

## BRINCA VOCÊ, BRINCAMOS NÓS: IMAGINAÇÃO INFANTIL E ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL

Grazielle Eloísa Balduino<sup>1</sup>

Myrtes Dias da Cunha<sup>2</sup>

### RESUMO

As relações entre crianças e crianças, crianças e adultos são fundamentais na brincadeira, são tão importantes quanto o próprio brinquedo. Brincar é mais do que manipular um brinquedo, envolve (re)criações e relações. Apresentamos aqui uma atividade escolar que envolveu assistir um filme, roda de conversa sobre aspectos do filme e a criação de objetos imaginados; tal atividade realizou-se com 15 crianças e jovens de 10 a 14 anos de um 3º ano do Ensino Fundamental, no âmbito de um projeto de pesquisa em andamento numa escola municipal de Uberlândia. O objetivo central dessa atividade foi conhecer significados e sentidos da imaginação e as possibilidades imaginativas e criativas desse grupo de estudantes ao construir brinquedos imaginados por eles com material reciclável. A partir do envolvimento dos estudantes com as atividades propostas pudemos verificar que as conversas entre o grupo, a construção dos objetos imaginados e as brincadeiras realizadas permitiram ao sujeito refletir sobre informações e conhecimentos com os quais convivem a todo o momento, por exemplo, o lugar da tecnologia em nossas vidas e, nesse processo, destacou-se para nós como muito importante, o relacionamento dos estudantes entre si durante a construção dos brinquedos, num movimento de aprender com os colegas, de fazer junto com o(s) outro(s) e também realizar construções próprias. Constatamos que a escola, em geral, e os professores, em específico, desconhecem e não levam em consideração tais movimentos e produções dos estudantes, além de conferir pouco valor para o trabalho conjunto que eles realizam e para significados e sentidos que caracterizam as produções infantis. Para nós, os comportamentos desses meninos e meninas, em todas as ações realizadas, demonstraram um jeito próprio de ser e agir e a importância do outro no processo de imaginar e construir objetos, denotando culturas da infância que se apresentam no cotidiano escolar.

**Palavras-chave:** crianças, culturas infantis, imaginação, brinquedos e cotidiano escolar.

## TOYS YOU, WE JOKED: IMAGINATION AND INFANT SCHOOL OF BASIC EDUCATION

### ABSTRACT

Relations between children and children, children and adults are fundamental in play are as important as the toy itself. Playing is more than manipulating a toy, involves (re) creations and relationships. Here are a school activity that involved watching a movie, wheel talk about aspects of the film and the creation of imagined objects, such activity was conducted with 15 children and young people 10-14 years of three years of elementary school, under a research project in progress in a municipal school in Uberlândia. The central purpose of this

<sup>1</sup> PPGED/FACED/UFU bolsista

<sup>2</sup> FACED/PPGED/UFU professora

activity was to understand meanings and senses of imagination and imaginative and creative possibilities of this group of students to build toys imagined for them with recyclable material. From the student involvement with the proposed activities we observed that the conversations between the group, the construction of imagined objects and games made allowed the subject to reflect on information and knowledge with whom they live all the time, for example, the place of technology in our lives and in the process, stood out to us as very important, the relationship between the students themselves during the construction of toys, a movement to learn from colleagues, making along with the other (s) (s) and also conduct their own buildings. We find that the school in general and teachers in particular, are unaware and do not take into consideration such movements and productions of students, conferring little value for all the work they perform, and meanings and feelings that characterize children's productions. For us, the behaviors of these boys and girls in all actions performed, demonstrated their own way of being and acting in another and the importance of imagining and constructing objects, denoting childhood cultures that arise in everyday school life process.

**Keywords:** children, children's cultures, imagination, toys and school routine

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho decorre de um projeto mais amplo de pesquisa em andamento, o qual busca entender como, no espaço-tempo da escola, ocorre o envolvimento das crianças com a imaginação, com o aprender, com as histórias, com os brinquedos artesanais e os fabricados com recursos tecnológicos<sup>3</sup>, com as brincadeiras, com as pessoas, sejam elas crianças ou adultas. Neste texto analisamos o que realizamos e aprendemos com as crianças na atividade por nós denominada como *Oficina da Imaginação*, desenvolvida de 28 a 30 de novembro de 2012, com quinze estudantes entre dez e quatorze anos de idade, em uma turma do Programa Acelera<sup>4</sup> de uma Escola Municipal de Uberlândia/Minas Gerais, a qual é localizada em uma região da cidade onde a exclusão e a desigualdade sociais são marcas visíveis dos espaços em que vivem tais crianças.

