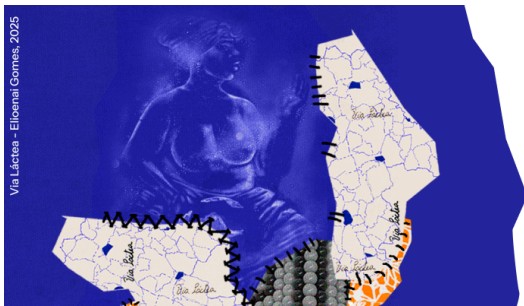


**"POR QUE JOGAR EM MUSEUS?": MACRO E MICROPOLÍTICAS DO LÚDICO EM PROCESSOS DE MEDIAÇÃO CULTURAL****"WHY PLAY IN MUSEUMS?": MACRO AND MICROPOLITICS OF THE LUDIC IN CULTURAL MEDIATION PROCESSES**Matheus da Silva Ribeiro¹

Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

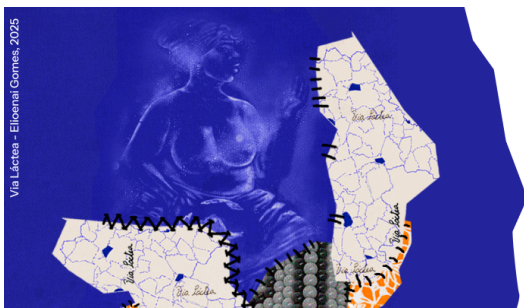
Resumo: O artigo discute o papel do jogo como dispositivo de mediação cultural em museus e sua relevância para o ensino das artes. A reflexão parte da questão central sobre os motivos e implicações de se jogar em espaços expositivos, analisando de que forma práticas lúdicas ativam micropolíticas que subvertem a lógica de inércia historicamente atribuída ao museu. Argumenta-se que a introdução da ludicidade possibilita experiências de prazer, interação e construção coletiva de sentidos, tensionando a concepção colonial do museu como espaço hermético, fixo e distante. A partir dessa perspectiva, o brincar no museu é entendido como prática educativa que amplia a participação dos públicos e promove novas formas de relação com as obras e com a instituição. Nesse contexto, destacam-se os materiais educativos concebidos em formato de jogos, cuja interatividade potencializa a criação de narrativas plurais e fortalece processos pedagógicos críticos e coletivos no campo da arte/educação.

Palavras-chave: mediação cultural; ensino das artes; jogos educativos; museus; micropolíticas.

Abstract: This article discusses the role of games as devices for cultural mediation in museums and their relevance to art education. The reflection departs from the central question concerning the reasons and implications of playing in exhibition spaces, analyzing how ludic practices activate micropolitics that subvert the logic of inertia historically attributed to museums. It argues that the introduction of playfulness enables experiences of pleasure, interaction, and collective construction of meaning, challenging the colonial conception of the museum as a hermetic, fixed, and distant space. From this perspective, playing in the museum is understood as an educational practice that broadens audience participation and fosters new forms of engagement with artworks and institutions. In this context, the study highlights educational materials designed in the form of games, whose interactivity enhances the creation of plural narratives and strengthens critical and collective pedagogical processes in the field of art education.

Keywords: cultural mediation; art education; educational games; museums; micropolitics.

¹(Campina Grande-PB, 2001). Artista visual, pesquisador, arte-educador. Concluinte do curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Vive e trabalha em João Pessoa-PB. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8195599001415379>. Orcid: <https://orcid.org/0009-0006-6663-0728>.



1 INTRODUÇÃO

Este artigo investiga como a mediação cultural e, em especial, o uso de jogos como dispositivo educativo podem contribuir para a reconfiguração dessas narrativas, promovendo participação, fruição sensório-motora e práticas de coautoria entre instituições e públicos.

