

Experimentando

Motrivivência Ano XVI, Nº 22, P. 173-191 Jun./2004

(RE)CRIANDO O MUNDO NO RODOPIO DE UM PIÃO: a produção cultural do brinquedo em questão.¹

Cristiane Ker de Melo²

"(...) O pião entrou na roda. Rodopia coberto de magia. O pião entrou carregando a minha fantasia. E vem, descobrindo o chão, abrindo espaço com força e com vontade, cheio de

felicidade. E vem, como um carrossel de cores imitando violino ao redor das pessoas, ensinando ao vento uma nova canção. O pião entrou na magia... Rodopia, querendo nossa companhia."

(Jussara Braga)³

Resumo Abstract

Este trabalho tem por objetivo apresentar a proposta e os fundamentos teórico-metodológicos norteadores de um trabalho denominado "Oficina de

This work has for objective to present the proposal and the beddings theoreticians-methodologicals of a called work "Workshop of toys:

¹

brinquedos: (re)criando com jornal". Tal oficina dirige-se, principalmente, à formação de educadores(as) e, propõe uma ação educativa baseada na produção cultural e na valorização do lúdico através da construção de brinquedos, buscando assim, estimulá-los(as) a se colocarem no processo educativo como educadores-brincantes, portanto, sujeitos co-produtores da cultura lúdica.

Destaca-se, como fundamento teórico dessa, uma abordagem acerca dos significados e as formas de produção do brincar/brinquedo (artesanal/industrial) na sociedade moderna. Sendo assim, visa oportunizar a vivência/experiência de reflexões críticas e criativas pela sensibilização de uma "arte-de-fazer" de corpos aprendizes da alegria, portanto, de sujeitos construtores de si mesmos.

Palavras-chaves: Cultura lúdica - Produção cultural - Brinquedo artesanal - Arte-educação

(re)creating with periodical ". Such workshop diret to, mainly, to the formation of educators and considers an established educative action in the cultural production and in the valuation of the playful one through the construction of toys, thus searching it stimulates them if to place it in the educative process as educators-players, therefore, citizens co-producers of the playful culture. It is distinguished, as theoretical bedding of this boarding concerning the meanings and the forms of production of the play/toy (artesanal/ industrial) in the modern society. Being thus, it aims at to provide the expiriences of critical and creative reflections for the sensibilization of one "art-of-to" make of bodies apprentices of the joy, therefore, of same construction citizens of itself. Words Key: Cultural production, Playful culture, artisan toy, art education.

1-Introdução

O presente texto aborda algumas questões que permeiam temas como: brinquedo, brincar, lúdico, arte-educação, cultura lúdica, produção cultural, reutilização de materiais, educação ambiental, mas, no entanto, não tem a pretensão de esgotar, com as discussões apresentadas, suas diversas dimensões e possibilidades de entendimentos e abordagens, as quais demarcam o caráter de com-

plexidade que cada um desses contém. Visa, portanto, apresentar, através de um recorte dessas temáticas, a contextualização da proposta de trabalho que vem sendo experienciada desde o ano de 1998 em diversos locais e instituições, denominada "Oficina de brinquedos: (re)criando com jornal". Essa proposta tem como foco de interesse prioritário a formação de educadores(as) de diferentes áreas de conhecimento (Educação Física, Pedagogia, Biologia, Sociologia,

Psicologia, Arte-educação, Turismo, Hotelaria, dentre outras), no entanto, algumas dessas experiências concretizaram-se no contexto de grupos de crianças, jovens e idosos, sofrendo algumas adaptações.

A "Oficina de brinquedos" caracteriza-se como uma proposta de formação cultural numa perspectiva de humanização, na qual perpassa uma dimensão de experiência crítico-reflexiva. Nesse sentido, o trabalho orientado a educadores(as) propõe-se a ser construído quebrando as fronteiras que separam as áreas de conhecimento como saberes isolados e soberanos, buscando elaborar formas de diálogos entre elas. Como tal oficina tem despertado interesse de diversas áreas, oportuniza a discussão de valores, a quebra de preconceitos, a troca de experiências e a compreensão da própria história, de uma maneira geral.

Dito isso, cabe apresentar um panorama geral do contexto que serviu de justificativa à elaboração da proposta e, que, continua a servir de elemento motivador à continuidade do trabalho de formação de sujeitos (brincantes) multiplicadores dessa arte.

O mundo moderno (urbano-industrial), com todo seu aparato tecnológico, vem priorizando em todas as esferas, cada vez mais, a necessidade do rendimento, do con-

sumo e do individualismo em detrimento da sensibilidade, da prática/conhecimento e do coletivo. Neste, a produtividade e a utilidade assumem papel preponderante, pois tudo se torna produto, mercadoria e, qualquer ação deve corresponder à funcionalidade desse modelo social, cujo foco de interesse é o consumo globalizado. A excessiva produção, demandada pelo trabalho de muitos, promove o lucro de poucos. Uma situação que imprime contornos evidentes de fortes contrastes sociais, matizando as ações e relações cotidianas com atitudes que brutalizam as condições humanas, tanto na esfera do trabalho quanto na esfera do lazer.

