



CATÁLOGO DA EXPOSIÇÃO

“FABRICAR E CONSTRUIR SENTIDOS COM BRINQUEDOS E JOGOS”



2022





FABRICAR E CONSTRUIR SENTIDOS COM BRINQUEDOS E JOGOS

Ermelinda Moutinho Pataca

Coordenadora do MEB

Após três anos com as atividades fechadas ao público devido à pandemia de COVID-19, o Museu da Educação e do Brinquedo (MEB) lança uma nova exposição temporária em um cenário de múltiplos desafios na busca renovada de possibilidades na educação em museus. O rico acervo de brinquedos, materiais didáticos, jogos e obras de arte do MEB tem sido explorado desde 2016 pela equipe do museu em pesquisas sobre os sentidos históricos e culturais dos objetos e em práticas de educação e comunicação em museus. A exposição apresenta os resultados das ações construídas em um museu universitário, sob o olhar de bolsistas e estudantes de história e pedagogia que realizaram seus estágios supervisionados no MEB no primeiro semestre de 2022.

A exposição se constituiu na formação inicial de professores, reafirmando a missão do MEB de produção de conhecimento sobre educação em museus. O processo formativo construído na supervisão dos estágios e na orientação de bolsistas de cultura e extensão proporcionou experiência




única aos licenciandos de participar da curadoria da exposição de forma colaborativa. Foram fabricados múltiplos sentidos sobre brinquedos, jogos e materiais didáticos, consolidados numa sequência de atividades como pesquisa, seleção dos objetos, elaboração de textos conceituais, preparação de etiquetas e montagem da exposição.

Ao construirmos a curadoria colaborativa com os futuros professores, buscamos desvendar sentidos econômicos, educacionais e lúdicos, confrontando diferentes processos de produção dos artefatos por fabricantes, artesãos, educadores e brincantes. Encontramos as marcas deixadas nos objetos - breves anotações, reparações, adaptações, danos ou composições variadas de peças - imaginando a multiplicidade de formas de manipulação dos brinquedos, jogos e materiais didáticos. Resgatamos as memórias sobre brincar, jogar e educar, impressas nos objetos, relatadas pelos doadores ou registradas no arquivo do museu, interpretando-as sob a perspectiva da história cultural. Apresentamos, enfim, as múltiplas identidades étnico-raciais da sociedade brasileira e as possibilidades de construção de uma educação decolonial e antirracista.

Os variados sentidos sobre o amplo acervo do MEB, fabricados em processos formativos nesta exposição, partem dos referenciais teóricos sobre infância, jogos e brincadeiras de Tizuko Kishimoto, materializados em suas práticas colecionistas e na história institucional do museu. Ao





resgatarmos e apresentarmos a memória desta professora ao público, prestamos nossa singela homenagem e expressamos nosso agradecimento pela criação e constituição do MEB, assim como do amplo legado sobre infância, brinquedos e brincadeiras, por ela construído no cenário educacional brasileiro.

Fragmentos da história do MEB na coleção Tizuko Morchida Kishimoto

Beatriz Faria Dias

Pietro de Carvalho Panepucci

Estudantes de pedagogia

O Museu da Educação e do Brinquedo (MEB) foi inaugurado na Faculdade de Educação da USP (FEUSP) em 1999 pela Professora Tizuko Morchida Kishimoto e possui rico acervo de brinquedos e materiais pedagógicos. A professora Tizuko Morchida Kishimoto atua no campo da educação infantil focalizando estudos sobre a formação de professores, propostas pedagógicas, história e políticas públicas, museu e brinquedoteca, letramento e o brincar. Sua rica trajetória pessoal e sua atuação profissional se materializaram em suas práticas colecionistas e na constituição do acervo



do MEB. Reconhecer os brinquedos que pertenceram à professora Tizuko, aos seus filhos e aos seus netos, e resgatar todas as formas de aquisição e doação dos objetos e artefatos construídos pela pesquisadora, tornam-se estratégias essenciais para resgatar sua memória pessoal e construir significados sobre os diversos campos nos quais ela atuou. Assim, as pesquisas sobre a história institucional do museu têm se constituído como importante instrumento de compreensão sobre a cultura material e imaterial da educação e do brinquedo.

