

A ESCOLA DOS SONHOS: OFICINAS DE PRODUÇÃO DE BRINQUEDOS, UMA CIRANDA ENTRE EDUCADORES E EDUCANDOS

Francisco Ribeiro Viana¹
José Ramos Barbosa da Silva²

RESUMO

Acreditamos que a escola deva valorizar o estímulo e o interesse do aluno, organizando cenários para que ele se envolva com os problemas decorrentes de uma sociedade em transformação. Nesse sentido, “A Escola dos Sonhos: oficinas de produção de brinquedos, uma ciranda entre educadores e educandos”, é ação que localiza e valoriza, estuda e produz o brinquedo popular como elemento de fortalecimento e interação sociocultural da comunidade. Enquanto objetivo, buscamos compreender de que maneira os brinquedos populares são elementos culturais de construtos históricos, capazes de ampliar o conhecimento no campo da arte e cultura popular, de evocar o pensamento reflexivo da criança e dos adultos, e, igualmente, avaliar as influências causada pelas atividades de raciocínio, motora, participação e integração na arte de confeccionar e brincar com o brinquedo popular. Um trabalho que se valeu, inicialmente, da etnometodologia, por ser ela capaz de expor e decodificar a situação da observação contextualizada e, em seguida, de forma crítica, adotamos a pesquisa-ação, que ao nosso entender conduz para uma observação engajada, conduzindo a uma ação dialógica e autônoma entre pesquisa e prática. O público alvo são as crianças e professores da Escola de Ensino Fundamental Nossa Senhora do Carmo, situada no sítio Monte Carmelo, Morro da Graça, na zona rural do município de Bananeiras (PB). Como resultados, aprofundamo-nos na compreensão sobre etnometodologia e em possibilidades de vivência da pesquisa-ação; em planejamentos coletivos em atividades de localizar o uso do brinquedo popular, conhece-lo e fazê-lo, como numa ciranda, em oficinas escolares.

Palavras-chaves: Brinquedo popular. Cultura popular. Etnometodologia. Ensino. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Alinhados a uma ideia de educação que pensa a criança em sua inteireza, que valoriza seu itinerário, ou seja, que a percebe e acolhe enquanto sujeito histórico, pertencente a grupos étnicos, sociais, raciais como humanizáveis, educáveis (ARROYO, 2017), e que por isso mesmo, exige de nós que as reconhecamos como aquele que traz a pedagogia, a docência para seu campo histórico (FREIRE, 1987), precisamos nos atentar ao fato de que é próprio da criança brincar e que a brincadeira exerce um papel importante na sua vida, contribuindo para o seu desenvolvimento integral. Nesse sentido, Leontiev (2017), diz que a brincadeira é

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, mestrechicomadeira@gmail.com;

² Professor orientador: Professor Doutor da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, barbossa2@hotmail.com.

importante porque ela vem de encontro às necessidades da criança, em agir em relação não apenas ao mundo dos objetos diretamente acessíveis a ela, mas também em relação ao mundo mais amplo dos adultos, tentando entender e interferir no contexto no qual se encontra inserida, enquanto ser no mundo. A criança sente desejo e necessidades de agir como os adultos. Ela quer agir como vê, falar como os adultos falam, ela quer poder ser no mundo. Por essa perspectiva, podemos perceber que a brincadeira é uma construção humana consequentemente não instintiva, portanto histórica, como demonstrou Elkonin (2019), dizendo que, historicamente, o brincar é uma atividade que se encontra situada em tempos e lugares, a depender dos contextos sociais e culturais nos quais os indivíduos se encontram inseridos, podendo a mesma, aparecer como uma recriação ou em nova brincadeira fruto da imaginação e criação do brincante mediante as transformações sociais. Mesmo que aqui não busquemos situar a origem e o surgimento da brincadeira, destacamos que ela é um fenômeno social existente em todas as culturas, de sociedades mais simples às mais complexas, um fator educativo, que contribui em sua origem para a inserção das crianças nas sociedades. Enfatizamos ainda que as situações de jogos e de brincadeira contribuem de forma singular para a inclusão da criança socialmente, em face da assimilação lúdica que ela faz das normas de comportamento em sua vida, nos espaços informais, não formais e formais de educação.