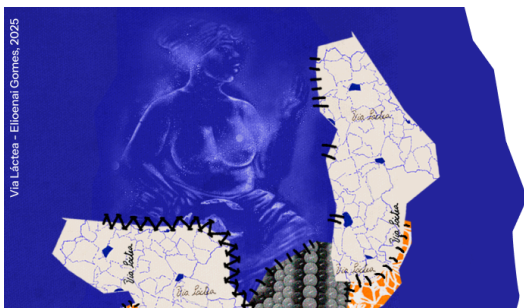
O objetivo geral é analisar o potencial dos jogos como ferramentas de mediação em museus de arte para ampliar o engajamento crítico e a acessibilidade. No percurso mapeio fundamentos teóricos e conceituais sobre mediação, ludicidade e percepção corporificada, examino materiais educativos e estudos de caso e reflito sobre o processo de criação de um material autoral de mediação ilustrado pelo próprio autor. As perguntas que orientam a investigação são de que modo os jogos podem potencializar a aprendizagem e a fruição em contextos expositivos e quais condições institucionais e metodológicas permitem sua eficácia.

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa baseada em revisão bibliográfica, análise e reflexão prática de materiais educativos em artes desenvolvidos por arte-educadores. O estudo concentra-se em experiências de mediação em museus de arte no Brasil contemporâneo, especialmente nas últimas décadas, com foco em materiais lúdicos aplicados a públicos escolares e visitantes em geral.

A relevância da pesquisa está na necessidade de aproximar teoria e prática em mediação cultural diante dos desafios de inclusão e reparação simbólica que os museus enfrentam hoje. O trabalho busca oferecer contribuições teóricas e metodológicas para a criação de dispositivos lúdico-pedagógicos capazes de fortalecer a dimensão formativa e democrática das instituições culturais.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 MUSEUS COMO ESPAÇOS DE APRENDIZAGEM E FORMAÇÃO CRÍTICA SEÇÃO SECUNDÁRIA

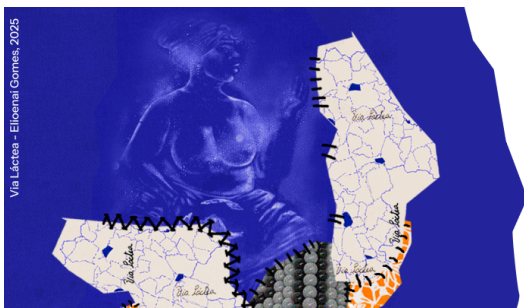


Os museus de arte, ao conservar e exibir acervos, não apenas preservam memória, mas também guardam tensões e conflitos históricos. Como lembra o museólogo Mário Chagas (2006), “há uma gota de sangue em cada museu”, uma vez que muitas coleções resultam de violências coloniais, pilhagem e deslocamentos forçados. Assim, o museu é uma arena de poder, onde decisões curatoriais e educativas legitimam vozes e silenciamentos. Longe de serem neutros, os museus são totalidades vivas (ARANHA et al., 2013). Cada objeto carrega marcas materiais e simbólicas, e as escolhas institucionais sobre o que mostrar, como explicar e a quem escutar moldam modos de lembrar e de existir coletivamente.

Reconhecer essa condição impõe responsabilidade ética: revisar discursos, abrir espaço para pluralidade e questionar apagamentos. Preservar é interpretar, e toda interpretação é política. Curadores, educadores e mediadores precisam praticar escuta ativa e estimular a coautoria com as comunidades envolvidas. A educação museal ocupa lugar estratégico entre permanência e mudança. Para Maria Esther Alvarez Valente (2008), educar em museus implica conservar legados e ressignificá-los à luz de exigências contemporâneas.

No Brasil, iniciativas como os museus histórico-pedagógicos e a Política Nacional de Educação Museal (PNEM) reforçaram a função educativa. A pesquisa de público tornou-se ferramenta essencial para programas que dialoguem com diferentes demandas sociais. A nova definição de museu apresentada em 2022 pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM) enfatiza termos como inclusão, acessibilidade, sustentabilidade e participação comunitária, reafirmando que museus devem ser organismos vivos, abertos a saberes e vozes diversas. Defendê-los como espaços de formação é uma prática política que exige recursos, autonomia e compromisso com a reparação simbólica.

Essa tarefa é coletiva: educadores, curadores, mediadores, artistas, guardas, pesquisadores e público precisam transformar museus em lugares de elaboração compartilhada. Reconhecer feridas históricas e cultivar escutas múltiplas é abrir caminhos para futuros mais democráticos.