Esse caráter produtivo, que despreza o processo e, principalmente, aquele que o produziu e, que, valoriza apenas o produto final, cria um ambiente propício à instrumentalização de elementos da cultura, prevalecendo o fomento da necessidade do consumo de bens e serviços em detrimento às experiências de fruição.

Nesse contexto, cria-se e expande-se um fascínio pelo "moderno", pelo "novo", pelo virtual numa atitude que contribui para o distanciamento das relações sociais, para o desaparecimento de manifestações tradicionais, como as brinqueiras de rua (coletivas), os brinquedos rústicos ou, simplesmente, a

desvalorização do trabalho manual⁴. Nesse tipo de configuração social, torna-se possível inferir que o brinquedo artesanal fica desvalorizado em relação ao brinquedo industrializado. Pois, como aponta Bosi, “faz parte da estética neocapitalista o desprezo pelas coisas gastas, usadas com marcas do trabalho e da vida. Preferem-se objetos novos, frios, protocolares” (1985, p.74). Esquecemo-nos de que “os velhos objetos estão impregnados de biografia e memória” (idem).

O trabalho, principal atividade ao longo da história da humanidade, constituiu-se como peça fundamental na construção da sociedade (tecnocientífica). Tudo hoje existente (material e imaterial) resulta dessa ação sobre o mundo, ou seja, do trabalho, da manipulação da natureza pelas mãos, seja no sentido da interação, seja no sentido da exploração. Pela forma como se encontra estruturado e organizado na atualidade, o trabalho assume características de alienação, controle, insatisfação, automação, qualquer que seja o campo de atuação.

Vivemos em um mundo no qual a substituição do trabalho das

mãos pelas máquinas fez com que os tempos e espaços cotidianos preenchessem por oposições, nesse sentido, trabalho e diversão, arte e indústria, habilidade manual e intelectual, jogos e poesia se distanciaram. Assim, imaginação e criatividade dissociaram-se dos campos do trabalho humano. Tudo se fragmentou, inclusive as dimensões da experiência humana nos campos da natureza, trabalho e política.

Com isso, resta-nos, como alerta Read,

“(...) nas circunstâncias imediatas de nossa vida, a busca de quaisquer atividades que liguem as faculdades mentais a habilidades práticas e que levem a uma apreciação mais profunda da beleza ou da graça, é obviamente desejável como antídoto para as doenças nervosas e físicas de nossa civilização quase completamente mecanizada” (1986, p.49).

Nesse sentido, a proposta da “oficina de brinquedo” retoma a idéia da unidade entre trabalho e satisfação, e remete à figura e ao espaço de trabalho do artesão, como contraponto às características

do trabalho no mundo moderno, que distanciam os indivíduos de qualquer possibilidade de satisfação.

A "oficina" caracteriza-se, também, como um trabalho de educação popular que apostava na retomada e aprofundamento da dimensão cidadã da ação educativa e cultural, como sugere Kramer (2000), "pela emancipação e pela solidariedade, contra a barbárie" (p.69). Assim, o sentido que o trabalho assume no contexto da "oficina", caracteriza-se como experiência de transformação do mundo pelo brinquedo, como vivência de fruição, prazer e alegria, permeado pela experiência de uma "arte de fazer" que salvaguarda a humanidade esquecida de cada um. Acreditando que, ao valorizar o brinquedo e outros elementos da cultura popular no contexto da ação educativa, pode caracterizar-se como uma forma de exercício de resistência e questionamento ao imperialismo da ordem capitalista.

2-Sensibilizando o olhar sobre o brincar/brinquedo

O que é brincar? Por que se brinca? Por que é importante brin-

car? O que se assimila, incorpora, aprende e apreende no ato do brincar?

Sabemos que no brinque-doo e no brincar estão representadas práticas e interpretações sociais⁵. Sendo assim, a ação do brincar pode ser considerada uma forma de linguagem, uma linguagem que reflete as mesmas complexidades, contradições e dinamicidade do contexto sócio-cultural onde se concretiza. Brincando, a criança constrói sua consciência, adquire certa compreensão do mundo e das relações humanas. Dessa perspectiva, podemos afirmar que o brincar pressupõe uma determinada aprendizagem social, uma vez que as relações estabelecidas nessa ação demandam captar os signos e significados estabelecidos enquanto elementos da cultura lúdica⁶, e da cultura em geral.

Essa possibilidade nos coloca diante de outras questões: quais características, sentimentos e significados são produzidos e associados ao brincar em nossa sociedade? Quem brinca em nossa sociedade? Há diferenças entre o brincar da criança e do adulto? Por quê?

Como aponta Oliveira (1986), para os adultos o brincar tem o sentido de evasão, de fuga, de

afastamento dos problemas e das tensões cotidianas, constitui-se enquanto uma oposição ao trabalho, algo “não sério” num mundo de “coisas sérias”; enquanto, para a criança, nada disso se coloca, pois “é através do brinquedo que ela faz sua incursão no mundo, trava contato com os desafios e busca saciar sua curiosidade de tudo conhecer” (1986, p.9). Essas distinções, entre o brincar da criança e do adulto, concretizam-se, principalmente, pela excessiva valorização do trabalho produtivo. Por essa lógica, brincar é tarefa “inútil”. Tamanha é essa valorização do trabalho produtivo que muitos chegam a afirmar que “o brincar é o trabalho das crianças”(!). Essa perspectiva tende a justificar todas as ações sociais através de um caráter de utilidade.