O brincar é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, e a cultura do brincar, enquanto conjunto de regras e técnicas, explícitas ou implícitas, faz com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento e em alguns momentos com desprazer também. Desse modo, partimos do pressuposto “que a brincadeira está diretamente relacionada a pré-história de vida. Acredita ser, antes de mais nada, um estado de espírito e um saber que progressivamente vai se instalando na conduta do ser devido ao seu modo de vida”. (NEGRINE, 2000, apud VIANA e SIMÕES, 2018) Ressaltamos ainda que o brincar aqui delineado não se assemelha a aquela concepção ingênua do brincar, tida apenas como passatempo, entretenimento, cala boca menino, ou ainda, meramente diversão superficial.

O brincar é uma forma de desenvolver a criatividade, conhecimentos, o raciocínio de uma criança, através de jogos, música, dança, mímica, faz de conta. O intuito é educar e ensinar se divertindo e interagindo com os outros. O brincar é considerado uma importante fonte de desenvolvimento e aprendizado. Caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório. Independente de época, cultura social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de “fantasia”, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem (KISHIMOTO, 2000).

Diante dessas afirmações foi que estruturamos o nosso plano, considerado relevante devido se constituir como parte de um processo de investigação e de ação simultânea, perante uma realidade social, ao qual a nossa pesquisa-ação se propõe. O que pretendemos é oferecer a oportunidade aos alunos e educadores da Escola Nossa Senhora do Carmo, situada no sítio Monte Carmelo, Morro da Graça, na zona rural do município de Bananeiras (PB), também conhecida como a Escola de Nossos Sonhos, possibilidades de desenvolverem habilidades manuais e cognitivas, durante o processo da oficina de construções de brinquedos populares, dentro de um itinerário, que compreende: Produzir brinquedos; brincar com os brinquedos produzidos; divulgar a existência dos brinquedos produzidos; buscar alternativas de vendas destes brinquedos produzidos, como auxílio à Escola dos Nossos Sonhos, como atividade de autossustentação dela.

Ao assumirmos em nosso projeto de pesquisa-ação a oficina como espaço de vivências pedagógicas, fizemo-la por compreendermos que ela é um espaço/recurso de ensino e conseqüentemente de aprendizagem, lugar de trocas de experiências. Por meio dela, sentimos, criamos, experimentamos, produzimos, pensamos, inventamos, refazemos, erramos, corrigimos, aprendemos e ensinamos (GRASSI, 2008). Nesse sentido, compreendemos que a oficina é um campo de pesquisa em si, configurando espaço mediador de conhecimentos e de significados tanto para o desenvolvimento do nosso projeto como para a comunidade.

Com relação aos brinquedos, de acordo com (COSTA et. al., 2010, apud VIANA e SIMÕES, 2018), não se sabe uma data, nem um lugar preciso que possamos nomear como sendo o primeiro ponto histórico do surgimento dos brinquedos populares. O que sabemos é apenas que eles apareceram em todas as sociedades, deste os tempos mais remotos. Caracterizado como construto cultural, o brinquedo artesanal age de forma interativa no mundo de fantasia da criança, aproximando-a da realidade social em que vive e, ao mesmo tempo, desenvolve experiências internas e externas ao seu mundo, promovendo melhores resultados na aprendizagem.

O brinquedo artesanal além de objeto concreto manipulável e destinado ao divertimento de crianças tem uma dimensão material, cultural e técnica que é capaz de estimular e fazer fluir o imaginário infantil. Assim as brincadeiras são ações que as crianças desenvolvem ao manipularem algum brinquedo ao seguirem as regras de algum jogo (KISHIMOTTO, 1998). Destarte, compreendemos que o brinquedo é valioso porque brincando a criança aprende o sentido de organização e regra. É através do brinquedo, que a



criança consegue aliar a necessidade de brincar com o desejo de conhecer, o que facilita na compreensão de novos conceitos.

Tendo isso em tela, esta pesquisa-ação é mais uma contribuição no sentido de buscar, no universo cultural ao qual a Escola Nossa Senhora do Carmo (Bananeiras – PB) se encontra, os objetos e acontecimentos que possam auxiliar no processo de construção de educações e de intervenções didáticas, vividas com os educandos e educadores da Escola. De modo que o brinquedo seja útil na prática, para o favorecimento do desenvolvimento de conhecimentos a partir do ciente já existente, mas que precisa ir além do sabido, para se continuar no movimento histórico-social da cultura, em seu eterno movimento de fazer-se, nos construtos produzidos e reelaborados pelas pessoas que no seu fazer constituem parte da história humana. Um estudo-ação didático-prática, tendo o brinquedo e o brincar como ponto de partida para processos de educação de pessoas, numa escola que precisa existir e financeiramente sobreviver, pois ela é sonho de adultos, jovens e crianças de uma comunidade, sonho ao qual nos solidarizamos.

