às novas tecnologias e obras que problematizavam a tradição moderna. Foi durante esse período inicial que entraram para a coleção do Museu obras de Lucio Fontana e Artur Barrio, entre muitas outras. Ciente de seu papel como polo formador de novos profissionais nas áreas de teoria, história e crítica de arte, além daquelas conectadas aos universos da museologia e da museografia, o MAC USP passou a ser reconhecido como um importante centro em todas essas áreas, assim como naquelas ligadas à educação pela arte.

Nas últimas décadas, o MAC USP continuou expandindo, suas coleções modernas e contemporâneas. Nesse período ingressaram para o acervo obras de Henry Moore, Cildo Meireles, Júlio Plaza, Joseph Beuys, Leda Catunda, Rosângela Rennó, Jonathas de Andrade e vários outros artistas

brasileiros e internacionais. Mais recentemente, com uma política de atualização, o Museu recebeu para a sua coleção mais de 300 obras a partir de doações de artistas, galeristas, colecionadores e aquisições realizadas por intermédio da AAMAC (LEAL, 2017).

Construído em um complexo arquitetônico criado nos anos 1950 pelo arquiteto Oscar Niemeyer e equipe, o MAC USP possui um acervo de cerca de 10 mil obras, entre pinturas, gravuras, tridimensionais, fotografias, arte conceitual, objetos e instalações. É classificado como centro de referência de arte moderna e contemporânea, brasileira e internacional, mantendo à disposição de estudantes, especialistas e visitantes em geral uma biblioteca e um importante arquivo documental.

A coleção mantém grande atividade na área acadêmica, com um grupo próprio de professores que oferece disciplinas optativas de graduação e pós-graduação, além de uma série de cursos, simpósios, congressos e encontros propiciando, as discussões no campo das artes. Todas estas atividades e ainda as exposições oferecidas pelo Museu, originam das pesquisas acadêmicas elaboradas pelos professores, voltadas sobretudo ao estudo do acervo e a temas ligados às áreas de história, teoria e crítica de arte, além de museologia e educação.

O Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo apresenta seu primeiro Plano Museológico, construído de forma dialógica e colaborativa.

Além de contribuir para o alinhamento do MAC USP com políticas museológicas federais e estaduais, este instrumento de planejamento e gestão deverá contribuir para que Museu realize sua missão e seus objetivos institucionais com maior assertividade e estratégia.

IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO MUSEU

Criança brinca e a brincadeira potencializa o seu desenvolvimento. A criança aprende ao brincar – e a aprendizagem promove desenvolvimento, na concepção da teoria histórico-cultural. Se o brincar promove aprendizagem e desenvolvimento, faz-se necessário assegurar à criança o espaço, o tempo e as condições que potencializem e ampliem as possibilidades de interação e apropriação de conhecimento. Planejar ambientes e materialidades, de modo a promover a interação da criança com elementos da cultura científica, em parceria com seus pares, pode contribuir para a promoção do que chamamos de processo de Alfabetização Científica.

O lúdico transformou-se em educativo quando utilizado de forma a provocar nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, tornando-se estímulo para descobertas e criações. Acredita-se que a brincadeira é uma das ferramentas utilizadas pelas crianças para compreender o mundo e produzir cultura. Para Oliveira (2013), a imaginação ampliada pela atitude do brincar infantil não repete formas de combinações iguais ou impressões isoladas das diversas experiências vividas antecipadamente. A imaginação usada nas brincadeiras elabora novas séries de pensamento, raciocínio e percepção. Segundo Vigotski (2009, p. 22), "[...] a atividade criadora da imaginação depende diretamente da riqueza e da diversidade da experiência anterior das pessoas, porque essa experiência constitui o material com que se criam as construções da fantasia".

Para Huizinga (2014), o lúdico deve ser entendido como um jogo em sua concepção mais abrangente, após analisar o conceito da palavra em diversas línguas, ele concluiu que, devido jogo ser uma atividade realizada de forma voluntária e que segue seu percurso sob uma orientação com regras, leva o indivíduo a uma reflexão sobre ele mesmo e sua própria existência.

Segundo Piaget (2010), quando pensamos em termos como jogos e brincadeiras, estes fazem parte da vida humana e se manifestam em toda a existência do indivíduo, por isso elas devem ser observadas com atenção, para que não sejam confundidas com divertimento ou atividade sem direcionamento.

De acordo com Antunes (2004), não se pode separar a ideia de lúdico e o brincar, por isso, no presente trabalho, os termos jogos, brincadeiras, brincar e lúdico serão um só. A partir de um viés psicopedagógico, se sabe que: "Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação" (Brasil, 1998, p. 22).