Geralmente, vistas como adulto em potencial, as crianças vêm sendo preparadas, tanto na família quanto na escola, para o mundo do trabalho. Por não possuírem força suficiente para produzir na mesma velocidade demandada pelas máquinas, as crianças também são consideradas “inúteis”. Sua importância no interior do sistema produtivo se efetiva apenas através da elevação de suas necessidades de consumo. Como consumidoras, elas podem ser consideradas integradas à sociedade, muito embora isto ocorra apenas para um determinado segmento sócio-econômico, pois, para ou-

tro, excluído de todos os direitos sociais, a utilidade social está em serem explorados através do trabalho escravo em lavouras de cana-de-açúcar, sisal, carvoarias etc., como bem mostra Silva (2003).

A consideração do brincar como coisa “inútil” e “não séria” permeia o imaginário social de nosso tempo. Um tempo no qual as coisas “sérias” do mundo perderam a dimensão do simples, da alegria, da sensibilidade e da fruição, características do brincar. Importa os fins e não os meios, a seriedade se confunde com sisudez e, qualquer que seja a proposta de vivência do prazer, ela se encontra embasada por valores funcionalistas e utilitaristas, ou seja, perpassa a lógica da produção-consumo.

Deste ponto de vista, a perspectiva de vivência do lúdico pouco a pouco vai sendo eliminada do contexto das relações sociais, posto que o elemento lúdico da cultura passa a circunscrever-se pelo viés e valores da modernidade, quais sejam, os do consumismo. Portanto, as necessidades e consumo criados por esse modelo social contribuem para tirar de cena a possibilidade de reconhecimento dos indivíduos enquanto produtores de cultura. Tais valores, incorporados pelos sujeitos sociais, podem ser facilmente reproduzidos e apreendidos nos atos dessa relação pedagógica.

Essas considerações conduzem-nos a outros questionamentos: qual é o tempo e quais os espaços do brincar na infância? Quais direitos estão tendo as crianças de perpetuarem e recriarem sua cultura lúdica?

Vemos que tem sido cada vez mais diminuto, tanto o tempo, quanto o espaço das crianças serem crianças, como denuncia Marcellino (1990), ao manifestar que o que vem ocorrendo é o "furto do lúdico"; dada as restrições e impossibilidade crescentes da vivência dessa faixa etária e, as consequências disso, é o que o autor chama de "proletarização da infância", explica:

"o componente lúdico da cultura, e a necessidade de sua vivência, independe da classe social. Isso implica na consideração de uma unidade na infância, mesmo reconhecendo as desigualdades das classes; só que também leva em conta que, com relação ao adulto, todas as crianças são proletárias em termos de projeto humano e da própria vivência de sua faixa etária" (1989, p.32).

O autor nos alerta, ainda, sobre a gravidade de tal situação, dizendo que o brincar passou a fazer parte das recomendações de especialistas.

Cumpre destacar que a objetivação utilitarista não procede

apenas a partir dos apetrechos disponíveis ao consumo produzidos pela indústria cultural, também, essa, se encontra enraizada nos processos educativos vivenciados nos contextos familiar e escolar. Haja vista a tendência a preencher o tempo das crianças com atividades e, de preferência que essas sejam adjetivadas de "educativas", traduzindo: que o aprendido lhe seja útil no futuro.

A própria escola constitui um marco na vida das crianças, de entrada no mundo das obrigações, das "coisas sérias". Dessa forma, o brincar é alijado para outra dimensão, qual seja, depois da obrigação. No contexto do "trabalho" escolar ou do trabalho infantil, há uma significativa limitação da vivência da infância ao excluir-lhe a possibilidade de brincar.

Questionando essa ordem, Read salienta:

"Há poucas verdades simples, mas tremendamente importantes sobre educação que são ignoradas, não porque possamos dispensá-las, negá-las, mas antes porque o reconhecimento delas perturbaria toda nossa escala de valores sociais - destruiria mesmo, podemos dizer, nosso padrão aceite de comportamento" (1986, p.61).

Retomando a questão das expropriações na dimensão da vivência da infância, podemos afirmar

que em relação à esfera da produção artesanal do brinquedo, ou mesmo do contato com o brinquedo artesanal, igualmente, independentemente da classe sócio-econômica da criança, lhe é negada a possibilidade dessa experimentação. O mundo plástico e eletrônico do brinquedo moderno circunscreve os domínios e possibilidades do brincar. E, como dito anteriormente, sendo o brinquedo marcado por representações sociais, podemos considerar que o contato com determinados materiais/objetos, forma e transforma as impressões do estar-no-mundo. Brougère (2002), destacando a importância do objeto na constituição da cultura lúdica contemporânea, afirma que, "uma nova técnica cria novas experiências lúdicas que transformam a cultura" (p.26). Nesse sentido, o contato e a experiência com o brinquedo artesanal ganha destaque na ampliação do universo lúdico infantil. Pela produção do brinquedo artesanal a criança adquire e constrói sua cultura lúdica brincando. Vivencia com essa uma experiência de integração entre trabalho-prazer. Um brincar traduzido enquanto um espaço-tempo de criação por excelência.