METODOLOGIA

A pesquisa foi direcionada a partir da ótica da pesquisa-ação por entendermos que esse tipo de pesquisa é capaz de conduzir o pesquisador para uma “observação social, com base empírica, realizada em sincronia com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo” (THIOLLENT, 1947, p.14). Ou seja, a pesquisa-ação efetivamente é comprometida com uma prática, sendo capaz de favorecer os diálogos e autonomia entre pesquisa e prática, aproximando o pesquisador do objeto de sua pesquisa, possibilitando ao mesmo tempo um constante repensar sobre sua prática.

A pesquisa-ação deste trabalho, que passou a ser efetiva desde 2021, foi após a realização do Projeto PIVIC, 2020, da Universidade Federal da Paraíba, intitulado de: “A Didática em Movimento: uma Escola fundamental sem séries, sem reprovações, com estudantes e professores com voz ativa”. Nesta ocasião, por se tratar de conhecer os princípios e práticas desta escola tão atípica, com o mínimo de interferência, foi vivenciada a pesquisa etnometodológica, que, contrariamente à Sociologia, “que procura saber como os indivíduos agem em situações já definidas fora deles e preexistentes a suas interações, a etnometodologia vai tentar compreender como é que os indivíduos veem, descrevem e propõem em conjunto

uma definição da situação” (COULON, 1995, p.20). Esse conhecimento da vivência na Escola Nossa Senhora do Carmo (Bananeiras – PB) revelou-nos, entre tantas aprendizagens, o problema de ordem financeira dela que enfrentava dificuldade para sua autosustentação. Não havia quem pagasse os funcionários da escola. Viviam de doações eventuais. Dessa constatação nasce este projeto de extensão, intitulado de: “A Escola dos Sonhos: Oficinas de produção de brinquedos, uma ciranda entre educadores e educandos”, agora vivido sob a metodologia da pesquisa-ação, numa proposta desenvolvida em quatro momentos básicos: 1)- fundamentação teórica sobre a pesquisa-ação; 2)- Levantamento bibliográfico em torno da literatura sobre brinquedos populares e jogos; 3)- Identificação de brinquedos vivenciados na comunidade, junto aos educandos, educadores e familiares da Escola Nossa Senhora do Carmo, na busca de encontrar brinquedos e aparatos com potencial para ser introduzido na classificação estabelecida pelos objetivos propostos em nosso estudo e no processo laboral da oficina de brinquedos, bem como em futuras intervenções didáticas; 4)- Planejamento da oficina pedagógica em torno da construção e manuseio do aparato escolhido e selecionado para o desenvolvimento da ação.

Como parte da vivência metodológica deste projeto, num primeiro momento, nos detivemos à compreensão das ligações da etnometodologia com a pesquisa-ação, concentrando-nos, para nossa intervenção atual, nas exigências cobradas à pesquisa-ação. Buscamos nos fundamentar teoricamente para esta nova ação. Em paralelo, realizamos uma revisão bibliográfica na busca de livros e artigos que relatassem ou discutissem de alguma forma, experiências com a utilização e/ou construção de brinquedos e/ou brincadeiras populares. Enquanto vivíamos isso, foram realizadas reuniões virtuais com a gestão, educadores e educando da escola, com o intuito de apresentar o projeto, assim como a realização de visitas ao campo de pesquisa com vistas à aproximação necessária dos pesquisadores com a comunidade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente os resultados alcançados foram à construção de forma exploratória da fundamentação teórica sobre brinquedo popular, jogo e brincadeira a partir de autores como Brougère (2010), que discute o papel do brinquedo na cultura; Kishimoto (2011; 2020); com sua abordagem sobre os brinquedos, brincadeira, a criança e a educação; Elkonin (2019), com seu tratado sobre o jogo, passando pela história dos brinquedos e o surgimento da

brincadeira com a criança no período pré-escolar; e Vigotski (2018) , que trata a brincadeira como uma atividade criadora.