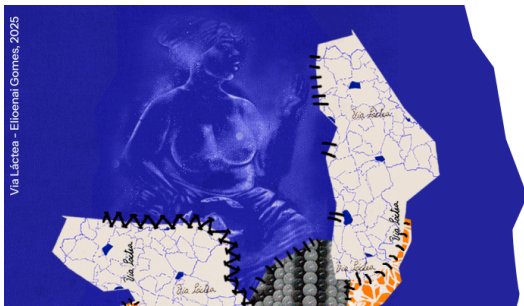
2.2 FUNDAMENTOS TEÓRICOS E ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS DA MEDIAÇÃO CULTURAL

A mediação cultural pode ser entendida como um processo de intercessão em dinâmicas comunicativas, negociais ou pedagógicas, com o objetivo de criar vínculos que favoreçam a circulação de saberes, experiências e percepções entre diferentes sujeitos. No campo da arte-educação, ela se configura como dispositivo relacional central em museus e espaços culturais, capaz de tensionar, ampliar e ressignificar relações entre público, obras e exposições, promovendo democratização do acesso à cultura e co-construção de sentidos.

Mais do que função informativa, a mediação é um campo de trocas que privilegia diálogo, escuta e participação. Por meio de visitas mediadas, oficinas, práticas interativas e recursos digitais, oferece percursos múltiplos para fruição estética e intelectual, estimulando experiências críticas, reflexivas e afetivas. O artista visual e arte-educador Diogo de Moraes Silva, em uma roda de conversa proposta pelo Sesc São Paulo no ano de 2023, enfatizou seu caráter processual, em que percepções e entendimentos são continuamente revisados e transformados pela interação entre sujeitos e manifestações artísticas. Na ocasião, Diogo propôs pensar mediação enquanto trânsito: uma dinâmica rizomática, fluida e imprevisível, atravessada por deslocamentos, encruzilhadas e encontros fortuitos. Nesse “entre”, o mediador cria espaços de escuta, negociação e experimentação, sem pretender traçar um caminho único.

A mediação favorece a ressignificação de narrativas históricas e a contestação de leituras hegemônicas. Sua efetividade depende de condições institucionais e metodológicas: mapear públicos, adaptar estratégias a diferentes perfis e eliminar barreiras físicas, sensoriais, cognitivas e simbólicas. Romper com legados de exclusão e elitismo exige revisão de práticas, disposição para o desconforto e abertura ao risco transformador.

Embora se aproxime da docência em artes, a atuação do arte-educador se distingue pela centralidade da prática educativa em contextos amplos e não formais (CHIOVATTO, 2015). Ele atua em museus, galerias, centros culturais e espaços não



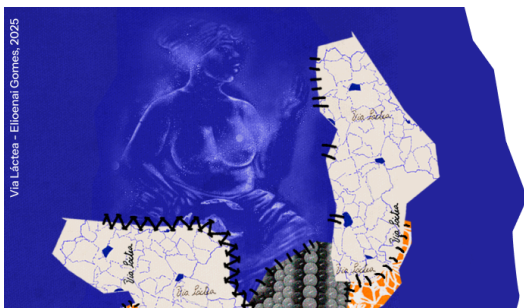
convencionais (a exemplo de hospitais, unidades prisionais, comunidades, etc.), privilegiando dinâmicas de grupo, metodologias dialógicas e experiências processuais. Seu trabalho mobiliza criatividade, pensamento crítico e desenvolvimento integral, articulando repertório teórico, prática pedagógica e vivência estética.

Investir na formação desses profissionais é condição para que a mediação cumpra sua função transformadora. Capacitação deve abranger fundamentos teóricos, design de atividades, acessibilidade e avaliação participativa. Valorizar o arte-educador é reconhecer que a mediação cultural é, em si, um ato educativo complexo e político, imprescindível para a democratização do conhecimento, inclusão e construção de sujeitos críticos e engajados.