A realização da *Oficina da Imaginação* com os estudantes que compunham uma turma do Programa Acelera foi uma sugestão da diretora e da supervisora da escola, que contou com a pronta disposição da professora regente para colaborar com as atividades previstas. No entanto, ela, a diretora e a supervisora fizeram ressalvas, dizendo disseram que as crianças

<sup>3</sup> Utilizamos o termo “tecnológicos” para designar os brinquedos fabricados com recursos, por exemplo, de movimento, luz e som, decorrentes de itens eletrônicos.

<sup>4</sup> Acelera Brasil é um programa do Instituto Ayrton Senna, criado em 1997, de caráter emergencial e voltado para a correção de fluxo do Ensino Fundamental. Ele combate a repetência que gera a distorção entre a idade e a série que o aluno frequenta e, também, o abandono escolar.

eram problemáticas, que exibiam comportamentos difíceis, que eram provenientes de famílias envolvidas com tráfico de drogas e que, talvez por isto, não conseguiríamos obter os resultados desejados. Enfim, alertaram-nos para todas as dificuldades que identificavam naquelas crianças. A *Oficina da Imaginação* foi realizada em três dias consecutivos.

### **PRIMEIRO DIA DE OFICINA DA IMAGINAÇÃO**

No primeiro dia, 28 de novembro, assistimos ao filme de animação Wall-e.<sup>5</sup>, lançado no Brasil em 2008, e discutimos sobre assuntos abordados por essa película comendo pipocas e bebendo refrigerante.

Nesse dia chegamos à escola antes do horário de início das aulas (13 horas) para preparar o espaço da biblioteca onde ficam a TV e o DVD. Adaptamos alguns tecidos nas janelas para escurecer o ambiente e solicitamos às cozinheiras da escola que preparassem a pipoca. Em seguida, por volta das 14 horas, buscamos as crianças na sala de aula e as trouxemos para a biblioteca. Nesse momento, a professora regente da turma sugeriu-nos que não levássemos aqueles estudantes para a biblioteca, pois, com a mudança de ambiente, eles provavelmente ficariam muito agitados. Mesmo levando em consideração o comentário da docente, persistimos em levar as crianças para a biblioteca, pois até mesmo essa mudança de ambiente fazia parte de nossa proposta de trabalho.

Ainda na sala de aula, nos apresentamos às crianças, contamos sobre a *Oficina da Imaginação* e perguntamos se gostavam de ver filmes e se já haviam assistido ao filme Wall-e.. De doze alunos que estavam presentes naquele dia, todos disseram gostar de ver filmes e cinco disseram que já haviam assistido ao filme proposto por nós. Também explicamos às crianças que assistir a tal filme era parte de uma oficina, denominada da imaginação, que duraria três dias e que todas elas estavam convidadas a participar. A reação das crianças foi a melhor possível. Todas quiseram participar e ficaram felizes e agitadas com a notícia de que naqueles dias algo diferente aconteceria.

---

<sup>5</sup> Sinopse: “Após entulhar a Terra de lixo e poluir a atmosfera com gases tóxicos, a humanidade deixou o planeta e passou a viver em uma gigantesca nave. O plano era que o retiro durasse alguns poucos anos, com robôs sendo deixados para limpar o planeta. Wall-e. é o último destes robôs, que se mantém em funcionamento graças ao auto-conserto de suas peças. Sua vida consiste em compactar o lixo existente no planeta, que forma torres maiores que arranha-céus, e colecionar objetos curiosos que encontra ao realizar seu trabalho. Até que um dia surge repentinamente uma nave, que traz um novo e moderno robô: Eva. A princípio curioso Wall-e. logo se apaixona pela recém-chegada.” Disponível em <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-123734/>>. Acesso em 02 de setembro de 2013.