A seguir, aprendemos muito com as reuniões com a comunidade escolar, visitas e oficialização do acordo/ação entre pesquisadores, gestão, corpo docente e educandos. Na medida em que íamos nos aproximando da escola, buscando compreender seu contexto, fomos descobrindo que ela nasce a partir do debate, na busca de uma escola ideal para filhos de pais que habitam uma zona rural, uma escola que desde o seu nascedouro já prima por participação e democracia dos que nela se empenham para que os estudantes dela tenham sucesso nas aprendizagens. Pudemos nos deparar na prática, em loco, com uma escola diferente da escola que tínhamos como referencial: fechada, sem respeito aos itinerários, nem as vozes dos que nela participam. Uma escola que valoriza o estímulo e o interesse do aluno, evocando nele envolvimento e compromissos com os problemas decorrentes de uma sociedade em constante transformação. Por ser uma escola de crianças, que se envolvem ativamente no estudo dos assuntos que caracterizam os saberes escolares, sem que nessa escalada haja separação de idades de alunos, séries ou ano de estudos.

Nesse clima, a cada passo nosso, em direção ao encontro da Escola, sentíamos que o nosso projeto foi bem acolhido por toda comunidade escolar e nesse sentido, vimos o desencadeamento de expectativas com relação a ele: que ao final de um ano de duração de Projeto, houvesse a produção de brinquedos construídos pelos educadores e educandos da Escola Nossa Senhora do Carmo (Bananeiras – PB); Uma vez os brinquedos prontos, pudesse acontecer a divulgação dos mesmos com finalidade de vendas e que as vendas dos brinquedos pudesse servir de auxílio em prol da autossustentação financeira da Escola; Que entre outros ganhos, ao final do projeto, um grupo dos participantes composto por educadores e educando pudesse continuar de forma autônoma, como grupo produtivo, sem o auxílio direto do mestre artesão; e por fim, que brinquedos e jogos possam compor o espaço brinquedoteca da Escola, constituindo de forma concreta um espaço lúdico definido.

Tão logo firmamos o interesse da escola nas oficinas de construção de brinquedos populares, estabelecemos um acordo de que os educadores e educandos da escola fariam uma entrevista gravada em celular com seus pais, mães, avós e tios, perguntando quais brinquedos e brincadeiras eles viveram em sua infância. Um levantamento de entrevistas não estruturadas envolvendo crianças, familiares e educadores sobre quais brinquedos eles utilizam e ou já utilizaram em suas brincadeiras. Esse levantamento revelou que era costume se brincar de Pião, bilas (bolas de gudes). Corujas (Pipas), Carrinhos feito a partir de latas de leite e garrafa

plásticas, pneus usados de carros, boleadeira, bonecas de sabugo de milho, animais de caroço de frutas etc.

Tão logo se iniciou o período letivo de 2022, já no espaço da Escola, asseguramos o espaço físico no qual as oficinas de fazer brinquedos com a participação de educandos e educadores da escola iriam se realizar. Estruturamos que a cada 15 dias haveria uma oficina para a aprendizagem e fabricação de um novo brinquedo. Todas vividas sob a forma de diálogos, sem hierarquias, numa área da escola sem paredes, mas sob um telhado. Algo que lembrava as cirandas, uma dança popular de roda do Nordeste brasileiro, como um círculo de cultura, onde cada um se envolveu no aprender a confeccionar brinquedos e se dispôs a ensinar esse aprendizado, em situações futuras.