Historicamente, o MEB mantém relação com instituições como o Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos (LABRIMP) e a Escola de Aplicação da USP. A brinquedoteca do LABRIMP é voltada para pesquisas sobre a importância do lúdico na educação infantil e recebe alunos da Escola de Aplicação, da Creche Central da USP e de outras escolas de educação infantil. O MEB, inclusive, era chamado de “Museu do LABRIMP” e surgiu a partir da demanda de armazenar os brinquedos doados para a constituição do acervo e pelo desejo de suas organizadoras de expor estes artefatos. Deste modo, a vocação como um laboratório de pesquisa educacional se imprimiu no MEB desde sua fundação e foi se singularizando ao longo de sua trajetória na ampliação e caracterização museológica de seu acervo.

De acordo com Kishimoto (2010) nos atos de brincar e educar, a seleção do brinquedo envolve diversos aspectos: ser durável, atraente, adequado e





apropriado a diversos usos; garantir a segurança e ampliar oportunidades para o brincar; atender à diversidade racial, não induzir a preconceitos de gênero, classe social e etnia; não estimular a violência; incluir diversidade de materiais e tipos – brinquedos tecnológicos, industrializados, artesanais e produzidos pelas crianças, professoras e pais. Podemos, portanto, expandir esses critérios seletivos às pesquisas e caracterizações do acervo do MEB, apresentadas em pequena amostra na exposição.

Buscamos os referenciais teóricos de Tizuko Kishimoto para construirmos nossas categorias sobre os brinquedos e jogos e para nos inspirarmos nas reflexões sobre educação em museus. Os brinquedos e as brincadeiras devem promover o entendimento de si e do mundo por meio da imersão de diferentes linguagens e formas de expressão da individualidade e dos desejos dos brincantes.

O brincar é para a criança a principal atividade do dia-a-dia. É a partir de brinquedos e brincadeiras que ela passa a entender e expressar sentimentos e valores, conhecer a si e expressar sua individualidade, assim como reconhecer o outro e o mundo, assimilando o conceito de partilhar e dialogar. O brincar não é algo de conhecimento natural da criança e é somente com base nas interações sociais, em paralelo com o contato com objetos e brinquedos, que essa habilidade é desenvolvida. É preciso que exista o brincar com outras crianças para a preservação do repertório lúdico





infantil, garantindo a produção da cultura lúdica. Assim como deve existir o brincar interativo com os educadores para o conhecimento do mundo social, adicionando complexidade às brincadeiras, possibilitando uma maior riqueza aos brinquedos e brincadeiras que já são de seu conhecimento.

Personagens de palha

Profa. Dra. Tizuko Morchida Kishimoto
Docente FEUSP

O Acervo de personagens de palha, construídos pela artista plástica Yolanda Graciano Caccuri, trata do mundo do trabalho e dos processos de produção: garimpeiros, vendedores ambulantes, processos domésticos de produção de açúcar, caldo de cana e rapadura, cenas capturadas no mundo do trabalho no contexto dos séculos XVII e XVIII. Ao lado desses personagens encontra-se outra representação, proveniente de rituais como a macumba, na Bahia, da influência do negro da cultura brasileira.

A cultura material - a palha - possibilitou representações tridimensionais de personagens e cenários que veiculam duas imagens da cultura brasileira: imagens de trabalhadores de garimpo, vendedores de rua, fabricação





doméstica de açúcar e imagens sociais da macumba, fruto dos rituais de magia negra, de sincretismo religioso afrobrasileiro.

A artista criou sua obra a partir da leitura de obras de viajantes estrangeiros, que descreviam os processos de produção e os personagens do mundo do trabalho, e transportou a representação desses personagens para a cultura material, com uso da palha, prática observada por ela em duas peregrinações pelo país, tão a gosto da cultura brasileira para dar visibilidade às formas humanas.

Trata-se de um material criado para representar as profissões cotidianas do ponto de vista dos visitantes estrangeiros nos séculos XVII e XVIII, para compreender o contexto desse período. Enquanto os viajantes fizeram a representação por desenhos e pinturas, a autora o faz em perspectiva tridimensional, com uso de palha e crochê. O objetivo original da produção das peças era participar de exposições no Salão de Belas Artes em São Paulo, em 1949.

Do conjunto de dez obras, cinco foram doadas para o acervo do MEB. Esse acervo retrata o uso de um elemento da cultura material do Brasil, a palha, para representar personagens do mundo do trabalho. Essa prática também é utilizada por inúmeros anônimos brincantes para dar forma aos habitantes de seu mundo imaginário. A palha continua a fazer parte da





cultura brasileira na produção de diversos artefatos, mas serve, até hoje, para dar suporte às brincadeiras infantis.