Durante o filme, com duração de 97 minutos, as crianças foram expectadores exemplares, assistiram ao filme dando muitas gargalhadas; às vezes conversavam umas com as outras, mas nada que causasse tumulto. Depois, começamos a conversar sobre cenas e personagens do filme: Wall-e e Eva, os seres humanos, o planeta terra no presente e no futuro, os sentimentos do robô Wall-e por Eva, outro robô, o excesso de lixo no planeta Terra, a obesidade na população mundial. As seguintes perguntas foram feitas à turma: Como é o Wall-e.? Onde o Wall-e. morava? Como era a casa do Wall-e.? Ele trabalhava? Onde ele trabalhava? O que ele fazia? Ele gostava de música? E de filmes? Por quem ele se apaixonou? Como era a Eva? Eva era diferente do Wall-e.? Por quê? O que Eva veio procurar no planeta Terra? Ela encontrou o que procurava? Onde encontrou? Quando eles chegaram à nave onde viviam os seres humanos, como eram as pessoas? Existiam muitos robôs na nave? Os robôs da nave eram diferentes do Wall-e.? Como eram diferentes? Por que as pessoas moravam na nave e não na terra? O que podemos fazer para preservar a natureza? Os robôs podem ajudar a preservar a natureza? Como? E os seres humanos, o que eles podem fazer pela natureza?

Na imagem a seguir, fotografia 1, apresentamos um registro do bate-papo sobre o filme:



**Fotografia 1:** Conversando sobre o filme e robôs. Fonte: Acervo da pesquisa.

Durante esse bate-papo, pedimos às crianças que imaginassem que elas eram um

grande cientista e que poderiam criar qualquer coisa que quisessem e/ou precisassem; em seguida, perguntamos a elas o que inventariam. Cada estudante contou o que havia imaginado. Dentre todas as respostas, duas invenções nos chamaram a atenção, pois eram inesperadas. Muitas crianças disseram que inventariam objetos ou robôs relacionados com temas abordados pelo filme: uma criança nos contou que inventaria um robô que fizesse cócegas e carinho nas pessoas; outra disse que inventaria um robô que construiria casas “cheias de coisas dentro para todas as pessoas do mundo”.

Também discutimos com as crianças sobre aspectos do filme que elas mudariam, caso fossem as diretoras da película. Muitos estudantes argumentaram que eliminariam os vilões, no caso, representados pelo sistema computacional que controlava a nave espacial em que viviam os humanos; uma criança disse que tiraria todo o lixo da história. Em função de sua resposta, perguntamos a ela, então, para onde mandaríamos o lixo. Esta criança imediatamente explicou que enviaria o lixo para o espaço, mas, depois que refletiu sobre a questão por mais um tempo, completou: “\_Melhor não! Eu faria um robô que transformaria o lixo em várias outras coisas, um robô reciclador.” Nesse dia trabalhamos com as crianças durante três horas e finalizamos o primeiro dia da *Oficina da Imaginação* às 17 horas.

## **SEGUNDO DIA DE OFICINA DA IMAGINAÇÃO**

No segundo dia, em 29 de novembro de 2012, chegamos à escola, encontramos o professor de Arte enfeitando o pátio para o Natal e contamos a ele sobre a *Oficina da Imaginação* que estávamos realizando com as crianças. Ao saber de nosso trabalho, demonstrou estar feliz com a nossa atividade e relatou-nos um pouco da história do Programa Acelera na escola:

Lembro como se fosse hoje, eu estava na sala de aula e escutava tanto dos estudantes quanto das coordenadoras pedagógicas e diretora da escola que o programa Acelera do Instituto Ayrton Senna mudaria a vida delas. Os olhos das crianças brilhavam de emoção e vontade de participar, a ideia que estava sendo divulgada para as crianças era que este projeto seria para ajudá-las no aprendizado, mas que na verdade era um programa que selecionaria os alunos com baixos desempenhos curriculares, dificuldades de aprendizado, comportamentos inadequados e crianças repetentes. Lembro, como se fosse neste instante, a coordenadora passando de sala em sala, recolhendo os meninos e meninas, colocando todos em fila e os conduzindo como bois que vão para o matadouro, para a penúltima sala da escola, a sala dos excluídos (Nota de Campo de 29/11/2012).