Observando-se Antunes (2004) e o Referencial Curricular Nacional (1998), os quais explicam que não se pode colocar as atividades de aprendizado e brincadeira em patamares diferentes, visto que as crianças em seu constante aprendizado, é importante a presença do lúdico na educação.

Os efeitos de encantamento, estranhamento, espanto e curiosidade que sentimos diante das novidades e descobertas possibilitadas pelas experiências são condições pertinentes para despertar a imaginação.

Essas emoções nos conduzem ao longo de nossa existência, mas a maior intensidade com que ocorrem se apresenta como uma especificidade de apreensão do mundo na infância. As novidades que provocam intensas emoções, arrebatadoras

do olhar infantil, estimulam a imaginação e a fruição. Oliveira (2013) destaca que essa magia ocorre não apenas diante do contato com as últimas invenções tecnológicas, mas também com o velho, que não deixa de ser conteúdo de descobertas.

Pesquisas desenvolvidas por Pol e Asensio (2006) a respeito os visitantes nos museus revelam o quanto as crianças e jovens não demandam parques de atração, e sim, os conteúdos específicos das exposições que orientam de maneira fundamental suas expectativas, a motivação inicial e a possibilidade de aprendizagem. Logo, encontros de crianças com museus podem proporcionar esse processo criativo por meio do contato com objetos e imagens que também fizeram parte de outras infâncias.

Contudo, para proporcionar tais experiências para o público infantil, tem sido necessário, nos espaços museológicos, enfrentar alguns obstáculos de ordem institucional. Van-Praet (2003) defende que as exposições constituem uma mídia específica que utiliza de forma particular o tempo, o espaço e o objeto. Analisando tais considerações acerca dessas mídias, em diálogo com estudos de outros autores que versam sobre as relações do público infantil em museus, destacamos pontos importantes a serem considerados ao elaborar as atividades pedagógicas de atendimento para essa audiência.

Fazer uma visita ao museu demanda tempo para observação e apreciação, uma vez que se trata de um exercício constante de concentração. Assim, ocorre a apropriação de sentidos e de significados que não passam apenas pela dimensão racional, mas também pela sensível. Leite (2011) salienta a importância de possibilitar essa experiência ainda na infância como processo de estimular o uso dos cinco sentidos e estabelecer uma relação diferenciada com os espaços do museu. Essas experiências podem permitir que as crianças criem sentidos e conexões capazes de gerar novos significados que ampliarão seu repertório, formando uma rede complexa de simetrias e contraposições.

Diante disso, museus são tidos como espaços de significação, encantamento, produção de conhecimento crítico, pesquisa, comunicação da natureza e da cultura por intermédio dos objetos expostos. A construção da percepção infantil é otimizada pela possibilidade de ver os objetos, em seu tempo, e se ver nos objetos em uma proposição identidade/alteridade, que ajuda na percepção de si como sujeito ativo. Nesses espaços, é possível apreender conhecimentos por meio de diversas maneiras de brincar e interagir, configurando relações entre a presença do passado e do presente.

Contudo, para que as crianças possam admirar as obras de forma a observar, construir ideias e percepções, é preciso que os museus apresentem propostas de mediação com discursos e percursos expositivos que privilegiem, também, espaço e tempo para expressões motoras e emotivas. Incorporar no contexto de explicações e informações sobre as obras e objetos acaba por reduzir o contato com o acervo às suas dimensões técnica e histórica, privando a criança dos momentos de fruição.

EDUCAÇÃO E O LÚDICO NO MAC

O MAC USP oferece, gratuitamente, uma série de atividades de atendimento dirigidas à pré-escola, ensino fundamental, ensino médio, ensino superior e educação especial, da rede pública e particular, e à comunidade em geral interessada na área. São propostas pedagógicas que já fazem parte da rotina do museu, pois são projetos que a cada ano vem ganhando força, configurando uma nova forma de educar por meio do lúdico.

Nessa perspectiva o MAC organiza as propostas educativas afim de que a criança (principalmente) tenham tempo e espaço para se encantar e imaginar diante das peças que despertem seu interesse, sem ter que apressadamente já desviar seu olhar para outra peça da exposição por solicitação de adultos (professores ou mediadores), configura-se como aspecto relevante nas ações desenvolvidas para esse segmento. E, contrariamente, o estímulo ao olhar, mas respeitando e considerando o ritmo infantil, muitas vezes acelerado, pelo entusiasmo de conhecer e explorar o ambiente desconhecido, também se apresenta como mais um fator a ser considerado no atendimento às crianças.

O museu de arte contemporânea dispõe de espaços externos que oferecer às crianças locais propícios para a exploração física. Estar em movimento é importante para o público infantil, entretanto, a utilização de atividades que estimulem a rapidez nas associações de ideias e nas vontades de soltar o olhar que nos prende e evitar a superficialidade consumista das obras, soma-se aos aspectos a serem observados nas atividades oferecidas às crianças (Oliveira, 2013).