Artefatos produzidos por brincantes

Maria Ramos Teixeira Leite

Estudante de pedagogia e bolsista PUB

Vivemos um momento configurado pela produção em série de brinquedos industrializados, duráveis e plastificados, que seguem uma concepção adultocêntrica, havendo pouca ou nenhuma consideração do que seja significativo para as crianças. Segundo BENJAMIN (1984) as crianças ao consumirem brinquedos industrializados perdem a oportunidade de explorar, construir, representar seus valores e seus pensamentos, portanto é fundamental compreender que o brinquedo, mesmo quando produzido com intenção e finalidade, não determinará a brincadeira e quanto mais atraente for este brinquedo, mais distante estará do seu valor.

Nesse sentido, o brinquedo e o brincar precisam ser encarados de forma a possibilitar que crianças inventem e reinventem o seu mundo a partir da cultura e da sociedade em que vivem. Já os adultos precisam estar atentos e presentes, pois quando solicitados pelas crianças, a família, os professores,





os educadores e a comunidade devem participar de suas brincadeiras e/ou construir artefatos brincantes. Ainda sobre a importância do brincar, KISHIMOTO (2010) afirma que é através da interação com outras crianças e adultos e da expressão por diversas linguagens que elas aprendem, reproduzem, recriam, expressam, aumentam seu repertório e também garantem a circulação da cultura lúdica.

No MEB a quantidade de objetos produzidos por brincantes é escassa devido à pequena durabilidade de seus materiais. O que encontramos são as doações de brinquedos preparados em oficinas realizadas no LABRIMP e no MEB, como dedoches, pedras pintadas, pé de latas, carrinhos de caixa e telefone sem fio, vai e vem e ioiô de garrafa pet, tampas e cds. Esses objetos são registros importantes das ações formativas nesses espaços, incorporando múltiplos sentidos das ações educativas, fabricadas e pesquisadas nesses laboratórios do brincar.





Brinquedos industrializados e artesanais

Vitória da Conceição Rodrigues

Estudante de Ciências Sociais e bolsista PUB

Os filósofos Walter Benjamin (2012), Theodor Adorno (1985) e Max Horkheimer (2015) vão abordar os fenômenos que ocorrem quando a sociedade avança em um nível tal que permite a reprodução em massa de um modo de vida capaz de gerar a padronização de subjetividades e comportamentos. Benjamin argumenta que a vida na sociedade industrial é abarcada pelo domínio da técnica na superestrutura, ou seja, a reprodutibilidade massiva da produção no plano cultural, mas que é possível transformar a mensagem. Os outros dois autores entendem que a própria configuração societal está dominada pela técnica de produção, isto é, a forma domina o conteúdo. A partir deste debate nasce o conceito de indústria cultural, pela qual será fabricado todo um modo de vida.

Quando analisado o caso da educação, e em especial na fase da infância, pode-se perceber como a indústria dos brinquedos atua na persuasão da formação intelectual e social das crianças. Com a massificação da produção de brinquedos, atrelada aos recursos utilizados na publicidade infantil, o processo se amplia, criando uma larga escala de consumidores que irão se identificar às mercadorias. Como ressalta Adorno, o “triunfo da publicidade





na indústria cultural é a mimese compulsiva dos consumidores” que “se identificam às mercadorias”.

Ou seja, com a indústria cultural, o mundo do trabalho foi alargado ao mundo do lazer, isto é, o capitalismo tardio colonizou as formas de sociabilidade de modo a possibilitar à lógica do capital a transformação de todas as dimensões da vida mercantilizando-a. Assim, os produtos esteticamente padronizados atuam na formatação de subjetividade das crianças e brincantes envolvidos desde pequenos. Como argumenta KISHIMOTO, “o brinquedo estimula a reprodução”, ou seja, no caso de uma boneca, estimulam-se “brincadeiras” que reproduzem aspectos das relações sociais que se estabelecem dentro do núcleo familiar, de “mamãe e filhinha”.

Se é um processo no qual, como uma espécie de força centrípeta, puxa-se o consumidor à forma alienante da mercadoria, o que ocorre é que a indústria cultural fabrica padrões culturais nas crianças através do tom imperativo da linguagem comercial, a publicidade. O brinquedo será um simulacro da realidade transposta para a capacidade de percepção da criança.