O depoimento do professor de Arte deixou-nos ainda mais curiosas sobre a eficácia de tal Programa e, de acordo com o que observamos na Escola, podemos dizer que o Programa Acelera, de fato, não tem conseguido corrigir a defasagem existente entre idade e série; tem cumprido muito mais um objetivo de excluir das salas de aula aquelas crianças que não conseguem aprender de acordo com o modelo escolarizado.

Nesse dia, quando fomos para sala de aula, às 14 horas, nos encontramos primeiramente com a professora regente da turma que comentou conosco sobre a euforia das crianças com a nossa chegada. Segundo a docente, as crianças disseram: " \_Elas não faltaram! Elas vieram!". Quando chegamos à sala de aula, as crianças estavam muito felizes e logo quiseram saber o que estava dentro de uma caixa de papelão bem grande que estávamos carregando. Pedimos que imaginassem o que estava ali dentro e quando pensamos em pegar uma carteira para colocarmos debaixo da caixa, um estudante apressadamente disponibilizou uma mesa para que apoiássemos a caixa. A solicitude das crianças e a vontade de querer contribuir, de ser útil, ficaram muito claras.

Nesse segundo dia da *Oficina*, rememoramos e discutimos mais sobre alguns aspectos do filme. Falamos, por exemplo, sobre o papel da tecnologia em nossas vidas, o futuro da humanidade e robôs. Relembramos algumas partes do filme, principalmente para três crianças que haviam faltado no dia anterior. Em seguida, perguntamos o que poderia estar dentro da caixa. Elas disseram que poderia ser comida, livros, brinquedos; depois disso, abrimos a caixa e apresentamos a elas réplicas dos robôs Wall-e e Eva. As crianças ficaram admiradas com os brinquedos que eram idênticos aos personagens do filme. Acomodados no chão da sala, brincamos com os robôs por um bom tempo. Os estudantes organizavam a vez de cada um brincar, manipulando os controles remotos que os faziam andar para frente e também mexer os braços.

Uma cena desse momento pode ser visualizada na fotografia 2, a seguir:



Fotografia 2: Crianças e pesquisadora brincando com os brinquedos robôs. Fonte: Acervo da pesquisa.

Depois da brincadeira, perguntamos às crianças o seguinte: se elas pudessem ter robôs, como eles seriam e para quê serviriam? Em seguida, para discutirmos as perguntas anteriores, convidamos as crianças para que se sentassem novamente nas carteiras. Deixamos os dois robôs com os quais brincamos perto delas. Entregamos a eles folhas de papel A4, lápis de colorir, canetinhas e pedimos que desenhassem esse robô imaginado; depois, nos sentamos no chão em roda e cada um foi descrevendo o seu robô de acordo com o desenho feito. Todas elas desenharam o que lhes foi pedido de seu jeito, de acordo com sua compreensão do que fora pedido e com sua imaginação.

A seguir, imagens de algumas dessas produções:



Figura 1: Desenho da criança A. Acervo da pesquisa.



Figura 2: Desenho da criança B. Fonte: Acervo da pesquisa.



Figura 3: Desenho da criança C. Fonte: Acervo da pesquisa.

Das quinze crianças participantes dessa *Oficina*, apenas uma não quis dizer nada sobre o seu desenho, mas, mesmo assim, mostrou-o a todos. Temos a seguir as fotografias 3 e 4 referentes ao momento em que elas apresentam os desenhos que fizeram:



Fotografia 3: Crianças apresentando seus trabalhos. Fonte: Acervo da pesquisa.



Fotografia 4: Crianças apresentando seus trabalhos. Fonte: Acervo da pesquisa.

Depois de terem feito e apresentado seus desenhos, iniciamos outra atividade cujo objetivo continuou sendo favorecer o funcionamento da imaginação das crianças. Propusemos a elas que imaginassem e construíssem uma história coletiva da seguinte maneira: uma pequena bola era rodada por nós no centro de uma roda formada pelas crianças e pesquisadora; a bola passava de mão em mão e, quando era dado um sinal, a bola parava e quem estivesse com a bola naquele momento, se quisesse e pudesse, contribuiria com um pedaço de história. Todos aceitaram participar dessa atividade e o primeiro desafio foi pensar um tema para a narrativa que seria construída; várias sugestões foram apresentadas até que chegamos ao título “As aventuras do robô Thai”. A bola foi passando e a narrativa foi se constituindo com a contribuição de todos. Depois, as crianças sugeriram trocar o título para “A borboleta e a cigarra” e outra história apareceu. Despedimo-nos das crianças às 17 horas e confirmamos que no outro dia muitas coisas bacanas aconteceriam também.