Para Perrotti (1990), o elemento lúdico é dado como objeto, de modo que, o objeto (brinquedo) é peça fundamental na constituição da brincadeira, bem como, na incorpora-

ção de valores sócio-culturais de seu tempo. Segundo o autor, vemos a produção cultural da criança ser velozmente substituída por uma produção cultural para a criança⁷. O brinquedo, objeto de desejo na esfera de consumo, restringe a ação da criança como produtora de cultura.

O brinquedo industrializado, apesar do alto custo, de ser atrativo, nem sempre oferece à criança a possibilidade de interação, de criação, de participação, resta-lhe apenas ser espectadora. Desvalorizado em nossa sociedade, o brinquedo artesanal tem seu valor intrínseco, pois, segundo Oliveira (1989), as mãos humanas são capazes de expressar o que máquina alguma poderia fazer, ou seja, sua própria identidade; são insubstituíveis na formação social das pessoas, por serem "concebidos e realizados na sua totalidade por homens (não por máquinas), no ritmo humano, como produto da habilidade manual, da fantasia e da capacidade criadora de cada um" (p.13). Nesses termos, quais valores são assimilados pelas crianças através desses dois modelos de brinquedo, o artesanal e o industrial?

A criança, para ser reconhecida como produtora de cultu-

ra, necessita garantias de tempo e espaço para sua criação. Garantias da possibilidade de vivência de sua faixa etária. Desse modo, tal projeto precisa ser assumido por pais, professores, profissionais do lazer, enfim, pela sociedade de um modo geral.

As artes do "fazedor". Mediando a (re)invenção do/no cotidiano

Tomamos a imagem do artesão como representação básica desta proposta, a imagem de um trabalhador que domina um tipo de ofício e que a cada dia tenta equilibrar-se à margem de uma sociedade tecno-científica. Por isso a proposta de uma oficina de construção de brinquedos, um projeto que se propõe fazer arte ludicamente; numa tentativa de captar o mundo e expressá-lo no brinquedo, projetando outro mundo. Como dito, o intuito é retomar a idéia de unidade entre trabalho e satisfação, de não distinção/dicotomização dos campos do trabalho humano, através da experimentação do ofício de um artesão.

Nessa perspectiva, portanto, concebe-se como ilusória a diferenciação, socialmente aceita, entre trabalho manual e intelectual, uma vez que se trata de um saber-fazer.

Essa concepção pode ser clarificada através da definição do trabalho manual elaborada por Oliveira (1982), como sendo: "manifestações concretas de um fazer prático, em que conhecimentos de natureza estética ou mesmo técnica se exprimem através de uma habilidade manual" (p.6). Os sentidos e significados nesse tipo de trabalho diferem substancialmente das profissões atuais, nas quais a fragmentação domina, como dito. No trabalho manual, podemos considerar que há uma prática caracterizada pela participação do trabalhador/fazedor em todas as etapas do processo de criação, desde sua concepção até a conclusão. Há uma experiência de totalidade nessa prática, pois, ao finalizar o trabalho o sujeito torna-se proprietário do que produziu, podendo ver a si mesmo refletido no objeto construído. A expressão de seus sentimentos, e sua visão de mundo, fazem-se presentes em sua obra.

Buscando inspiração nos escritos de Read (1986), podemos aprofundar o olhar sobre a relação desses elementos na sociedade. Segundo o referido autor,

"(...) fazer coisas ocupa larga escala da vida do homem - de qualquer homem, e certamente a maioria dos homens é produtiva de uma ou outra forma. E ainda assim não existe educação nas coisas - não há educação na

experiência poética (...) só há educação sobre as coisas, apenas ações em relação a coisas. Poeta, poesia, fazedor - captador de coisas, realidade enquanto reconhecível pela experiência. Arte, talento artístico (de cultivar flores a construir catedrais), é tudo uma questão de poesia, de captar a realidade, de captar coisas" (1986, p.49).

Pelo fazer das mãos, oportuniza-se o espaço para a manifestação da criatividade, que resulta no processo de produção de algo novo. Esses fazedores, através do seu trabalho, se transformam em agentes atuantes na cultura, tendo como referência elementos preexistentes numa dada realidade.

Essa possibilidade pode constituir rica experiência na formação da criança. Ainda que correndo todos os riscos, podemos afirmar ser mesmo, uma necessidade. Lembremos então das palavras de Benjamin,

"As crianças são especialmente inclinadas a buscar todo local de trabalho onde a atuação sobre as coisas se dê de maneira visível. Elas sentem-se irresistivelmente atraídas pelos destroços que surgem da construção dos trabalhos no jardim ou em casa, da atividade do alfaiate ou do marceneiro" (1984, p.13).

As crianças se encantam pelos "restos", pelo que seria "lixo"

aos olhos dos adultos. Nessa mesma perspectiva descreve Bosi, "quando a criança observa o trabalho doadeiro, do sapateiro, do pintor, suas técnicas lhe parecem como verdadeira magia" (1985, p.75). Por essa razão, esses "restos" podem ser a fonte de transformação e tomada de consciência acerca da realidade. Pois,

"enquanto usa, manipula, pesquisa e descobre um objeto, a criança chega às próprias conclusões sobre o mundo em que vive. Quando puxa, empilha, amassa, desamassa e dá nova forma, a criança transforma, brincando e caindo ao mesmo tempo. Poder transformar, dar novas formas a materiais como quiser, propicia à criança instrumentos para o crescimento saudável, que a estimulam a explorar o mundo de dentro e o mundo de fora, dando a eles nova forma, no presente e no futuro, a partir de sua experiência" (MACHADO, 1995, p.27).