A proposta não se limitou estudar a questão do brinquedo e de sua construção de maneira objetiva. Ao invés de focalizar exclusivamente a confecção de brinquedos e jogos, percebemos a necessidade de análises das formas com que eles, os brinquedos, enquanto construto cultural, fazendo uso de um enfoque interpretativo, seja pela experiência pessoal dos indivíduos; seja pela vivência dos grupos aos quais eles pertencem, é capaz enquanto elemento artístico, de contribuir para o fortalecimento e desenvolvimento do processo educativo do binômio aprender e ensinar. Compreendemos que, dessa maneira, a democratização de bens culturais imateriais e materiais é o caminho que seguramente estimula e favorece o acesso à diversidade cultural e artística, além de ser uma forma de contribuir para superação das desigualdades sociais. A democracia como forma de agir e o binômio aprender e ensinar foi e continua sendo um desafio importante como prática educacional nas escolas públicas brasileiras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo aponta para a necessidade de uma maior investigação e discussão conceitual acerca de práticas educativas a partir de experiências artísticas que levem em consideração, verdadeiramente o universo cultural das pessoas, enquanto seres históricos, com seus itinerários, seus corpos, no contexto escolar. O estudo nos conduziu a uma observação que nos aponta que: do ponto de vista social e cultural, apesar de várias iniciativas, a exemplo da própria Escola Nossa Senhora do Carmo, existe uma carência relevante com relação à inventividade dos meios didáticos e acadêmico, na elaboração de práticas que reconheçam e assumam a arte, e o brincar, e construtos socioculturais assim como o brinquedo popular,



capaz de contribuir para o fortalecimento e a interação sociocultural da comunidade numa relação de desenvolvimento entre educandos e educadores.

O que antes para nós eram apenas ideias e conceitos distantes, a pesquisa nos mostrou que a vivência através das oficinas/aulas, através de elementos da cultura popular- brinquedos artesanais populares, como subsídios, conseguem promover o um elo entre teoria e prática, acrescentando às experiências de vida dos alunos algo a mais e muito além do senso comum, possibilitando-lhes visões críticas e protagonismo.

Vivenciar a oficina é um momento de intensa brincadeira e, para Vigotski (2021), a brincadeira é espaço que cria na criança relações novas entre a realidade e o pensar. Para ele, “a brincadeira da criança da criança não é apenas uma simples recordação do que vivenciou, mas uma reelaboração criativa de impressões vivenciadas. É uma combinação dessas impressões e, baseada nelas a construção de uma realidade nova que responde às aspirações e aos anseios da criança” (VIGOTSKI, 2021, p. 18). Enfim, a brincadeira, muito embora não englobe todo o tempo da vida da criança, ela é o movimento mais importante, porque é na brincadeira que a criança se sente livre, para determinar suas atitudes. É por meio da brincadeira, tendo o brinquedo como pivô, que a criança age submetendo suas ações a um determinado sentido. Por esse prisma, percebe-se que por trás da brincadeira, encontram-se as alterações das necessidades fisiológicas e as de caráter mais geral, da consciência.

Além da importância do brincar para a criança, acreditamos que projetos educacionais democráticos e inclusivos, tipo as oficinas de brinquedos artesanais aqui contadas, quando relatados e refletidos contribuem para práticas de sistematização de experiências educativas; também, auxilia para a ação docente com ampliação das discussões que permeiam os tempos atuais, tais como: protagonismos dos sujeitos da escola; de concepções políticas do fazer docente; do respeito à identidade de gênero, do reconhecimento da diversidade cultural; da prática da democracia na escola; da educação inclusiva, entre outros. Numa prática inclinada ao diálogo, de potencialização das possibilidades criadoras de cada indivíduo, aguçando a ideia de que somos todos diferentes e iguais, por isso mesmo.

REFERÊNCIAS:

ARROYO. Miguel G. **Passageiros da noite: do trabalho para a EJA: itinerários pelo direito a uma vida justa.** Petrópolis. RJ: Vozes, 2017.

COULON. Alain. **Etnometodologia.** Petrópolis-RJ. Vozes. 1995.



ELKONIN, Daniil. B. **Psicologia do Jogo**. 2ª ed. – São Paulo: Editora WMF Martins Fontes. 2009.

GRASSI, Tania Mara. **Oficinas psicológicas**. 2ª. Ed.- rev. E atual. – Curitiba: Ibplex. 2018.

KISHIMOTO, Tizuco. M. **Jogo, Brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. Ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuco. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 18.ed. – Petrópolis, RJ: Editora Vozes. 2014.

KISHIMOTO, Tizuco. M. **O brincar e suas teorias** – São Paulo: Cengage Learning. 2017.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez. 1988

SIMÕES, e VIANA, Francisco Ribeiro. **EXPERIÊNCIA ARTÍSTICA: O brinquedo popular fortalecendo a interação sócia cultural campesina**. CONEDU. Recife-PE. 2018.

Vigotski. L. S. **Imaginação e criação na infância**. 1ª ed. - São Paulo: Expressão Popular. 2018.