

EXPERIÊNCIA ARTÍSTICA: O BRINQUEDO POPULAR FORTALECENDO A INTERAÇÃO SÓCIO- CULTURAL CAMPESINA

Autor: Eunice Simões Lins; Co-autor: Francisco Ribeiro Viana

Universidade Federal da Paraíba – euniceslins@gmail.com – mestrechicomadeira@gmail.com

Resumo:

Alinhado à Base Nacional Curricular Comum - BNCC que busca garantir direitos de aprendizagem para todos, entendemos que, enquanto componente curricular, a arte assume papel relevante e que a serviço da aprendizagem, possibilita aos alunos uma interação crítica a nível experiencial diante dos diversos contextos sociocultural inseridos. A nossa pesquisa trata-se de uma experiência artística que vê o brinquedo popular capaz de contribuir para o fortalecimento e a interação sócio-cultural da comunidade campesina. Traçamos como objetivo compreender de que maneira, os brinquedos populares como construtos históricos, que trazem consigo uma representação cultural, são capazes de ampliar o conhecimento no campo da arte e cultura popular, assim como provocar o pensamento reflexivo da criança na arte de confeccionar e brincar com o brinquedo popular, e, igualmente, avaliar as influências causada pelas atividades de raciocínio, motora, participação e integração dos alunos na sua cultura. Através do método etnográfico, por ser ele capaz de expor e decodificar o contexto da observação, de forma crítica, adotamos metodologicamente 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 crianças de 9 a 13 anos, de uma comunidade campesina localizada na cidade João Pessoa. Como resultado, inicialmente, foi construído uma fundamentação teórica sobre brinquedo popular e brincadeira; planejamento das atividades com os brinquedos/jogos que serão vivenciados, e o contato com a comunidade campesina, objetivando espaço de acomodação, e estrutura para que o pesquisador e alunos possam construir o brinquedo.

Palavras chaves: Educação, técnicas de ensino, ensino-aprendizagem, brinquedos populares.

Introdução

Dentro da especificidade da Educação Básica, podemos ver que a concepção apresentada pela BNCC, delega ao ensino da arte a possibilidade de fazer com que os alunos tenham assegurado a liberdade de expressão criativamente, levando em consideração o fazer investigativo envolvidos de toda ludicidade possível, onde seus interesses de crianças e seus contextos culturais infantis sejam garantidos efetivamente.

Seguindo a linha de raciocínio na perspectiva acima erigida, temos o Ensino Fundamental, onde o ensino da arte assume o papel de ampliar e assegurar aos alunos suas “interações com manifestações artísticas e culturais nacionais e internacionais, de diferentes épocas e contextos”. “Possibilitando assim um aprofundamento das aprendizagens nas diferentes linguagens e no diálogo entre elas e com outras formas do conhecimento”. Para tanto a nossa prática educativa, através da arte, busca proporcionar ao nosso alunado o desenvolvimento do seu processo criativo “em artes visuais, tendo como base temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo”, por meios do uso de

materiais, instrumentos e recursos convencionais, artesanais, alternativos e digitais, conduzindo-os, permanentemente, para o diálogo com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.

A arte enquanto linguagem e a serviço da aprendizagem, tem o poder lúdico, polifônico e multicolor, de articular inúmeros outros saberes, envolvendo a criatividade, leituras, em sua mais ampla concepção, produção, construção, reconstrução, evocando nos alunos, “a sensibilidade, a intuição, o pensamento, as emoções, e as subjetividades”. Expressões estas, possíveis de serem manifestadas através do próprio processo de aprendizagem da arte e através dela.

Fazendo um link, com o que acima foi dito e se elencarmos as Artes visuais como exemplo, entendendo seus processos e o resultado artístico e cultural deste, através da história e contextos sociais, facilmente perceberíamos que as outras formas de comunicação sofreriam de enorme insuficiência no que tange a transmissão do acúmulo sistematizado da história da humanidade, a qual uma geração transmite à outra. Pois a arte tem o poder de conservar em si: processo e produção, elementos estes, capazes de anunciar e denunciar contextos econômicos e sócios culturas, encontrando eles, tatuado em qualquer tempo histórico.