Completa a autora em outro momento, a criança, ao brincar, experimenta novamente a ligação entre o real e o imaginário; sendo estimulada desde cedo a usar seus brinquedos permitindo inversões, conversões, distorções, subvertendo a ordem e transformando, ela terá maior possibilidade de ampliação de seus horizontes. Sendo assim, re-inventar, re-significar, recriar, todas essas palavras podem remeter a uma idéia de não passividade.

dade, de não-conformismo, de experimentar, de aventurar, de descobrir, de fazer de novo, mas de modo diferente.

Essa experiência cultural, permeada pelo fazer artístico, além de uma ponte para a construção da subjetividade, constitui uma ação lúdica, criativa, espontânea e construtiva. Nesse brincar-fazendo-brinquedo há um fazer que parte do que se tem, isto é, de algo concreto. E, é “manipulando” esse concreto que torna possível descobrir as relações de força atreladas subliminarmente a ele. Dependendo da forma como “manipulamos”, há possibilidade de provar inversões nessas relações de força. Isso cria um movimento que assume a forma de negação/resistência à ordem estabelecida, como afirma Certeau (1996). O autor traduz os fundamentos dessa inversão, mesmo considerando os produtos industrializados, ao propor o deslocamento da atenção do “consumo supostamente passivo dos produtos recebidos para a criação anônima nascida da prática do desvio no uso desses produtos” (p.14). Isso significa que, na prática cotidiana da cultura popular, há incorporada uma esfera de (re)invenção e (re)criação sobre as forças dominantes. Ainda segundo o referido autor, nessa (re)invenção os indivíduos buscam maneiras de fazer/desfazer o jogo do “outro”. Isso pode implicar numa “politização das prá-

ticas cotidianas”, caracterizando práticas de dissimulação da ordem estabelecida. Certeau aponta, ainda, o trabalho com “sucata” como uma dessas práticas de dissimulação. Seria como propor uma educação que tem por base o modo lúdico de atuar, ou seja, a educação por atividades. Isso implica participação, contato com o concreto, com a realidade.

Associando esses aspectos, a reutilização do jornal, na condição de sucata, ou mesmo outros objetos-sucata, pode se constituir nesse elemento de resistência da cultura popular e, até mesmo, levá-los a lidar internamente com o nosso “lixo”, com o “lixo social”, destacando as responsabilidades de cada um. O jornal que antes estava condenado ao “lixo” pode vir a ser “tudo” nas mãos de uma criança.

Mostrar às crianças o mundo por essa perspectiva é educá-las em direção à utopia desejada, garantindo-lhes o direito e a compreensão da necessidade de vivência do prazer e da alegria no presente, por isso uma proposta de brinquedo. Por acreditar que, para valorizar o brincar, o lúdico, o prazer e a alegria, temos que assumir uma outra postura diante do mundo, isto é, precisamos rever nossos valores, precisamos redescobrir a vida como brinquedo, com toda inutilidade que isso possa produzir. Sendo assim, podemos citar Alves (1985), quan-

do invoca Santo Agostinho ao declarar:

"Há coisas para serem usufruídas, e outras para serem usadas (...) aquelas que são para serem usufruídas nos tornam bem-aventurados. Coisas que podem ser usadas são inúteis: são meios para um fim exterior a elas. Mas as coisas que são usufruídas nunca são meio para nada. São fins em si mesmas. Elas nos dão prazer. São inúteis" (1985, p.07).

Nesse sentido, a importância do brincar pode e deve pautar-se num único argumento: ele dá prazer e traz felicidade.

A experiência da construção de brinquedos, além de ser uma diversão em si mesma, oportuniza a aprendizagem e aprimoramento de diferentes habilidades. Mas, além de tudo isso, privilegia-se a produção cultural "da" criança no processo de construção do seu brinquedo/brincadeira. E, sem nenhuma justificativa além da satisfação provocada pela manipulação dos materiais durante a criação dos brinquedos, estaremos caminhando em direção à utopia. Como afirma Marcellino (1990, p.67), o direito à alegria e, ao prazer, propiciados pelo componente lúdico da cultura, constitui a base de sustentação para a efetiva participação cultural crítica, criativa e transformadora. Segundo o autor,

a própria atividade produtiva ganha em sentido, ao permitir a leitura lúdica do mundo; enquanto isso, o prazer permeia a realidade.

Podemos, a partir disso, buscar (re)ver nossas formas de (re)inventar-viver o mundo.

Era uma vez... um jornal que virou brinquedo...

Feito toda essa contextualização, só resta permitir, sem nenhum pudor, sentar no chão e sujar as mãos com a cola e a tinta do jornal, no exercício de re-aprender a brincar, fazendo brinquedo. Re-aprender aqui tem o sentido de trazer ao plano consciente de cada um os elementos que carregamos dentro de nós, os quais limitam a plena vivência do brincar.