No caso de brinquedos artesanais, percebe-se uma diferença em relação aos materiais trabalhados para a sua fabricação, em comparação com a predominância do plástico no caso dos industrializados produzidos em larga escala. Há a presença maior, entre os primeiros, de madeira e pano. Além





de que este brinquedos são feitos quase em peças únicas e estão ligados com uma estética mais artística, em que alguns deles são utilizados também como artigos de decoração ou memória de algum evento.

A dicotomia entre brinquedos industrializados e artesanais se apresenta então como um meio para pensar o que é brincar em ligação com o que foi produzido para tal atividade. Enquanto uma mediação entre o brincar e a forma como o brinquedo chega no brincante, os tipos apresentados de brinquedos podem funcionar como aprendizado mais corrente ou reprodução em massa de um status quo.

Brinquedos, jogos e artefatos étnico-raciais

Elaine Cristina Barrelo

Bibliotecária MEB

Kemilyn Cristina da Silva Cezar

Raquel da Silva Pereira

Estudantes de pedagogia

As Leis 10.639/03 e 11.645/08 tornaram obrigatório o ensino da história e cultura afro-brasileira e indígena nas escolas de ensino fundamental e médio. O conteúdo programático deve incluir o estudo da África e dos






africanos, a luta dos negros no Brasil, a cultura afro-brasileira e indígena, o negro e o indígena na formação da sociedade nacional, resgatando a contribuição desses povos nas áreas social, econômica e política, essenciais para a formação da sociedade brasileira. Mas na prática essas leis não são cumpridas em sua íntegra.

A educação é o início para enfrentar o racismo estrutural no nosso país, em parte resultante da ausência de investigação e de resgate da memória étnico-racial. Dentro de um espectro de mundo eurocêntrico e refletindo a estrutura de histórias que são tidas como únicas, é importante a constituição de um acervo que reconheça a construção e a formação da multiplicidade de identidades, o atravessamento causado quando se discute uma educação antirracista e os desdobramentos compostos pela temática. Diante disso, o MEB se alia à luta e à educação antirracista e busca organizar espaços que criem conexões com a comunidade, encorajando uma reflexão sobre a necessidade da movimentação efetiva pelos direitos humanos e a busca de reconhecimento identitário.

Segundo a antropóloga Berta Ribeiro (1994): “Coleções etnográficas revestem-se de importância não apenas para aqueles que as apreciam e estudam, mas sobretudo para os seus próprios criadores e herdeiros”. Portanto, é necessário um maior aprofundamento do que está sendo exposto, evidenciando a contextualização do artefato inserido na





exposição e o demonstrando como um objeto de conhecimento. Além de, primordialmente, pensar as representações e a acessibilidade dos próprios indígenas nesse espaço.

Pensando na valorização e na visibilidade da cultura afro-brasileira e indígena, o MEB está aprimorando o olhar para as diversas vivências racializadas. Refletimos que o contato com um acervo de diferentes culturas e identidades, favorece relações positivas entre os visitantes (crianças e adultos) e os objetos étnico-raciais expostos, além claro, da possibilidade de construção de um imaginário de reconhecimento e valorização dessas culturas.

Brinquedos e gênero

Maria Ramos Teixeira Leite

Estudante de pedagogia e bolsista PUB

Sabemos que as brincadeiras e os materiais que compõem os espaços de brincar são importantes durante a infância e que por meio desses momentos as crianças se desenvolvem, socializam, aprendem, mostram o que sabem, produzem e reproduzem cultura. Nesses espaços é possível identificar como se estabelecem preconceitos, estereótipos e as relações de poder de



gênero e raça e também como as crianças percebem, lidam e transcendem essas representações enquanto brincam.

Há uma forte tendência desde quando se descobre o gênero da criança em dividir as coisas entre ditas para meninos e para meninas. Nos brinquedos e nas brincadeiras os estereótipos costumam ser reforçados e com isso restringindo as possibilidades de expressão da imaginação e de criação, dificultando a socialização da criança com seus pares.