2.3 JOGOS COMO FERRAMENTAS DE MEDIAÇÃO E ENGAJAMENTO EM MUSEUS

Elementos mediadores são recursos estrategicamente integrados aos espaços expositivos com o objetivo de informar, comunicar, estabelecer conexões e orientar a experiência do público. Esses dispositivos expográficos funcionam como instrumentos para organizar visual, sonora ou tatilmente as informações de uma exposição, podendo assumir diversas formas, como cadernos, guias, folders, textos explicativos, materiais eletrônicos, audiovisuais e jogos. Diante dessa variedade, cabe à equipe educativa das instituições culturais, composta por arte-educadores e mediadores culturais, identificar as abordagens mais eficazes para articular um diálogo significativo entre acervo, público-alvo e narrativa curatorial, promovendo experiências imersivas e favorecendo uma compreensão aprofundada por parte dos visitantes.

Nesse contexto, o uso de jogos como ferramenta de mediação cultural tem ganhado relevância, sobretudo em museus de arte. Mas quais fundamentos justificam essa estratégia educativa? Quais abordagens teóricas a sustentam? E quais exemplos concretos comprovam sua eficácia em instituições culturais?

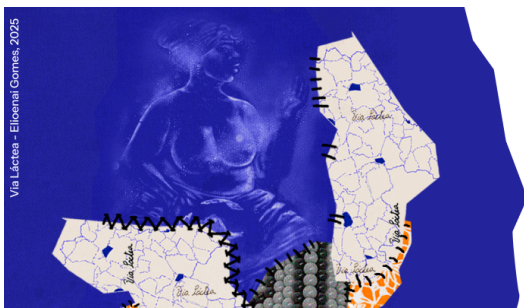


Os jogos, mais do que meros passatempos, constituem estruturas complexas e fundamentais para o desenvolvimento humano. Além de proporcionarem entretenimento, funcionam como mecanismos de aprendizagem, estimulando pensamento estratégico, resolução de problemas e socialização. Sua presença é universal, atravessando culturas, faixas etárias e contextos históricos, o que evidencia sua relevância na formação de indivíduos e coletividades.

O sociólogo Roger Caillois, em *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem* (1958), oferece uma leitura da civilização por meio dos jogos, destacando-os como manifestações culturais e instrumentos de experimentação do mundo. Para Caillois, os jogos são atividades livres e voluntárias, regidas por convenções que geram prazer e engajamento (CAILLOIS, 1958, p. 37). Essa capacidade de envolver não os reduz a entretenimento desprovido de sentido; ao contrário, demonstra que os jogos possuem dimensão estrutural, refletindo e influenciando valores, normas e dinâmicas sociais.

Os jogos desempenham papel central na construção do conhecimento e na apreensão do real ao mobilizar processos perceptivos e sensório-motores que colocam o corpo como mediador da experiência. Assim como nas artes visuais, no cinema, na literatura, na música e na dança, participar de jogos implica uma rede complexa de interações entre percepção, cognição e corporeidade. A fenomenologia de Maurice Merleau-Ponty, ao situar o corpo no centro da experiência, oferece base teórica crucial para compreender essa dinâmica.

Para Merleau-Ponty, perceber não é um ato puramente intelectual, mas um processo encarnado em que o sujeito se relaciona diretamente com o mundo. Como observa Terezinha Petrúcia da Nóbrega (2008), “a percepção está relacionada à atitude corpórea” (NÓBREGA, 2008, p. 142): o corpo não é mero meio de acesso ao mundo, mas condição de possibilidade da experiência. Essa perspectiva manifesta-se de forma significativa nos jogos, que exigem engajamento perceptivo e motor contínuo, de modo que a interação com regras e estímulos sensoriais provoca respostas adaptativas. Assim, a experiência lúdica configura-se como modo de conhecimento que opera na interseção entre percepção, ação e significado.