O início do trabalho manual é proposto partindo da exploração da matéria-prima que servirá de base para a produção do(s) brinquedo(s), ou seja, o jornal. Buscamos, nesse momento, listar a função e os diferentes usos desse material em nosso cotidiano. Descobrimos assim, que além da função originária de informação, conhecimento, leitura, diversão etc., também empregamos ao jornal inúmeras outras formas de reutilização no dia-a-dia viver, como: para tirar mancha de óleo de roupa, envolver panela de comida para manter a tempera-

tura do alimento, absorver líquidos de superfícies, tapetes para o carro, local para os animais domésticos defecarem e diversas outras.

Esse momento de exploração do material tem continuidade ao pensarmos sobre os usos que outras pessoas fazem do mesmo e, percebemos, que há outros que o utilizam como cobertor, outros ainda, que os catam, juntam e os vendem como meio de subsistência. Assim, nessa brincadeira de manipular o jornal nos damos conta de uma realidade social de grandes dimensões territoriais de preconceito, pobreza e exclusão. Percebemos, também, que nessa realidade social apenas uma pequena parcela da população tem acesso a esse bem cultural - o jornal - como possibilidade de se manter atualizado cotidianamente sobre os acontecimentos do mundo.

Neste contexto, com um assunto se engendrando ao outro, trazemos à discussão a problemática social do lixo produzido pela sociedade tecno-urbano-industrial, uma vez que o jornal caracteriza-se por ser um dos materiais que compõe o montante "reciclável"; apesar de sua facilidade para se decompor, posto ser produzido a partir de matéria orgânica. Daí, educação ambiental igualmente, constitui assunto que perpas-

sa o trabalho proposto.

Ao desenharmos esse quadro da realidade, buscamos pensar sobre nossa responsabilidade social diante dessas circunstâncias. Assim, encaminhamos a oficina como possibilidade (esperança) de experienciar outra forma de se relacionar e estar com/no mundo, ou seja, recriá-lo a partir de outros valores que não aqueles que nos afastam de nossa condição de humanidade.

Cumpre destacar que essa proposta de construção de brinquedos não se trata de um trabalho com sucatas e, sim, da reutilização de jornal, principalmente, por ser um material fácil de se conseguir. A técnica proposta nessa oficina lida, basicamente, com jornal e cola (ou grude) e, durante essa vivência os participantes percebem que é possível construir qualquer coisa usando apenas esses dois materiais. Pela maleabilidade conseguida com a manipulação do jornal e a possibilidade de se constituir com diferentes texturas e densidades⁸, podemos com essa técnica construir de bastões a bolas, de tabuleiros de jogos a pequenas peças de enfeite. No entanto, nada impede que outros materiais (embalagens plásticas, palitos, pedaços de madeira, sementes,

botões, tecidos, lã, fitas adesivas etc.) sejam agregados a essa técnica como meio de incrementar o objeto construído.

Para a condução do trabalho, como material de apoio, utiliza-se, além do jornal e cola, também tesouras e/ou estiletes e, palitos de dente e de churrasco para aqueles que apresentarem dificuldades de coordenação motora fina, que não conseguirem ter o domínio motor da técnica ensinada.

As técnicas propostas para a produção dos brinquedos denominam-se empapelamento e papietagem. O empapelamento se traduz em construir vários “rolinhos” bem fininhos de jornal, como se fosse um palito bem comprido e, para fixar, colocar uma gota de cola na ponta para finalizar. Para tanto, utiliza-se diferentes tamanhos e larguras de jornal em formato quadrado ou retangular e enrola-os no sentido diagonal. Pode-se usar a folha do jornal inteira, meia página, cortada em tiras, assim é possível obter diferentes tamanhos de “rolinhos”. Isso é interessante, pois, a depender do que se pretende construir, há necessidade de utilização desses diferentes tamanhos.

A papietagem caracteriza-se por colar papel picado ou em tiras para cobrir a superfície do brinquedo construído, a opção por utilizar um ou outro depende do tamanho

do objeto-brinquedo. A papietagem serve para dar acabamento ao objeto/brinquedo, seja aparando as emendas, seja preparando a superfície para ser pintada, portanto, é a última etapa do trabalho. No caso de usar papel colorido, do próprio jornal ou de revista, dispensa-se o uso de tinta e, diferentes desenhos podem ser construídos ou agregados ao objeto-brinquedo.

No processo de aprendizagem da técnica de empapelamento, muitos “rolinhos”, de diversos tamanhos, são construídos e, em seguida, colocados no centro do círculo de trabalho. Assim, ninguém mais se caracteriza como dono deste ou daquele “rolinho”, todos constróem para todos, numa experiência de cooperação, de socialização e de compartilhamento. Para muitos, algumas dificuldades em termos de habilidade se manifestam nesse momento e o material não fica tão fino como o proposto. No entanto, esses “rolinhos” mais grossos não são descartados, mas agregado aos outros, pois, em algum momento poderemos necessitar de um ou mais “rolinho” com aquela determinada espessura. Dessa maneira, é possível mostrar que as diferenças e dificuldades individuais não constituem marcas de incapacidade, exclusão ou desigualdades no contexto do grupo. No caso, as diferenças constituem contribuições importantes ao grupo como um todo.