Dentre as ações educativas do MAC-USP destacam-se:

Acervo: roteiros de visitas: Ação criado com objetivo de estimular a proximidade de professores e alunos com as obras do acervo do MAC USP, por meio de recursos que auxiliem no planejamento, no aproveitamento e no desdobramento das visitas ao museu;

Arte mais perto: Programa de encontros de formação continuada de educadores com atividades práticas e reflexivas por meio da leitura de obras das exposições em cartaz, visando a compreensão dos procedimentos, linguagens, técnicas e poéticas dos artistas, por meio da experiência;

Histórias da arte para crianças: encontro entre livros e obras: A ação tem como objetivo aproximar as crianças das obras de artistas contemporâneos brasileiros presentes no acervo, a partir da apresentação da vida e da produção dos artistas selecionados por meio da leitura de livros destinados aos leitores mirins, observação das obras no Museu e atividades práticas relacionadas ao processo criativo do artista;

Interar-te - Famílias no Museu: A ação proporciona momentos de integração entre crianças, jovens e seus acompanhantes adultos, familiares ou amigos, através de atividades lúdicas e gratuitas motivadas pelas exposições em cartaz;

Lazer com arte para a terceira idade: Desde 1989 o Museu de Arte Contemporânea da USP oferece o Programa Lazer com Arte para a Terceira Idade (LAPTI), aproximando esse público da arte moderna e contemporânea através, sobretudo, de atividades práticas em ateliê e visitas às exposições do acervo do Museu. A partir da contextualização e de uma apreciação mais acurada, obras e artistas selecionados tornam-se referenciais para a reinterpretação, transformação e interação criativa que vão ajudar na construção das poéticas visuais de cada um dos participantes;

Poéticas visuais em interação: Ação educativa centrada em atividades diversas de ateliê de arte contemporânea, voltado para público de estudantes, jovens artistas, arte-educadores e profissionais de áreas afins, com experiência prévia em artes, interessados na elaboração e desenvolvimento de poéticas pessoais a partir de estudos das poéticas de artistas selecionados do acervo, numa perspectiva dialogal, interativa. Uma mostra de extroversão da produção desse ateliê encerra a programação anual;

Ver e ler - Programa educativo para jovens e adultos iletrados no MAC: Ação educativa pretende aproximar dos museus e instituições culturais os jovens e adultos em processo de alfabetização, estimulando-os a usufruir e se beneficiar dos espaços culturais com autonomia e confiança em suas próprias observações, instigando o retorno às atividades com seus familiares e colegas de trabalho.

Dentre diversas ações educativa mencionadas o que se destaca é o que vem a seguir: O projeto Mel que tem por objetivo pesquisar a criação e exploração de estratégias lúdicas no processo de ensino e aprendizagem da arte durante visitas orientadas em exposições didáticas organizadas para o público infantil e para os educadores. As ações lúdicas, que envolvem linguagens artístico-culturais, proporcionam diferentes experiências e favorecer a experimentação e a expressão pessoal. Além disso, o Projeto Mel desenvolver uma metodologia lúdica na educação em museu de arte para o público infantil, visando a criação de experiências significativas; desenvolver curadorias e materiais didáticos-lúdicos; ressignifica a experiência da criança de uma visita a museu e dessa forma estimular o desejo de voltar a este e a outros espaços culturais.

A construção e exploração dos materiais e estratégias lúdicas envolvem estudos para a adequação de critérios e conceitos referentes à linguagem plástica, à poética do artista e à dinâmica das visitas orientadas aos jogos tradicionais de regras, de construção e simbólicos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Abordou-se a importância do lúdico como prática educativa no espaço do museu com o auxílio e analise de autores que também defendem (e contribuem) para essa metodologia transformadora de ensinar arte. As propostas do MAC-USP possibilitam por meio de suas ações, experiências estéticas variadas e uma aprendizagem significativas, preocupando-se para que a mediação não se transforme em atividades superficiais, sem explorar temas e conteúdos próprios da exposição.

Verificou-se também nesse estudo que ao trabalhar a exposição como espaço de aprendizagem, consideramos as suas potencialidades de fornecer elementos para as crianças que favorecem o processo de formação de conceitos através da ludicidade.

Aprender fora da sala de aula é sempre mais prazeroso, ainda mais diante de um acervo tão rico. Como afirma Franco (2006). Os museus são espaços privilegiados do processo educativo, pois abrigam elementos da cultura que serão suportes didáticos aos conteúdos trabalhados pelo professor em sala de aula. No caso específico do museu, a obra de arte original é imprescindível para o ensino de história e arte. Experencia que se torna significativa pois o que a criança vê não é a imagem da apostila, mas a obra original.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica. São Paulo: Loyola, 1994.