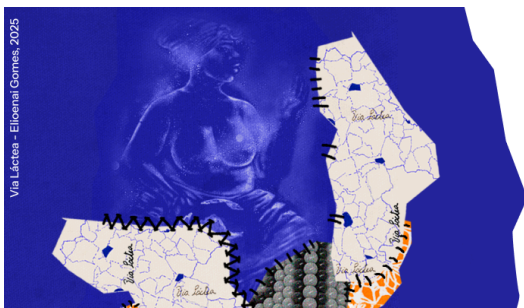
Tanto nos jogos quanto nas artes, a imersão aparece como processo contínuo de ajuste e adaptação, fundamentado na interação entre percepção, cognição e resposta motora. Ajustamos comportamentos conforme as regras e dinâmicas do sistema. Analogamente, a fruição estética exige um ajuste interpretativo, em que a recepção da obra é modulada por fatores sensoriais, emocionais e culturais. Em ambos os casos, trata-se de um aprendizado ativo e dinâmico, mediado pela experiência sensório-motora e pela produção de sentido.

Os jogos estruturam processos de aprendizagem e subjetivação, funcionando como sistemas interativos nos quais os participantes constroem significados a partir da experiência prática com o ambiente. Nesse sentido, Maria Ângelo Francoio, em *Arte Conceitual em Jogo de Loto: Experiência no Museu* (2013), argumenta que a aplicação de jogos na mediação cultural de instituições artísticas constitui método eficaz para potencializar o engajamento do público com o acervo, as narrativas expositivas e as experiências imersivas.

Francoio ressalta que, nessa abordagem lúdica, o objetivo principal dos jogos é proporcionar experiências significativas ao público, tanto em visitas mediadas quanto espontâneas, abrangendo diferentes faixas etárias. A utilização de jogos na mediação cultural aproxima os visitantes do conteúdo expositivo e contribui para diminuir barreiras institucionais que podem restringir a experiência. Ao estimular a interação prática e sensorial, essas atividades tornam a vivência museológica mais acessível e participativa, transformando o visitante em agente ativo na construção de significado dentro da exposição.

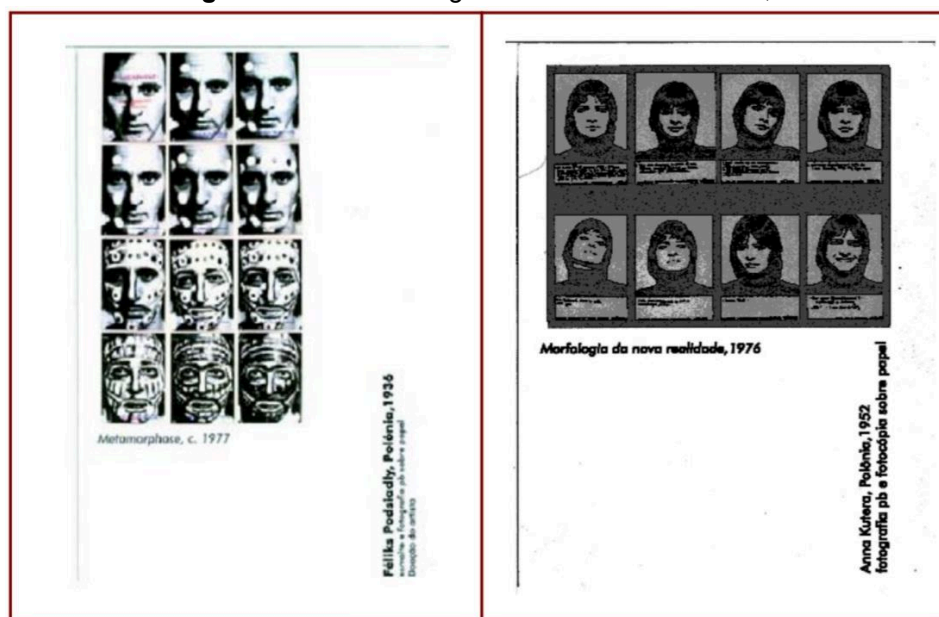
O exemplo analisado por Francoio é o *Jogo de Loto Arte Conceitual*, desenvolvido pelo Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC-USP) para a exposição *Redes Alternativas* (2011). Composto por cartelas ilustradas das obras, textos explicativos, perguntas e atividades interativas, o jogo estimula análise crítica e reflexão, ampliando a compreensão da arte no contexto histórico e social em que foi produzida.

