

PONTÃO DE CULTURA

BRINCANDO COM SUCATA

Realização



labrimp

laboratório de brinquedos e materiais pedagógicos

Roselene Crepaldi

FE-USP
São Paulo - SP
2009

Coleção Pontão de Cultura

Caderno 1

Créditos

Coordenação: Tizuko Morchida Kishimoto

Realização: Roselene Crepaldi
Roseli A. Monaco

Colaboradores: Vera Lucia Guerra
Lucia M. S. S. Lombardi

Organização do material: Débora Pereira dos Santos
Iomar Zaia
Roseli A. Monaco

Produção Gráfica: PoloPrinter - www.poloprinter.com.br

Apoio institucional: Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo
Fundação de Apoio à Faculdade de Educação (FAFE), Ministério da Cultura.

Ficha Catalográfica



Agradecimentos

LABRIMP

www.labrimp.fe.usp.br
e-mail: labrimp@usp.br

Pontão de Cultura

e-mail: cultiludi@usp.br

Telefones para contato: +55 (11) 3091-2080 ou 3091-3351



Doutora em Educação pela Universidade de São Paulo, responsável pelos projetos Ponto e Pontão de Cultura no LABRIMP - Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo; brinquedista, consultora.

Contato: e-mail: rcrepaldi@usp.br

BRINCANDO COM SUCATA



BRINCANDO COM SUCATA

O jogo e a brincadeira aparecem de maneira privilegiada na infância, como comportamento social da criança e até como contraposição à palavra “trabalho”. Os adultos muitas vezes utilizam o faz-de-conta para repassar comportamentos sociais, regras e costumes para as crianças. Essas, por sua vez, os imitam em suas brincadeiras. Nessa troca a criança aprende, distingue o real do imaginário, desenvolve suas capacidades e habilidades como um todo e cria a cultura lúdica.

Kishimoto (1994, p. 3) reflete sobre os conceitos de jogo, demonstrando que existem semelhanças e diferenças na lógica de sua linguagem, variando de acordo com o contexto em que tais conceitos são utilizados. Muitos educadores preocupam-se em demasia com o lado “pedagógico” do jogo e da brincadeira, não valorizando outras características, como

o [...] prazer demonstrado pelo jogador, o caráter “não sério” da ação, a liberdade do jogo e sua separação dos fenômenos do cotidiano, a existência de regras, o caráter fictício ou representativo e a limitação do jogo no tempo e no espaço (Kishimoto, 1994, p. 4).

Consideramos que as questões conceituais não podem ser fatores limitadores para a utilização do jogo, mas são necessárias para nossa reflexão, pois influenciarão na escolha dos jogos e na postura do educador e das crianças parceiras dessas atividades.

Mais do que construir brinquedos, a nossa proposta tem uma abrangência que transcende o objeto em si. Processa-se na transformação do indivíduo que utiliza o jogo ou o lúdico, elemento da cultura infantil, como facilitador das relações sociais entre crianças e adultos, como portador de conhecimentos e valores que favorecem as relações interpessoais e as dinâmicas de trabalho.

A partir dessas constatações, observamos a necessidade de orientação na estruturação e adequação. Para tanto, propomos o



investimento na qualificação dos profissionais que atuam direta ou indiretamente com as crianças.

Reduzir o brincar a uma atividade de ensino-aprendizagem é o mesmo que desconsiderar a criança na sua totalidade como pessoa. Assim, é preciso respeitar seus interesses e peculiaridades e assumir o papel de mediador ao organizar espaços e materiais que enriqueçam os momentos de brincar.

Para a criança qualquer objeto ou material pode virar brinquedo. Na atualidade observamos maior valorização dos brinquedos industrializados, que por vezes e com o apoio dos adultos são reunidos em coleções, prevalecendo a quantidade adquirida em detrimento das brincadeiras que podem desencadear.