Diante do panorama aqui contemplado, torna-se evidente que o importante é que a Arte enquanto Componente Curricular tenha como elemento fundante de sua concepção, a compreensão de que o diálogo entre as diferentes formas de linguagens; com a literatura, com os saberes já constituídos nos alunos, envolvida pela perspectiva de uma mediação democrática, possibilite reflexões a cerca das formas estéticas híbridas, tais como as artes circenses, o cinema, teatro a performance e o artesanato.

É importante perceber também que o ensino de Arte na Educação Básica se esforçará para garantir, assegurando aos alunos a possibilidade de se expressar criativamente em seu fazer investigativo, por meio da ludicidade, respeitando os interesses das crianças, e centrada nas culturas infantis.

Como vimos, a arte é uma poderosa ferramenta de aprendizagem, pois a sua aplicabilidade, vivenciada no ensino infantil, passando pelo o fundamental e o médio, é capaz de contribuir de forma contundente na formação integral do aluno. Este componente, “Articula manifestações culturais de tempos e espaços diversos, incluindo o entorno dos alunos e as produções artísticas que lhes são contemporâneas”, propiciando aos mesmos, do ponto de vista “histórico, social e político, o entendimento dos costumes e dos valores constituintes, das culturas, manifestados em seus processos e produtos artísticos”.

Segundo Bachelard (1997), “A imaginação não é como sugere a etimologia, a faculdade de formar imagens da realidade; é a faculdade de formar imagens que ultrapassam a realidade, que cantam a realidade. É uma faculdade sobre-humanidade”. Portanto, levamos em consideração as duas maneiras de representar o mundo, a partir da consideração de que o ser humano é um ser que imagina e que vive atribuindo significados às coisas. Fazemos tal afirmação a partir de Cassirer (2004), quando esclarece que o homo symbolicus é, por necessidade imperiosa de sua condição, um ser compulsivamente simbólico. E é nessa compulsividade simbólica que, para criar significados, o ser humano, dentre as faculdades das quais é dotado, exerce a faculdade de dar sentido ao mundo e, assim, põe em atividade uma função da mente, que é a imaginação. Por outro lado, o ser humano também coloca em atividade outra faculdade humana, a razão, ou seja, o raciocínio que permite analisar, assim como compreender os fatos e a relação existente entre eles.

O ato de brincar, defendido por Vygotsky (1995) reúne todas as condições capazes de proporcionar ao indivíduo as capacidades acima mencionadas, pois revela uma ação motivadora interna que auxilia a criança a pensar e organizar o mundo de forma lúdica e criativa, como a cultura forma a inteligência e a brincadeira de papéis favorece a criação de situações imaginárias que ajudam a reorganizar as experiências vividas.

Segundo Piaget ao assumir papéis fictícios, as crianças desenvolvem complicados argumentos em espaços temporais e lugares também fictícios. Através do jogo imaginativo, as crianças criam situações imaginárias em que têm a possibilidade de obter gratificações imediatas que tornam a vida real mais fácil de ser levada.

Entendemos que é nas situações de jogo e de brincadeira que se incluem normas de comportamento, as quais as crianças precisam aprender a seguir para conseguir êxito em sua vida intra e extra-escolar, no espaço campesino.

Desse modo partimos do pressuposto de que o lúdico é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e que as técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento. Vale ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passa-tempo e diversão superficial. (NEGRINE, 2000) afirma: “que a capacidade lúdica está diretamente relacionada à sua pré-história de vida. Acredita ser, antes de tudo, um estado de espírito e um saber que progressivamente vai se instalando na conduta do ser devido ao seu modo de vida”.

O lúdico é a forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, raciocínio de uma criança através de jogos, música, dança, mímica. O intuito é educar e ensinar se divertindo e interagindo com os outros. O brincar é considerado uma importante fonte de desenvolvimento

e aprendido. 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, aqui exposto, considerando relevante devido se constituir apenas como parte do processo de investigação ao qual a nossa pesquisa como um todo se propõe. O que pretendemos é oferecer a oportunidade aos alunos camponeses, de desenvolverem habilidades durante um processo de investigação com perspectivas diferentes, com tanto que no fim consigam juntar os conhecimentos adquiridos para chegar ao objetivo maior do nosso estudo, alcançar a culminância e chegar às respostas da investigação como um todo.