“O jogo redimensionou, de certa forma, a densidade conceitual e visual da exposição, tendo em vista o público escolar. [...] O material educativo favoreceu uma atividade de roda de conversa no espaço expositivo. Isso



possibilitou que os alunos do Ensino Fundamental II, do Ensino Médio e seus professores, junto com os educadores e bolsistas do museu, compartilhassem ideias, dúvidas, leituras de textos, desconfortos [...].” (FRANCOIO, 2011, p. 169)

Figura 1 – Ficha do Jogo de Loto Arte Conceitual, 2011.

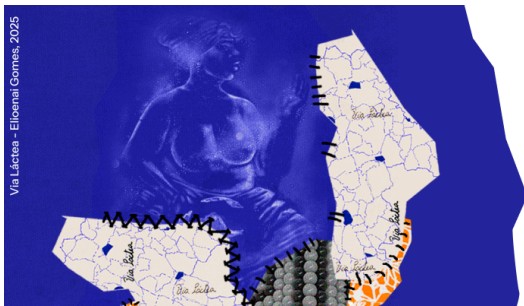


Fonte: O autor.

A utilização de recursos lúdicos na mediação cultural configura-se, portanto, como prática pedagógica de grande relevância quando se busca promover uma interação dinâmica e reflexiva com a arte. Nesse sentido, o material *Força da Imaginação — vai lá: traçar percursos, puxar conversas*, desenvolvido para a exposição *Raio-que-o-parta: Ficções do Moderno no Brasil* (Sesc 24 de Maio, fev.–ago. 2022), ilustra com nitidez a pertinência dessa abordagem.

A referida exposição abordou a arte moderna no Brasil de forma expansiva, rompendo com narrativas centradas tradicionalmente no Sudeste e integrando artistas de distintas regiões. A curadoria coletiva, ao valorizar pluralidade e diversidade, buscou ampliar o diálogo sobre a produção artística nacional e incentivar leituras mais inclusivas das diferentes linguagens.

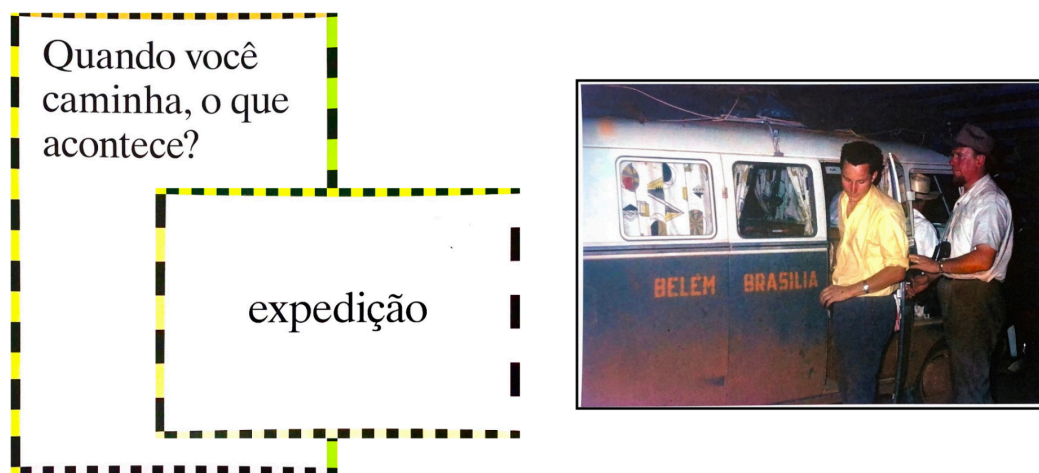
O material *Força da Imaginação* distingue-se pela concepção estratégica: 24 fichas ilustradas distribuídas entre quatro seções temáticas; 24 fichas com questões



ativadoras denominadas “*Por que perguntar?*”; e 48 fichas com palavras-chave batizadas de “*Ponto de atenção*”. Estruturado para uso individual ou coletivo, o material inclui dois mapas que sugerem percursos de visita, oferecendo um direcionamento interativo durante a experiência expositiva. Essa ferramenta amplia a experiência estética do visitante, configurando-se como mediação ativa capaz de estimular interpretações plurais e fomentar engajamento crítico com as questões subjacentes à exposição.