O MEB tem um enorme acervo de brinquedos e conseguimos identificar a presença dessa divisão de gênero: Kit cozinha de plástico, Penteadeira Xuxa, Mini máquina de costura, Amelinha - a dona de casa de verdade, Lava rápido Mickey, Lança raios laser e uma diversidade de brinquedos radicais. Identificou-se a presença da cor rosa e tons pastéis, do estímulo aos exercícios domésticos como cozinhar, lavar, cuidar da boneca e preocupação com a aparência dos brinquedos destinados para meninas, inclusive as fotos das caixas são representadas por crianças do gênero feminino. Enquanto os brinquedos voltados para meninos há presença de cores fortes, bonecos que lutam e brinquedos que incentivam o desenvolvimento da imaginação e do movimento do corpo.

Sabemos que brincadeiras e brinquedos não têm gênero e que meninos e meninas devem e precisam brincar desde cedo com o que mais lhe agrada, devendo-se apresentar coisas novas, variações de brincadeiras e





culturas para que o repertório da criança seja ampliado, contribuindo com o rompimento de tabus e o ciclo de desigualdades entre homens e mulheres na sociedade.

O ato de jogar e o lúdico

Gabriel Machado Benatti
Renato Rinaldi Murrad Vieira
Estudantes de História

“Avance uma casa”, “compre uma carta”, “ganhe um ponto”, “volte do início”. Quando ouvimos expressões como estas, nos vem à mente diretamente a ideia de “jogo”. Possivelmente imaginamos um tabuleiro com peões, um jogo de baralho, ou ainda um jogo de dominó. A categoria “jogo”, contudo, confronta múltiplos sentidos que nos escapam desse senso comum. Existem jogos de criança, jogos de adulto ou para ambos; jogos que demandam um manual, e jogos que poderiam ter suas regras resumidas em uma frase; jogos no contexto do entretenimento e do lazer, e jogos que são tratados como profissão - como por exemplo os jogadores de xadrez, que podem participar da partida pela livre vontade de cada um, ou em um contexto de competição esportiva, profissional.





Para o historiador Johan Huizinga (2000), o ser humano pode ser chamado de homo ludens, tendo o “brincar” como uma afirmação da nossa capacidade de imaginar. Huizinga entende que a categoria “jogo” sempre extrapola a sua propriedade material, apresentando um caráter fictício e representativo. Apesar de ser algo tão cotidiano, para o autor, “jogar” é se afastar da realidade em alguma medida, algo que é parte fundamental no processo de desenvolvimento da criança.

Contudo, - e apesar de ser uma categoria extremamente complexa - é preciso diferenciar o jogo do brinquedo e da brincadeira. Uma brincadeira não demanda necessariamente de um objeto para mediar o “lúdico”, a exemplo do “pique-esconde” ou do “pega-pega”, mas exige algum sistema de regras estabelecido. Já o brinquedo não necessita de nenhuma regra à princípio, mas essa categoria necessariamente passa pelo uso de um objeto. Quando se brinca de boneca, a imaginação não possui limites, a criança constrói seu próprio sistema de representações. Sendo assim, “jogo” é a categoria lúdica que junta a presença de um objeto dentro de um sistema de regras em um determinado contexto.

Mesmo que delimitado por tais elementos, se abre um amplo campo que abrange desde consoles de videogame até um velho jogo de dominó. O ato de jogar confirma o caráter supralógico da situação humana, em que se criam diversas formas de entreter, ensinar, competir e brincar de forma lúdica.





Materiais didáticos e jogos educativos

Felipe Teixeira Rodrigues Devesa

Giulia Grecco Spada

Estudantes de História

Ao nos depararmos com a seleção de materiais didáticos para a exposição, a grande questão que se fez presente foi a delimitação de uma fronteira entre materiais didáticos e brinquedos. Qual característica desses objetos seria capaz de torná-los tão singulares a ponto de serem enquadrados em uma destas categorias? O que, em última instância, define algo enquanto brinquedo? E enquanto material didático?

Na tentativa de encontrar respostas para estas questões, buscamos como Kishimoto (2017) entende a questão. Para a autora, a relação entre jogo infantil e educação se dá em três esferas: a da recreação, a do auxílio na aprendizagem de conteúdos e a psicológica, para fazer um diagnóstico da personalidade da criança. Aqui, optamos por selecionar objetos que, dentro do contexto escolar, combinam o lúdico com o educativo, servindo de apoio para o desenvolvimento de múltiplas inteligências, como motora, linguística, artística e das ciências (História, Geografia, Matemática, Física, etc.) no geral. O jogo educativo, portanto, ao mesmo tempo que mantém o caráter livre e espontâneo do jogo infantil, no qual a criança pode se expressar



através da brincadeira, também é orientado pelo professor de acordo com os objetivos pedagógicos.