De acordo com Costa et. al. (2010), não se sabe uma data precisa para o surgimento dos brinquedos populares. Sabe-se apenas que eles apareceram em todas as sociedades, deste os tempos mais remotos. Caracterizado como produto artesanal, o brinquedo 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.

Além de objeto concreto manipulável e destinado ao divertimento de crianças; o brinquedo 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 ou seguirem as regras de algum jogo (KISHIMOTTO, 1999).

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.

Assim, a associação do desejo de brincar com a capacidade de aprender, conduz a uma constante busca por novos conhecimentos. Na mesma direção Vygotsky (1984, p. 111) afirma que através do brinquedo a criança aprende a atuar melhor numa esfera cognitiva que depende de motivações internas.

Esta pesquisa é mais uma contribuição no sentido de buscar, no universo cultural camponês, objetos e acontecimentos que possam auxiliar no processo de construção de intervenções didáticas a serem desenvolvidas com os alunos de modo que o brinquedo seja útil na prática, para o favorecimento do desenvolvimento de conhecimentos a partir do conhecimento já elaborado e acumulando nos construtos produzidos e reelaborado pela a cultura.

Metodologia

Uma pesquisa pode ser realizada a partir de diferentes critérios: tendo em vista sua natureza, objetivos, procedimentos de coleta, e suas fontes de informação. O desenvolvimento de nossa pesquisa adotará a forma descritiva e bibliográfica, uma vez que, segundo (GÜNTHER, 2006), são assim classificadas, respectivamente, as pesquisas que têm como base os objetivos e os procedimentos técnicos.

Ao mesmo tempo em que tem como fim a descrição de uma determinada população a pesquisa bibliográfica “permite ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos mais ampla do que a que poderia pesquisar diretamente” (GÜNTHER, 2006).

Selecionamos a abordagem qualitativa, que, de acordo com (MAYRING apud GÜNTHER, 2006), apresenta seis delineamentos: estudo de caso, análise de documentos, pesquisa-ação, pesquisa de campo, experimento qualitativo e avaliação qualitativa. De acordo com esse delineamento, a nossa pesquisa será de campo, uma vez que procuramos os sujeitos da pesquisa em seu ambiente.

Entendemos que a pesquisa de campo é uma junção de técnicas e métodos – qualitativas e quantitativas – num mesmo estudo. Vale ressaltar, ainda, que a abordagem qualitativa tem a primazia da compreensão, uma vez que é um ato subjetivo.

A pesquisa está sendo direcionada pela a pesquisa-ação por entendermos ser ela capaz de conduzir o pesquisador para uma observação efetivamente comprometida com uma prática capaz de favorecer os diálogos e autonomia, entre pesquisa e prática, aproximando o pesquisador do objeto de sua pesquisa, possibilitando ao mesmo um constante repensar sobre sua prática.

Todo o desenrolar da pesquisa-ação se desenvolverá a partir do método etnográfico, por ser a pesquisa etnográfica capaz de descortinar a realidade a partir da observação inserida, apresentando e traduzindo a prática do olhar, da exposição e da crítica, mediadas pelas mais variadas formas.

Nossa proposta de estudo está sendo desenvolvida em três momentos básicos:
Levantamento bibliográfico em torno dos brinquedos populares no espaço campesino;
Identificação de brinquedos com potencial para inserção em futuras intervenções didáticas;
Planejar a oficina pedagógica em torno da construção e manuseio do aparato escolhido.

Em um primeiro momento estamos fazendo uma revisão bibliográfica na busca de livros e artigos que relatem ou discutam experiências com a utilização e/ou construção de brinquedos e/ou brincadeiras populares. Mas, para além do acervo bibliográfico e material

encontrado na internet, realizamos visitas no assentamento do MST na busca de encontrarmos brinquedos e aparatos com potencial para ser introduzido na classificação estabelecida pelos objetivos proposto em nosso estudo.