### **TERCEIRO DIA DE OFICINA DA IMAGINAÇÃO**

No terceiro dia da *Oficina da Imaginação*, em 30 de Novembro de 2012, chegamos mais cedo na escola, às 13 horas, e fomos até a sala das crianças. Algumas delas já havia chegado e então pedimos ajuda para buscarmos em um carro os materiais recicláveis e trazê-los para a sala de aula. Cinco crianças se prontificaram a nos ajudar. Nessa atividade,

trabalhamos com vinte caixas de papelão, recipientes de plástico vazios e limpos de vários tipos (de iogurte, manteiga, requeijão e caixas de leite pasteurizado) e algumas garrafas do tipo pet. Várias crianças também haviam trazido de casa algumas caixas de leite e garrafas pet, pois, no dia anterior, nós havíamos solicitado a elas que trouxessem esse tipo de material, entretanto, sem revelar a elas o que faríamos.

Colocamos os materiais no centro da sala, convidamos as crianças para se sentarem no chão em roda. Iniciamos contando “O homem que amava caixas”<sup>6</sup> e “O país da fartura”<sup>7</sup>. A primeira história narra sobre um pai que constrói objetos inesperados com caixas. A segunda apresenta um país onde há muita fartura de amizade, imaginação e acontecimentos inesperados, por exemplo, os rios são de suco, existem árvores de doces, os peixes saem fritos dos rios e outras coisas mais.

Durante a contação das histórias, pedimos às crianças que chegassem bem pertinho de nós e dos livros para verem as imagens dos livros. As crianças não desgrudaram os olhos das imagens e demonstraram prestar muita atenção nas histórias, tal como se pode depreender na fotografia 5, abaixo reproduzida:



Fotografia 5: Crianças durante a contação da história “O país da fartura”.  
Fonte: Acervo da pesquisa.

<sup>6</sup> KING, Michael Stephen. **O homem que amava caixas**. 2 ed. São Paulo: Editora Brinque Book, 1997.

<sup>7</sup> STHAEL, Monica. **O país da fartura**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.  
GRUPO DE INVESTIGAÇÃO EDUCAÇÃO ARTE E INCLUSÃO  
UDESC – CNPq Florianópolis – SC - Brasil

Após as provocações para a imaginação que apresentamos, pedimos a elas que imaginassem um robô, um brinquedo ou um objeto e que utilizassem os materiais disponíveis para construírem os objetos imaginados. O comprometimento das crianças com esse trabalho foi tão intenso que nem para o recreio elas queriam sair, pediram para ficar na sala trabalhando dedicadamente, tal como se pode visualizar nas fotografias 6 e 7, que copiamos a seguir:



Fotografia 6: Crianças construindo objetos/brinquedos imaginados com a ajuda de uma pesquisadora. Fonte: Acervo da pesquisa.



Fotografia 7: Crianças construindo objetos/brinquedos imaginados com a ajuda de outra criança. Fonte: Acervo da pesquisa.

Aprender, imaginar, criar, estar com e (com)viver crianças com os adultos, crianças com crianças, num processo de buscar compreender o que é feito e o que pode ser feito, são movimentos realizados pelas crianças durante a oficina da imaginação. A brincadeira e a imaginação tiveram grande importância no desenvolvimento das ações aqui apresentadas. O brincar é um movimento que se aprende relacionando e traz aprendizados; possibilita o desenvolvimento da criatividade, da linguagem verbal e escrita e de formas de pensamento (VIGOTSKI, 1999; MUKHINA, 1996; MELLO, 2005). Nesse sentido, podemos dizer que as brincadeiras são humanizadoras; brincando a criança aprende sobre si mesma, sobre as relações com os outros e sobre o mundo; brincando interage com outras crianças, cria vínculos afetivos e sociais, avança cognitivamente e socialmente – isto é, brincando a criança constrói e reconstrói características que são tipicamente humanas.