Temos verificado que a relação da criança com o brinquedo tem sido mais rápida, o desinteresse pode ocorrer com muita facilidade. Troca-se um objeto por outro que esteja “na moda” ou que seja mais brilhante. Esse comportamento tem ligação com o meio familiar, social e cultural em que a criança está inserida.

Quando os adultos mais próximos valorizam o brincar e demonstram atitudes de cuidado e respeito com materiais e ambientes, certamente esses comportamentos farão parte do cotidiano da criança.

O mesmo ocorre com a brincadeira de fazer brinquedos. A alegria de aceitar o desafio e dar asas à imaginação, transformando embalagens em brinquedos, estimula a representação e a expressão das crianças. Nossa proposta é brincar de construir brinquedos.

Ensinar e aprender a construir brinquedos, acompanhar as atividades, promover oportunidades para a criança se desenvolver, organizando espaços e disponibilizando objetos e materiais que possam enriquecer a brincadeira são etapas fundamentais para o trabalho do profissional de educação.

É preciso não transformar a construção numa aula de retórica. Muito pelo contrário; ela precisa ser prazerosa e desafiadora. Embalagens em geral podem servir como matéria-prima para a construção de brinquedos, e o adulto responsável pela proposta



deve colaborar incentivando e auxiliando as crianças, além de estudar sugestões de objetos com antecedência para lhes ensinar interessados.

Antes de confeccionar brinquedos e jogos com sucata é importante orientar os participantes sobre o uso de tesouras ou estiletes, cuidados para evitar desperdício de cola, papel e demais materiais de suporte que devem servir para valorizar a brincadeira e não para torná-la tediosa.

Cabe também ao educador cuidar da escolha e organização do espaço da brincadeira, buscar locais com luminosidade e móveis adequados, com mesas ou bancadas para a construção e posterior uso dos brinquedos. A limpeza e a reorganização do ambiente após a construção de brinquedos também fazem parte da brincadeira, e cabe ao educador estimular essas ações nas crianças.

O educador precisa criar espaços de participação com base no diálogo, estimular o envolvimento das crianças e adolescentes e facilitar a escolha das brincadeiras e jogos com base em pesquisa em livros, revistas, sites e até na troca de experiências com as crianças, os pais e outros colegas. Todas essas fontes podem gerar novas brincadeiras na medida em que suas regras forem adaptadas. Trocar idéias é fundamental!

Brincar de construir brinquedos envolve planejamento. É preciso organizar os materiais necessários, adequados e suficientes para atingir os objetivos ou resultados previamente propostos.

É preciso também considerar as escolhas dos indivíduos e do grupo, sua faixa etária, o tempo e os materiais disponíveis para a construção.

Fazer brinquedos pressupõe um custo mínimo com o material base: tesoura, cola, fita adesiva, cordões. Esses recursos serão compartilhados? Com quem? A instituição já os possui, pode adquiri-los ou é preciso pedir doações? Ensinar a não desperdiçar faz parte da brincadeira, tanto quanto compartilhar materiais. É preciso esperar a vez e ajudar o outro.



O material reciclável precisa ser arrecadado. É preciso estar limpo, seco e organizado para não parecer lixo. As sobras podem ser reutilizadas em outras situações.

Também é preciso pensar se o tempo disponível é compatível com a atividade proposta. O tempo de concentração das crianças varia de acordo com a faixa etária por isso é preciso reservar também tempo para brincar com o objeto construído.

Às vezes é necessário construir o brinquedo aos poucos para que a cola e a tinta sequem. Administrar as ansiedades também faz parte da brincadeira. As crianças menores não conseguem esperar por muito tempo. Uma sugestão é estabelecer os papéis de cada um: quem cola, quem segura, quem corta... Ou fazer pequenos grupos para estimular a cooperação mútua.