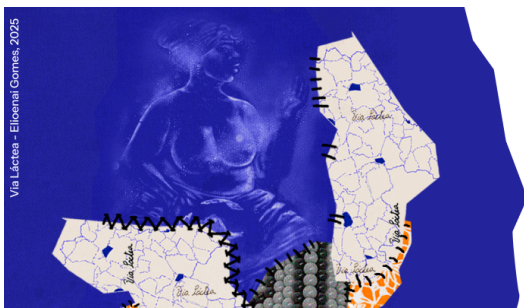
As perguntas ativadoras funcionam como catalisadores de análise crítica e introspecção, enquanto as palavras-chave ampliam o campo semântico da experiência, abrindo possibilidades interpretativas contextualizadas. As reproduções das obras propiciam contato sensorial direto, intensificando a relação do visitante com a narrativa curatorial. A articulação entre perguntas, palavras-chave e imagens potencializa a imersão, tornando a experiência mais dinâmica, personalizada e enriquecedora — tanto estética quanto conceitualmente.

Figura 2 – Cartas do Força da Imaginação - vai lá: traçar percursos, puxar conversas.



Fonte: O autor.

A análise dos materiais educativos de *Redes Alternativas* e *Raio-que-o-parta* evidencia que sua concepção (conteúdo, formato e suporte) resulta de uma construção coletiva entre educadores e instituições. Jogos e ferramentas lúdicas não



apenas potencializam a experiência educativa, como também contribuem para a afirmação identitária do educador e da própria instituição.

O processo de formulação desses materiais reflete a interseção entre práticas pedagógicas, visões de mundo e experiências subjetivas dos envolvidos. Assim, as escolhas de mediação são sempre situadas e intencionais, emergindo de um diálogo contínuo entre o educador, sua prática e o espaço que ocupa.

Conforme apontam Marandino et al. (2021):

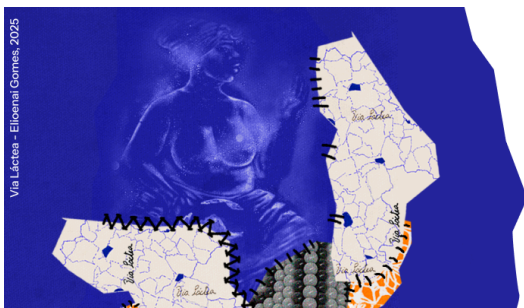
“O conteúdo escolhido, a forma de apresentá-lo, a decisão do tipo de suporte e a ação são o resultado de uma construção conjunta do educador e, em muitos museus, de um grupo, pelas características e pela concepção de conhecimento e educação dos educadores e da instituição onde se encontram. Assim, o educador, ao traçar os objetivos de uma atividade educativa, também reforça a sua identidade institucional e, quase sempre, a identidade do grupo ao qual faz parte.” (MARANDINO et al., 2021)

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo investigou o potencial dos jogos como dispositivos educativos na mediação cultural em museus de arte, com foco na relação entre ludicidade, corporeidade e coautoria. A pesquisa articulou fundamentos teóricos, análise de materiais educativos e estudos de caso, além de refletir sobre a criação de material autoral ilustrado pelo pesquisador.

Os jogos emergem como ferramentas lúdico-pedagógicas que mobilizam dimensões sensório-motoras, cognitivas e afetivas, deslocando o visitante de espectador passivo para participante ativo e coautor da experiência. Essa dinâmica promove pluralidade interpretativa, democratiza o acesso e fortalece o museu como espaço de escuta, reflexão e elaboração compartilhada.

Estudos de caso, como o *Jogo de Loto Arte Conceitual* (MAC-USP, 2011) e *Força da Imaginação* (Sesc 24 de Maio, 2022), demonstram que a concepção de dispositivos lúdicos resulta de processos coletivos que articulam valores institucionais, concepções pedagógicas e compromissos éticos. A mediação, portanto, assume dimensão política, fomentando inclusão, reparação simbólica e diálogo com comunidades diversas.



A pesquisa evidenciou que jogos não são mero entretenimento, mas processos interativos que produzem conhecimento situado e experiências formativas transformadoras. O desenvolvimento de material autoral revela como escolhas criativas podem estruturar percursos plurais, sensíveis e críticos de fruição estética.