Mello (2005) assinala a importância do faz de conta, da imaginação no processo de construção do saber. Essa autora afirma que tal ação, com também outras formas de expressão como o desenho, a pintura, a modelagem, a dança e a poesia, é fundamental para a formação da identidade, inteligência e sensibilidade humanas. Além disso, ressalta a relevância da brincadeira na aprendizagem dos conteúdos escolares, principalmente a leitura e a escrita. Essas ideias relevam que o faz de conta e a imaginação ativa são funções essenciais à aquisição do conhecimento e, por isto, podem ser considerados como atividades que

antecipam e orientam as aprendizagens. Ao imaginar, brincar e criar, as crianças fazem uso de gestos, de objetos, representam situações, estabelecem a comunicação e também se expressam como sujeitos.

No entanto, nas escolas, muitos docentes, de modo geral, quase não conseguem construir atividades e valorizar o envolvimento das crianças com atividades que se baseiam na imaginação. Mello (2005) argumenta que os profissionais da educação poderiam dar uma atenção maior ao faz de conta, à imaginação infantil, caso quisessem que as crianças aprendessem de maneira mais significativa. A dificuldade que os professores encontram em relacionar o faz de conta, a imaginação e outras brincadeiras como mediadores de situações de conhecimento é notável, não sendo diferente com a professora regente da turma apresentada no presente relato. A referida docente disse-nos que não fazia atividades que fugissem do que estava previsto como trabalho escolar para evitar tumultos e agressões entre as crianças.

Caberia argumentar o que seria tumulto para a professora? Sair da rotina da sala de aula e explorar os espaços da escola seriam belas experiências. Os espaços exigem comportamentos diferentes. Em um ambiente aberto, as crianças podem correr, pular. Já entre quatro paredes, há uma limitação de movimentos e até mesmo de pensamento.

A partir dos conhecimentos apresentados, dos trabalhos desenvolvidos com as crianças, podemos dizer que o empenho de todos, e principalmente dos estudantes, em construir as ações propostas na *Oficina da Imaginação* demonstra vontade de aprender e dedicação ao fazer. Tal trabalho indica-nos que, para promover o ensino-aprendizado com imaginação e criatividade, poderíamos abrir mão da posição tradicional que envolve levar para a sala de aula apenas atividades preconizadas por uma cultura escolar conservadora e adultocêntrica, confirmada por livros e materiais didáticos utilizados na escola.

Para que isso aconteça, podemos ousar e experimentar diferentes papéis, por exemplo, professor que aprende para ensinar, estudantes que, envolvidos com a atividade proposta, ensinam ao professor a respeitar o ser criança, a compreender que somos iguais nas diferenças; professores que incluem diariamente ações que envolvam o imaginar, o criar e as relações humanas; pesquisadoras que se desafiam a aprender com professores e, principalmente, com as crianças sobre o cotidiano escolar e sobre seus jeitos próprios de aprender e de interrogar o que veem. Pensamos que o sentido do ousar, nesse caso, está plenamente interligado às palavras sensíveis de Paulo Freire (2002):

É preciso ousar para jamais dicotomizar o cognitivo do emocional. É preciso ousar para não ficar ou permanecer ensinando por longo tempo nas condições que conhecemos, mal pagos, desrespeitados e resistindo ao risco de cair vencidos pelo cinismo. É preciso ousar, aprender a ousar, para dizer não à burocratização da mente a que nos expomos diariamente. É preciso ousar para continuar quando às vezes se pode deixar de fazê-lo, com vantagens materiais (FREIRE, 2002, p. 10).

A ousadia é uma opção que muitos educadores podem fazer enquanto ensinam (e assim aprendem sobre ensinar!); principalmente, a ousadia de aprender com as crianças e abandonar o lugar comum do professor que tudo sabe e tudo controla. No nosso caso, como pesquisadoras, nossa modesta ousadia tem sido a de realizar uma pesquisa tentando compreender e nos relacionar com crianças, considerando-as como sujeitos de direitos, usuárias, produtoras e ressignificadoras de cultura. Desenvolver a *Oficina da Imaginação* consiste em criar situações em que buscamos conhecer as crianças e suas culturas convivendo com elas.