Muitas vezes, as dificuldades em termos de habilidade motora se manifesta com atitudes de irritação seguida de frases de menosprezo por si mesmo. Daí o auxílio da mediadora é fundamental neste momento, com orientação mais individualizada, ou mesmo, utilizando-se de palito de dente ou de churrasco para iniciar o trabalho de enrolar o jornal, pois o início é a parte mais difícil do processo. Importante não esquecer de retirar o palito de dentro do "rolinho", isso deve ser feito antes que ele desapareça ao enrolar. Essa estratégia também pode ser utilizada quando o trabalho é realizado com crianças bem pequenas, até o momento em que elas não mais necessitem do artifício do palito e possam fazê-lo à mãos livre.

O trabalho é proposto sem, no entanto, identificar qual brinquedo será construído no primeiro momento. Após todos terem aprendido a fazer o "rolinho", cada um toma posse de um, construído com a folha inteira do jornal, este é amassado com a ação de pisotear em cima, assim, o material que parecia um bastão, com essa manobra fica mais maleável, podendo adquirir a forma que desejarmos.

Neste momento a expressão de surpresa e indignação é unânime.

- "Mas, como? Depois de tanto trabalho para enrolar!..."

Fica evidente o reconhecimento do esforço demandado pelo processo de produção dos "rolinhos"; um fato relevante e que constitui um tipo de experiência que o brinquedo industrializado não oferece.

Feito isso, cada um recebe um palito de churrasco, devendo então, passar cola por toda a superfície de um dos lados do "rolinho" e colá-lo como se quisesse construir uma roda em uma das extremidades do palito, mais ou menos uns dois centímetros acima da ponta.

O brinquedo está pronto. Que brinquedo será esse?

- "A roda de um carrinho".
- 'Pode ser, mas teríamos de terminar de construir o carro'.
- "Já sei, pode ser um pião!"
- "É um pião!"
- "Será que funciona?"

Uma esfera de magia começa a envolver o espaço e as pessoas. Em poucas tentativas, vários piões começam a girar pela sala. Os olhos brilham e as expressões são de encantamento, alegria e surpresa. Esse é um momento cheio de magia, de experimentações⁶, de percepção do trabalho das mãos expressos naquele objeto que, de repente, ganha vida.

- "Ele funciona!"
- Mas, ainda há alguns que

não conseguem fazer o pião girar, sendo assim, fazemos coletivamente uma verificação sobre aspectos físicos e aerodinâmicos da peça construída, se está torto, irregular, muito alto ou muito baixo, se está bem fixado ao palito até que conseguimos fazê-lo girar, como os outros. Todos, então, possuem um brinquedo (que funciona!) feito pelas próprias mãos. E as brincadeiras começam...

Em seguida, tem início o trabalho de papietagem, em que cada um coloca sua marca pessoal no objeto, com diferentes cores, desenhos, formas e imagens. O objeto construído, sendo de propriedade do construtor, o qual tem o domínio de todo o processo de construção, pode dele fazer o que bem quiser. Em alguns grupos os participantes não acreditam que o brinquedo lhes pertence. Ficam incrédulos diante do que vivenciam, chegando a questionar, repetidas vezes:

- "Tem certeza de que eu posso levar o pião para casa? É meu mesmo?"

Ao que parece, essas atitudes se manifestam em função da excessiva expropriação que a sociedade moderna imprime na vida de muitos seres humanos.

Descrito esse processo, uma questão pode estar sendo colocada, afinal, onde está a criatividade, já que todos construíram o mesmo objeto-brinquedo?

Entendo que, ao ter domínio da técnica para a construção de objetos-brinquedos é que cada um poderá pensar, criar e construir outros novos objetos-brinquedos. Pois a criatividade não é um dom, ela necessita de estímulo e de condições concretas para sua manifestação, dominar o processo de uma determinada técnica de trabalho pode ser um razoável começo ao exercício da criatividade. Desse modo, o pião constitui um exemplo para a aprendizagem da técnica, de forma que a continuidade deste processo criativo na oficina configura-se com a possibilidade de construção de outros brinquedos elaborados, individual ou coletivamente. Problemas, dificuldades e impasses se apresentam, assim sendo, a criatividade se concretiza através de reflexões e da busca coletiva de soluções à construção desse outro novo objeto-brinquedo.

Outros objetos-brinquedos costumam ser construídos, a depender do tempo disponível para a vivência da oficina, como é o caso da bola e da peteca. Há uma intencionalidade na escolha e proposição desses brinquedos especificamente. E essa intencionalidade se coloca pelo fato de tais brinquedos comporem elementos e o imaginário da cultura popular e da infância de diferentes gerações.

As reflexões dessa experiência são analisadas em relação ao

cotidiano da escola e da experiência de ser criança nessa sociedade moderna de consumo globalizado. Se essa vivência constitui-se numa rica experiência de aprendizado, satisfação e alegria para grupos de adultos, o que dizer quando proposta a grupos de crianças?