Conclui-se que a integração crítica de jogos na mediação cultural amplia engajamento, coautoria e participação ativa, tensiona narrativas hegemônicas e consolida os museus como espaços vivos, plurais e democráticos, funcionando como dispositivos de experimentação estética, política e educativa.

REFERÊNCIAS

ARANHA, Carmen S. G.; NICOLAU, Evandro. ***O museu de arte como lugar da educação: memória, imaginação e pensamento***. In: ARANHA, Carmen S. G.; CANTON, Kátia (org.). *Espaços da mediação: a arte e seus públicos*. São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2013. p. 77-87.

CAILLOIS, Roger. ***Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem***. Tradução Maria Ferreira. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

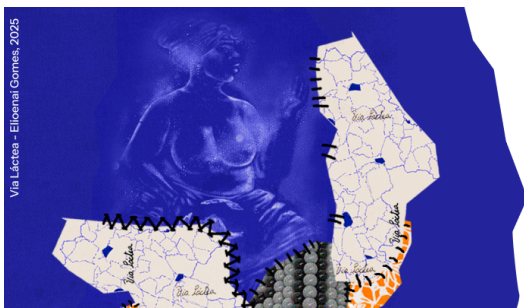
CHAGAS, Mário de Souza. ***Há uma gota de sangue em todo museu: a ótica museológica de Mário de Andrade***. Chapecó, SP: Argos, 2006. 135 p.

CHIOVATTO, Mila Milene. ***Diferenças entre educação formal e não formal***. Pinacoteca de São Paulo, 05 nov. 2015. Disponível em: <https://pinacoteca.org.br/conteudos-digitais/educativo/textos-de-referencia/>. Acesso em: 03 set. 2025.

FRANCOIO, Maria Angela Serri. ***Arte conceitual em jogo de loto: experiência no museu***. In: ARANHA, Carmen S. G.; CANTON, Kátia (org.). *Espaços da mediação: a arte e seus públicos*. São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2013. p. 167-198.

FRANCOIO, Maria Angela Serri. ***Jogo de Loto Arte Conceitual. Material de ativação da exposição Redes Alternativas***. São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC-USP), Divisão Técnico-Científica de Educação e Arte, Programa Educativo MEL, 2011.

INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS (ICOM). ***Definição de museu***. Disponível em: <https://www.museumsoficialwebsite.com>. Acesso em: 01 ago. 2025.



MARANDINO, Martha et al. **A educação em museus e os materiais educativos**. São Paulo: Universidade de São Paulo. Faculdade de Educação, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/9788560944675>. Acesso em: 15 ago. 2025.

MARTINS, Luciana Conrado. **A constituição da educação em museus: o funcionamento do dispositivo pedagógico museal por meio de um estudo comparativo entre museus de artes plásticas, ciências humanas e ciência e tecnologia**. 2011. 322 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/T.48.2011.tde-04072011-151245>. Acesso em: 20 ago. 2025.

NÓBREGA, Terezinha Petrúcia da. **Corpo, percepção e conhecimento em Merleau-Ponty**. Estudos de Psicologia, Natal, v. 13, n. 2, p. 141-148, 2008.

SESI São Paulo. **InteligênciaPontoCom: as instituições culturais no processo de aprendizagem**. YouTube, 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/live/7RgNCsO6xfk?feature=shared>. Acesso em: 22 ago. 2025.

TAVARES, Amanda; RODRIGUES, Fabíola. **Força da imaginação, vai lá: traçar percursos, puxar conversas**. Material de ativação da exposição Raio-que-o-partá: ficções do Brasil moderno. São Paulo: Sesc São Paulo, 2022.

VALENTE, Maria Esther Alvarez. **Educação e museus: a dimensão educativa do museu**. In: GRANATO, Marcus; SANTOS, Claudia Penha dos; LOUREIRO, Maria Lucia de N. M. (org.). *Museu e museologia: interfaces e perspectivas*. Rio de Janeiro: Museu de Astronomia e Ciências Afins, 2009. p. 83–98.