De maneira geral, podemos dizer que o trabalho realizado nos permitiu concluir algumas questões que destacamos a seguir:

- A professora desconhecia muitos aspectos do jeito de ser dos estudantes com os quais convivia, sendo assim, orientou-nos sobre o comportamento das crianças, as quais, segundo ela, possuíam muitas dificuldades para se relacionarem entre si e desenvolverem atividades fora da rotina curricular da sala de aula; caracterizou as crianças como portadoras de dificuldades de aprendizagem, leitura e escrita; enfatizou que a maioria dos estudantes só sabia escrever o próprio nome; durante a *Oficina da Imaginação* a professora tentava controlar os movimentos das crianças quase todo o tempo, muitas vezes sem qualquer necessidade. No geral, essa professora trabalhava com as crianças atividades de repetição, pois, entre os docentes da escola, é muito forte a ideia de que a repetição de um conteúdo é que faz com que as crianças o aprendam. Atividades que envolvem a criatividade, a imaginação, o prazer, as discussões entre as crianças sobre determinado tema quase não existiam com a turma aqui apresentada. O comportamento tranquilo, o empenho apresentados pelas crianças na realização das atividades propostas, durante a *Oficina da Imaginação*, surpreendeu a professora regente que fez elogios às crianças, ao final das atividades, para a diretora da escola.

- Já na primeira atividade, com o filme *Wall-e.* e as discussões e imaginações sobre os objetos tecnológicos, percebemos que as crianças necessitavam conversar umas com as outras e com

os adultos, tais movimentos subsidiaram-lhes a imaginação. No final, elas construíram objetos/brinquedos variados: uma máquina de fazer casas, um robô para fazer cócegas. As conversas e os relacionamentos entre as crianças e com os adultos são, em geral, muito desvalorizados e incompreendidos pela escola, pois essa instituição privilegia o silêncio e o individualismo; para a *Oficina da Imaginação* incentivamos as crianças a conversarem entre si e constatamos que o aprender requer o outro como parceiro, sendo que este companheiro de aprendizado pode ser a própria criança e/ou um adulto (VIGOTSKI, 1999). Na escola, muitos desses momentos de parceria, principalmente entre crianças, são denominados como imitação e, assim, são desvalorizados, como comportamentos que não envolvem criação (VIGOTSKI, 1989).

- A avaliação das pesquisadoras sobre os resultados alcançados com a *Oficina da Imaginação* foi positiva, pois esta atividade, realizada no âmbito de uma pesquisa maior, permitiu-nos entender como as crianças podem aprender, como se dá o comprometimento delas com as atividades propostas no espaço-tempo da escola. No segundo e terceiro dias de *Oficina*, o envolvimento das crianças, a vontade de querer fazer, imaginar, participar e aprender ficaram mais evidentemente fortes e vivos. Nos momentos do brincar com os robôs e da contação de histórias, a aproximação e a organização do grupo demonstraram novamente o quanto as crianças querem e podem aprender, sobretudo quando trabalham juntas e também num tipo de organização do tempo escolar que privilegia o lúdico (HUIZINGA, 2001) como dimensão do aprender infantil, em que os adultos, embora responsáveis pelo processo de ensinar, são também parceiros no aprendizado.

**REFERÊNCIAS**

FREIRE, Paulo **Professora sim, tia não: cartas a quem ousa ensinar**. São Paulo: Olhos d'Água, 2002.

HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

MELLO, Suely Amaral. O processo de aquisição da escrita na Educação Infantil: Contribuições de Vygotsky. In: FARIA, A. L. G. de; MELLO, S. A. (Orgs.). **Linguagens infantis: outras formas de leitura**. Campinas, SP: Autores Associados, 2005. p. 23-40 (Coleção polêmicas do nosso tempo, 91), 2005.

MUKHINA, Valeria. **Psicologia da idade pré-escolar**. Tradução de Cláudia Berliner. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia da Arte**. São Paulo: Martins Fontes. 1999.

\_\_\_\_\_. **Pensamento e linguagem**. 2. Ed. São Paulo, Martins Fontes, 1989.