Sendo assim, através dessa manipulação do jornal, fazendo uso da técnica de empapelamento/papietagem, privilegia-se recolocar em cena a produção cultural "do" sujeito no processo de aprendizagem social, em nosso caso, sujeito criador de seu objeto-brinquedo. Pois, numa sociedade capitalista e automatizada como a nossa, os brinquedos industrializados - produzidos "para" - trazem consigo os valores dessa sociedade, portanto, as expectativas dos adultos, um mundo de relações competitivas, utilitaristas, segregacionistas, elitistas e excludentes.

Considerações finais... será possível construir um mundo de "brinquedo"?

Buscamos concretizar através do trabalho na oficina, não uma espécie de "tecnologia da escassez", na qual o trabalho com sucata seja proposto para grupos de pessoas e instituições de baixa renda, como se essa ação camuflasse e superasse as

próprias condições de escassez em que vivem cotidianamente. Pelo contrário, o trabalho é proposto como perspectiva de denúncia da realidade e como possibilidade de ação para sua transformação.

A ênfase é dada ao processo, à experiência do trabalho como criação, no qual dor e prazer se misturam e a mediação desse recorre à sensibilidade e à criatividade na construção de uma experiência sensorial, acreditando ser esta, a base de todo processo criativo. Ainda, destaca-se enquanto técnica do corpo comprometida com uma esfera de sustentabilidade, posto que, além da arte-educação, engloba dimensões da educação ambiental.

A proposta da "oficina" privilegia a formação de educadores(as), por potencializar formas de replicar a técnica, na vida de seus/suas educandos(as). Sendo assim, destaca-se aqui o fato dessa proposta já ter tido significativas repercussões em muitas escolas rurais de assentamentos do MST, em instituições de atendimento a crianças, em escolas públicas e particulares. Tal proposta, foi por esses(as) educadores(as) (re)criada e (re)significada de acordo com o contexto de trabalho de cada um(a).

Longe da visão ingênua de nossa proposta constituir uma redenção ou solução do mundo, pelo contrário, se coloca como uma, den-

tre tantas outras formas, de desesperar a sensibilidade na ação educativa. E essa sensibilização deve começar dentro e a partir de cada educador(a) como meio de construir-se a si mesmo.

Dessa forma, através da oficina, perspectiva-se buscar elementos para a construção de uma pedagogia com enfoque na cultura lúdica, na sensibilidade e na arte, como princípios fundamentais ao exercício da participação cultural, criativa, crítica e transformadora. Num mundo de consumo, a experiência da produção cultural, permeada pelo potencial do brinquedo, da brincadeira, da alegria, da criação e do prazer, podem, juntos, construir os componentes essenciais para tal transformação.

A manipulação do jornal ou qualquer outra sucata na (re)criação de formas, conceitos, brinquedos e jogos torna possível novas experiências, a partir de uma “arte de fazer”, de um fazer com as próprias mãos, buscando, o que Read denomina de “educação nas coisas”. O processo de construção dessas “coisas” poderá possibilitar o exercício da reflexão e da crítica, criando elementos de resistência em relação aos valores vivenciados cotidianamente no interior de uma sociedade mercadológica/automatizada com a nossa.

Referências

- ALVES, R. Estórias de quem gosta de ensinar. 5ed. São Paulo: Cortez - Autores Associados, 1985.
- BENJAMIM, W. Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Summus, 1984
- BOSI, E. O trabalho manual. In: SMRECSANYI, M. I. O. F. (Org.). Cotidiano, cultura popular e planejamento urbano. São Paulo: Anais FAU/USP, 1985.
- BRAGA, J. Cores de roda. São Paulo: Editora do Brasil S/A, s/d.
- BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- _____. Brinquedo e companhia. São Paulo: Cortez, 2004.
- CERTEAU, M. A invenção do cotidiano. Artes de fazer. 2ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 1996.
- KRAMER, S. Políticas para a infância, formação cultural e educação contra a barbárie - paradoxos e desafios contemporâneos. In: Actas do Congresso Internacional Os Mundos sociais e culturais da infância. Braga - Portugal: Instituto de Estudos da criança. Universidade do Minho, janeiro/ 2000.
- MACHADO, M. M. O brinquedo sucata a e criança. A importância

- do brincar, atividades e materiais. 2ed. São Paulo: Loyola, 1995.
- MARCELLINO, N. C. Pedagogia da animação. Campinas-SP: Papirus, 1990.
- _____. Estudos do lazer. Uma introdução. Campinas-SP: Autores Associados, 1996.
- OLIVEIRA, P. S. Lazeres manuais. Significados e abrangência. In: Boletim Intercâmbio, nº. 10, abr/jun, 1982.
- _____. O que é brinquedo. 2d. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- _____. Brinquedo e indústria cultural. Petrópolis-RJ: Vozes, 1986.
- PERROTTI, E. A criança e a produção cultural. Apontamentos sobre o lugar da criança na cultura. In: ZILBERMAN, R. (Org.). A produção cultural para a criança. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1982.
- READ, H. A redenção do robô. Meu encontro com a educação através da arte. 2ed. São Paulo: Summus, 1986.
- SILVA, M. R. Trama doce-amarga: exploração do trabalho infantil e cultura lúdica. São Paulo: Hucitec/Ijuí, 2003.

Contatos:
ckermelo@yahoo.com.br

Recebido em: dez/2004
Aprovado em: fev/2005