Essa orientação pode ser entendida, utilizando as categorias analíticas de Peter Burke, enquanto processos de apropriação e utilização destes objetos. O discente, através de sua bagagem prévia de conhecimentos e experiências, planeja a utilização destes artigos tendo em vista novos contextos, de modo a transformar o que antes era brinquedo em material didático. De acordo com estas perspectivas, sendo fluída a essência dos objetos, o enquadramento nessas categorias é realizado a partir de seu uso no momento em que estamos analisando. Por isso, algumas peças em exposição são obviamente didáticas, como “Cebolinha e a tabuada automática”, enquanto outras, como o “Jogo War”, não são tão óbvias assim, sendo levadas ao contexto pedagógico para atingir certos objetivos.





Referências

ADORNO, Theodor W. ; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.


BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In.: Benjamin, Walter. *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. V. I. São Paulo: Editora Brasiliense, 2012.

Benjamin, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984.

BRASIL. *Lei Federal No. 10.639 de 09 de janeiro de 2003*. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira Torna obrigatória a inclusão da temática História e Cultura Afro-Brasileira no currículo oficial da rede de ensino brasileira. Disponível em: <https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=LEI&numero=10639&ano=2003&ato=431MTTq10dRpWTbf4>. Acesso em: 05 de julho de 2022.

BRASIL. *Lei Federal 11.645 de 10 de março de 2008*. Altera a Lei No. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei N. 10.639,





de 09 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. Disponível em: <https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=LEI&numero=10639&ano=2003&ato=431MTTq10dRpWTbf4>. Acesso em 05 de julho de 2022.

Canal gabifeliz. Menininha questionando o sexismo da indústria de brinquedos. Youtube, 29 de dezembro de 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Lpp4Zt4caZ>: Acesso em 10 de agosto de 2022.

HORKHEIMER, Max. *Eclipse da razão*. Tradução de Carlos Henrique Pissardo. São Paulo: Editora da UNESP, 2015, 207p.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida.. *Bonecos de palha*: acervo Yolanda Graciano Caccuri. São Paulo: FEUSP/ FAFE/ LABRIMP, 2012. 12 p. (Coleção Pontão de Cultura: memórias sobre a infância e o brincar. Caderno 6).

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. In: Anais do I Seminário Nacional: *Currículo em Movimento* - perspectivas atuais. Belo Horizonte, novembro, 2010.



KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Cortez Editora, 2017.

RIBEIRO, Berta. Etnomuseologia: da coleção à exposição. São Paulo. *Rev. do Museu de Arqueologia*, V.4, p. 189-201, 1994

VIANNA, Claudia; FINCO, Daniela. Meninas e meninos na Educação Infantil: uma questão de gênero e poder. *Cadernos Pagu*. Campinas/SP: UNICAMP, n.33, jul./dez. 2009. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-83332009000200010. Acesso em 10 de agosto de 2022





Ficha técnica

Fabricar e construir sentidos com brinquedos e jogos
Exposição Temporária Museu da Educação e do Brinquedo

Coordenação do MEB

Profa. Dra. Ermelinda Moutinho Pataca – Coordenadora do MEB
Profa. Dra. Martha Marandino – Vice-coordenadora do MEB
Elaine Cristina Barrelo – Bibliotecária

Coordenação do projeto expositivo-formativo:

Ermelinda Moutinho Pataca

Curadoria da Exposição:

Ermelinda Moutinho Pataca
Beatriz Faria Dias
Elaine Cristina Barrelo
Felipe Teixeira Rodrigues Devesa
Gabriel Machado Benatti
Giulia Grecco Spada



Kemilyn Cristina da Silva Cezar

Maria Ramos Teixeira Leite

Pietro de Carvalho Panepucci

Raquel da Silva Pereira

Renato Rinaldi Murrad Vieira

Vitória da Conceição Rodrigues

Apoio:

Elaine Cristina Barrelo

Hamde Rodrigues El Hadge

Projeto Gráfico:

Comunicação e Mídia FEUSP

Financiamento:

Pró-Reitoria de Graduação da USP - Programa Unificado de Bolsas (PUB)





FEUSP



PRG
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
USP