Todo esse processo deve ser avaliado. Como planejar melhor minhas próximas ações? As dificuldades encontradas não podem paralisar nossas propostas, pelo contrário: elas devem servir como estímulo, como desafios a serem superados. Dar voz às crianças na avaliação das atividades é uma prática pouco usual, porém extremamente importante. As crianças precisam apontar os pontos positivos e negativos de uma atividade, afinal elas são a razão de ser desse trabalho.

É preciso refletir sobre o processo do trabalho como um todo: o que planejamos foi cumprido? Quais dificuldades e facilidades foram encontradas no decorrer da atividade? As crianças gostaram, envolveram-se nas atividades? O que elas disseram? Responder a essas perguntas torna a brincadeira terreno fértil para aprender a aprender, conviver, e para o educador desenvolver-se como profissional também.

Esses cuidados podem fazer parte da brincadeira quando convidamos todos os participantes a planejar. Essa atividade demonstra vontade de continuidade e compromisso com a cultura da infância.

Construir brinquedos é exercitar as próprias capacidades para transformar objetos e situações, é observar e identificar características



comuns no que existe e recriar a realidade com outras formas, cores e texturas. Dar essas oportunidades para a criança é permitir a experiência de ser autor, dar a vez e a voz em nome da imaginação e da possibilidade de ação, inerente ao ser humano.

Fazer brinquedos não se restringe ao produto, carrinho, boneca ou casinha, mas ao processo de criação e experimentação, de planejamento e constatação, de reflexão e ação, de prazer e frustração. Transformar imagens mentais em objetos concretos é próprio dos cientistas e inventores, que inovam constantemente o mundo em que vivemos.

O conhecimento assume seu real valor quando é compartilhado. Quando trocamos experiências temos oportunidade de ouvir o outro sobre as próprias experiências e sobre o que pensam das nossas e com isso aprendemos mais.

É bem provável que outros colegas e até mesmo os pais tenham participado de outras experiências de construção de jogos e brinquedos que foram divertidas e que tenham encontrado soluções para alguns dos seus problemas e até possam sugerir como envolver as crianças em outras propostas. Essas experiências são muito ricas e valorizam os profissionais com quem nos relacionamos, além de manter o clima organizacional favorável à criatividade, à cooperação e à solidariedade. Esses são valores que precisam ser cada vez mais estimulados em nossa sociedade. Relembremos a frase de Mário Quintana (1986):

Não se deve tirar o brinquedo de uma criança.

Dessa maneira colaboraremos para uma sociedade brincante e que respeita a criança como ser histórico e social, como alguém que tem importância e direitos, direito à vida e direito ao brincar.



Referências Bibliográficas

- BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 1995.
- FRIEDMAN, A. et al. O direito de brincar: a brinquedoteca. São Paulo: Scritta, 1992.
- BRASIL. Estatuto da criança e do adolescente. Lei Federal 8069 13/07/1990.
- QUINTANA, Mario. O sapo amarelo. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1986.
- KISHIMOTO, T.M. Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.
- _____. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.
- _____. Jogo, brinquedo e brincadeira na educação. São Paulo: Cortez, 1996.
- MARQUES, Francisco. Carretel de invenções. Belo Horizonte: Amappe, 1993.
- MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Art Med, 2002.
- WEISS, L. Brinquedos & engenhocas - Atividades lúdicas com sucata. 2. ed., São Paulo: Scipione, 1997.



Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo

- 371.12 Crepaldi, Roselene
C917b Brincando com sucata / Roselene Crepaldi ; coordenação Tizuko Morchida Kishimoto. São Paulo : FEUSP/FAFE/LABRIMP, 2009.
7 p. : il. (Coleção Pontão de Cultura. Caderno 8)
- ISBN: 978-85-60944-18-7 (coleção completa)
978-85-60944-26-2 (volume)
1. Formação de professores 2. Brincadeiras 3. Jogos 4. Cultura 5. Interação interpessoal 6. Imaginação infantil 7. Espaço escolar I. Kishimoto, Tizuko Morchida, coord.
-