Resultados

Podemos Inicialmente dividir os resultados alcançados em onze etapas, que de forma procedimental, estão assim organizadas: 1-Construção de forma exploratória da fundamentação teórica sobre brinquedo popular, jogo e brincadeira, obtidos através da coleta de dados, para os quais utilizamos o método bibliográfico de abordagem qualitativa, constituindo-se de pesquisa, recolhimento e seleção do material, por meio de livros, artigos, periódicos e textos disponíveis em sites; 2 - Apresentação da proposta de pesquisa junto às lideranças da comunidade campesina selecionada; 3 - Oficialização do o acordo/ação entre pesquisadores e lideranças da comunidade; 4 - A partir do estudo etnográfico realizado, com autorização prévia da comunidade campesina, por meio de observação direta e sistemática, do registro no diário de campo, (escritos, fotografias e gravação de áudios), foi possível fazer seleção e garantir o espaço, local, estrutura para que o pesquisador em contato com os alunos possa construir o brinquedo, planejar e avaliar atividades a serem realizadas; 5 - Seleção e planejamento das atividades que serão realizadas com os brinquedos/jogos a serem vivenciados através das aulas-oficinas no assentamento; 6 - Levantamento através de entrevistas com as crianças, sobre que brinquedos eles utilizam para suas brincadeiras; 7- Exposição de experiências, em grupo, ao orientador, destacando as implicações, dificuldades e superações encontradas sobre a temática experiência artística e os desafios da construção de brinquedos em um assentamento, bem como as dificuldades praticas da aplicabilidade da pesquisa; 8- Construção de meios de divulgação dos resultados através do tratamento da informação visando publicações de artigos acadêmicos; 9- Divulgação e compartilhamento dos resultados com a comunidade acadêmica, bem como o Grupo de Estudo e Pesquisa); 10 – Seleção dos brinquedos a serem confeccionados - os objetos a serem construído previamente foram apresentados aos alunos campesinos, solicitando aos mesmos a colaboração no que se refere a coleta da sucata, material necessário para a confecção dos brinquedos; 11- Construção de um passo-a-passo norteador da prática: Material necessário, etapas iniciais e subseqüentes, ressaltando que procuramos sempre destacar para os alunos, de forma objetiva, os conteúdos que se pretende abordar.

Discussões

A nossa pesquisa não se limita estudar apenas a questão da ludicidade de uma maneira objetiva. Até porque ao possibilitar ações que envolvam a construção da aprendizagem pela via da ludicidade nos tempos atuais, tornou-se imperativo ditado pela sociedade junto a práticas educativas dirigida principalmente às crianças. Essa concepção tem por base referências epistemológicas de grandes pesquisadores como Vigotsky e tantos outros que em diferentes épocas através de diferentes métodos de pesquisas amplamente divulgadas, apontaram na direção de que para poder existir uma educação cidadã, capaz de inserir o aluno na compreensão de uma formação que se preocupa com o ser em totalidade integrada, dentro de um contexto de busca de maior humanização nas relações entre as pessoas e o planeta, a ação pedagógica precisa assumir a postura dialógica, interdisciplinar, que consegue olhar para o aluno, não como depósito vazio, uma tábua rasa, onde se pode simplesmente ser despejado conhecimentos, muitas vezes desconexos das realidades, tanto de quem aprende como também de quem ensina, não levando em consideração os sujeitos em seu processo de construção: objetivo e subjetiva.

Acreditamos que sob a tutela do olhar da educação, a aprendizagem através da experiência artística, experimentadas nas aulas oficinas, assume caráter de vivências e prática social, evocando assim, o protagonismo e o poder criador dos alunos.

A partir do que se encontra grafado na própria BNCC, “as Artes Visuais possibilitam aos alunos, explorar múltiplas culturas visuais, dialogar com as diferenças e conhecer outros espaços e possibilidades inventivas e expressivas, de modo a ampliar os limites escolares e criar novas formas de interação artística e de produção cultural (criando e recriando-as), sejam elas concretas ou simbólicas”, através de conexões estabelecidas com a literatura e outros componentes curriculares.