ARAÚJO, G. C.; OLIVEIRA, A. A. Sobre métodos de leitura de imagem no ensino da arte contemporânea. Imagens da Educação, Mato Grosso, v 3, n. 2, 2013. Disponível em: http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/ImagensEduc/article/view/20238/pdf Acesso em: 17/01/20234.

ARRAIS, Gardner de Andrade; BRAGA, Mateus Bonie Campos. Ludicidade em museus virtuais de arte: elementos para a educação estética. 2014. Disponível em: http://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/Modalidade_2datahora_26_05_2014_00_01_16_idinscrito_1210_107b8695a14abbdd812a702f909a9074.pdf - Acesso em: 17/01/2024.

BARBOSA, Ana Mae. Arte-educação no Brasil. São Paulo: Perspectiva, p.10, 2004..

BARBOSA, Ana Mae. A Imagem no ensino da Arte. São Paulo: Perspectiva, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: 1ª a 4ª série - Artes. Brasília: MEC/SEF, 1997. v. 6.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e Cultura. São Paulo: Cortez, 1995.

CADERNO de Diretrizes Museológicas 1. Brasília: Ministério da Cultura / Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional / Departamento de Museus e Centros Culturais, Belo Horizonte: Secretaria de Estado da Cultura/ Superintendência de Museus, 2º Edição, 2006.

CARVALHO, Cristina; LOPES, Thamiris. O Público Infantil nos Museus. 2016. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/edreal/2016nahead/2175-6236-edreal-52329.pdf - Acesso em: 18/01/2024.

COSTA, Heloisa H. F. G. da; WAZENKESKI, Verlaine Fátima. A importância das ações educativas nos museus. 2016. Disponível em: file:///C:/Users/Flavio/Downloads/6336-33487-1-PB%20(2).pdf - Acesso em: 18/01/2024

FREIRE, Paulo. Ação Cultural para a Liberdade e outros escritos. São Paulo: Paz e Terra, 10a ed., 2003, p.81.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Nogueira. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

KISHIMOTO, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a Educação Infantil. 6 ed. São Paulo: Centage Learning, 2011.

LAUAND, Luiz Jean (Org.). Cultura e educação na Idade Média: textos do século V ao XIII. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

LEAL, Sheilla. Conheça o MAC, Museu de Arte Contemporânea. 2017. Disponível em: https://spcity.com.br/conheca-mac-museu-arte-contemporanea/ - Acesso dia 18/01/2024.

MARTINS, Miriam Celeste; PICOSQUE, Gisa; GUERRA, Maria Terezinha. Didá- tica do Ensino de Arte: a língua do mundo: poetizar, fruir e conhecer arte. São Paulo: FTD, 1998.

MOURÃO, Luciana; IAVELBERG, Rosa. Ensino de Arte. São Paulo: Editora Cengage Learning, 2006

NOGUEIRA, Pedro Ribeiro. Cultura - Direito à cidade - São Paulo. 2016. Disponível em: https://portal.aprendiz.uol.com.br/2016/02/22/masp-realiza-exposicao-playgrounds-para-discutir-o-publico-e-o-ludico-museu/ - Acesso em: 18/01/2024.

OLIVEIRA, Alessandra. Museu: um lugar para a imaginação e a educação das crianças pequenas. In: KRAMER, Sonia; ROCHA, Eloisa. Educação Infantil: enfoques em diálogo. Campinas: Papirus, 2013. P. 313-330.

OLIVEIRA, Carla Mendes de; DIAS, Adiclecio Ferreira. A Criança e a Importância do Lúdico na Educação. 2017. Disponível em: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ludico-na-educacao - Acesso em 19/01/2024.

POL, Elena; ASENSIO, Mikel. La Historia Interminable: una visión crítica sobre la Gestión de Audiencias Infantiles en Museos. MUS-A. Revista de los Museos de Andalucía, Andalucía, v. 4, p. 11-20, 2006.

REDDIG, Amalhene; LEITE, Maria Isabel. O Lugar da Infância nos Museus. Revista Musas, Brasília, p. 32-41, v. 3, 2007.

SANTOS, Simone Cardoso dos. A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem. 2010. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos_Simone_Cardoso_dos.pdf - Acesso em: 19/01/2024.

SANDO, Toni. São Paulo: cidade do mundo. 2017. Disponível em: http://www.observatoriodoturismo.com.br/pdf/DADOS_E_FATOS.pdf - Acesso dia 19/01/2024.

VAN-PRAET, Michel. A Educação no Museu, Divulgar 'Saberes Verdadeiros' com 'Coisas Falsas'? Rio de Janeiro: Access Editora, 2003. P. 47-62.

VIGOTSKI, Lev. Imaginação e Criação na Infância. São Paulo: Ed. Ática, 2009.