Portanto, torna-se evidente que a prática da experiência artística direcionada para o processo de aprendizagem tem a mesma importância do produto final, ou seja, da obra de arte, pois, conduz inexoravelmente, aquele que aprende, para agir com disponibilidade, gratuidade e acolhimento ao diferente, inclinando-se à troca de saberes com outros alunos, através de produções de exposições, espetáculos, performances e a construção de brinquedos populares.

Ao invés de focalizar exclusivamente a confecção de brinquedos e jogos, sugerimos analisar as diferentes formas que eles, enquanto construto cultural, utilizando o 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 das pessoas e da comunidade nas quais estão

inseridos. Desse modo, entendemos que democratizar e assegurar o acesso a diversidade cultural e artística é uma forma de contribuir para superação das desigualdades sociais, constituindo um desafio importante evidenciado pela legislação brasileira, como prática educacional.

A nossa pesquisa assume o papel de que para além de uma prática educativa que envolva a construção de objetos artísticos, no caso específico, brinquedo popular através de materiais ditos sucatas, termina por contribuir com a discussão em tona de temas como sustentabilidade, artes com sucatas, educação artística, empreendedorismo, cooperativismo meio ambiente, democratização da cultura, desigualdades sociais, identidade de gênero, terra e tantos outros temas tão necessários em nossos dias.

A nossa pesquisa busca reconhecer, para socializar, a contribuição dos brinquedos populares, incentivando os alunos para uma aproximação com o brinquedo/jogo artesanal popular reconhecendo que o mesmo faz parte da cultura, e pertence ao universo folclórico, que segundo Câmara Cascudo: “é a cultura popular, tornada normativa pela tradição”, constituindo-se em elemento primordial para o desenvolvimento intelectual e motor das crianças.

Conclusões

O presente estudo aponta para a necessidade de um maior aprofundamento e discussão conceitual acerca da prática educativa a partir da experiência artística, no contexto escolar. Percebe-se do ponto de vista social e cultural, uma carência relevante com relação à melhoria dos meios didáticos e acadêmico, na elaboração de práticas que reconheçam e assumam a arte e o lúdico, através dos construtos sociais assim como o brinquedo popular, capaz de contribuir para o fortalecimento e a interação sócio-cultural da comunidade numa relação de desenvolvimento entre educandos e educadores.

O que anterior eram apenas uma tempestade de conceitos distantes do contexto de vida dos alunos, nota-se que a vivência em sala de aula, através de elementos da cultura popular como subsídio consegue-se 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.

Entendendo o brincar como uma necessidade natural e interior na criança, inclusive podendo ser estendido para o adulto, podendo ser o brinquedo inserido na comunicação cultural para o desenvolvimento humano.

Nosso alvo é contribuir para o desenvolvimento de materiais didáticos acessíveis, lúdico-mágicos, capazes de fortalecer a atuação do educador e do debate de temas tão pertinente nos tempos atuais: respeito à identidade de gênero, democratização social e cultural; educação inclusiva - que prepare o aluno para o diálogo e o fortalecimento da compreensão de que pertencemos à casa comum e que mesmo diferentes, perante os direitos humanos somos todos iguais.

Referencias

ATZINGEN, Maria Cristina Von. **História do brinquedo: Para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem**. SP: Alegro, 2001.

BACHELARD, G. **A poética do devaneio**. SP: Martins Fontes, 1997.

DEMO, P. **Desafios modernos da educação**. 7ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. SP: Cortez, 2005.

GÜNTHER, Hartmut. **Pesquisa qualitativa versus pesquisa quantitativa: esta é a questão? Psicologia: Teoria e Pesquisa**. Maio-Agosto de 2006, vol. 22 n.2, PP. 201-210.

MALUF, Ângela C.M. **A importância das atividades lúdicas na educação infantil**. Disponível em: <<http://reginapironatto.blogspot.com/2008/07/importancia-das-atividades-idicasna.html>>. Acesso em 23 fev.2012.

MOYLES, Janet R. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

PRIETO, Heloisa. **Quer ouvir uma história: lendas e mitos no mundo da criança**. SP: Angra, 1999. Col. Jovem Século XXI.