INSTITUTO FEDERAL
Rondônia

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia

***Campus* Colorado do Oeste**
Coordenação do Curso em Licenciatura em Ciências Biológicas

JANAINE VITÓRIA DE OLIVEIRA DELAZARI

OFICINA DE BRINQUEDOS ANTIGOS COM CRIANÇAS CONTEMPORÂNEAS

COLORADO DO OESTE
2025

JANAINE VITÓRIA DE OLIVEIRA DELAZARI

OFICINA DE BRINQUEDOS ANTIGOS COM CRIANÇAS CONTEMPORÂNEAS

Artigo científico entregue como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus* Colorado do Oeste como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Ciências Biológicas, sob a orientação da professora Érica Jaqueline Pizapio Teixeira

COLORADO DO OESTE

2025

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Gerador de Ficha Catalográfica do IFRO.

Delazari, Janaine Vitória de Oliveira.
Oficina de brinquedos antigos com crianças contemporâneas / Janaine Vitória de Oliveira Delazari. - Colorado do Oeste, 2025.
23 f. : il.

Orientador(a): Profª. Dra. Érica Jaqueline Pizapio Teixeira.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Biológicas) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO, Colorado do Oeste, 2025.

1. Oficina de brinquedos antigos. 2. Licenciatura. 3. Crianças. 4. Brincadeiras. I. Teixeira, Érica Jaqueline Pizapio (orient.). II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO. III. Título.

Bibliotecário(a) Responsável: Juliana Machado da Silva Sasset, CRB-11/1140

JANAINE VITÓRIA DE OLIVEIRA DELAZARI

OFICINA DE BRINQUEDOS ANTIGOS COM CRIANÇAS CONTEMPORÂNEAS

Artigo científico entregue como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus* Colorado do Oeste como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Ciências Biológicas, sob a orientação da professora Érica Jaqueline Pizapio Teixeira

Aprovado em 27/08/2025 pela banca examinadora.

Documento assinado digitalmente
ELISETE MARTINS SOARES
Data: 17/11/2025 17:42:25-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

_____
Banca – Ma. Elisete Martins Soares

Documento assinado digitalmente
JEFFERSON ARISTIANO VARGAS
Data: 06/11/2025 16:17:12-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

_____
Banca – Jefferson Aristiano Vargas

Documento assinado digitalmente
JESSICA GOMES DOS SANTOS ASSENCIO
Data: 31/10/2025 21:38:34-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

_____
Banca – Jessica Gomes dos Santos Assencio

Documento assinado digitalmente
ERICA JAQUELINE PIZAPIO TEIXEIRA
Data: 16/11/2025 12:29:25-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

_____
Orientadora – Dra. Érica Jaqueline Pizapio Tei

ISSN: 1696-8352

Oficina de brinquedos antigos com crianças contemporâneas

Antique toys workshop with contemporary children

Taller de juguetes antiguos con niños contemporáneos

DOI: 10.55905/oelv23n6-126

Receipt of originals: 5/12/2025
Acceptance for publication: 6/9/2025

Janaine Vitória de Oliveira Delazari
Graduanda em Ciências Biológicas
Instituição: Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO) - campus Colorado do Oeste
Endereço: Colorado do Oeste, Rondônia, Brasil
E-mail: janaine.delazari@estudante.ifro.edu.br

Érica Jaqueline Pizapio Teixeira
Doutora em Educação
Instituição: Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO) - campus Colorado do Oeste
Endereço: Colorado do Oeste, Rondônia, Brasil
E-mail: erica.pizapio@ifro.edu.br

RESUMO
Este trabalho detalha a experiência de licenciandos de ciências biológicas na oficina de brinquedos antigos rurais realizados no Cone Sul de Rondônia, promovida por licenciandos de ciências biológicas durante a I Feira da Agricultura Familiar do IFRO - Campus Colorado do Oeste. A oficina teve como objetivo celebrar e revitalizar a cultura lúdica da região, ressignificando brinquedos tradicionais e fomentando a criatividade de crianças da comunidade. Através da construção de brinquedos e brincadeiras, a oficina conectou as crianças contemporâneas com a experiência da "criança pioneira" do sul de Rondônia, que conciliava trabalho e brincadeiras desde cedo. A participação ativa das crianças, a integração de memória e criatividade, e o resgate de brinquedos históricos como bonecas de retalhos e petecas de penas de galinhas demonstraram o potencial de projetos como este para fortalecer a identidade cultural e a criatividade das crianças na região, revitalizando a cultura lúdica local e proporcionando um espaço de interação e aprendizado significativo.

Palavras-chave: Oficina de Brinquedos Antigos, Licenciatura, Crianças, Brincadeiras.

ABSTRACT
This paper details the experience of biological sciences undergraduates at the workshop on old rural toys held in the Southern Cone of Rondônia, promoted by biological sciences

undergraduates during the 1st Family Farming Fair at the IFRO - Colorado do Oeste Campus. The aim of the workshop was to celebrate and revitalize the region's play culture, giving new meaning to traditional toys and fostering the creativity of the community's children. Through the construction of toys and games, the workshop connected contemporary children with the experience of the "pioneer child" from the south of Rondônia, who combined work and play from an early age. The children's active participation, the integration of memory and creativity, and the recovery of historic toys such as dolls made from twigs and shuttlecocks made from chicken feathers demonstrated the potential of projects like this to strengthen the cultural identity and creativity of children in the region, revitalizing local play culture and providing a space for interaction and meaningful learning.

Keywords: Old Toys Workshop, Degree Course, Children, Games.

RESUMEN

Este trabajo detalla la experiencia de estudiantes de licenciatura en ciencias biológicas en el taller sobre juguetes rurales antiguos realizado en el Cono Sur de Rondônia, organizado por estudiantes de licenciatura en ciencias biológicas durante la 1ª Feria de Agricultura Familiar en el IFRO - Campus Colorado do Oeste. El objetivo del taller era celebrar y revitalizar la cultura lúdica de la región, dando un nuevo significado a los juguetes tradicionales y fomentando la creatividad de los niños de la comunidad. A través de la construcción de juguetes y juegos, el taller conectó a los niños contemporáneos con la experiencia del "niño pionero" del sur de Rondônia, que combinaba trabajo y juego desde una edad temprana. La participación activa de los niños, la integración de la memoria y la creatividad, y la recuperación de juguetes históricos como muñecas hechas de ramitas y volantes de plumas de gallina demostraron el potencial de proyectos como éste para fortalecer la identidad cultural y la creatividad de los niños de la región, revitalizando la cultura lúdica local y proporcionando un espacio para la interacción y el aprendizaje significativo.

Palabras clave: Taller de Juguetes Antiguos, Curso de Licenciatura, Niños, Juegos.

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo constitui-se em um relato de experiência vivenciado por licenciandos de ciências biológicas na realização de uma oficina de brinquedos antigos rurais no Cone Sul de Rondônia, durante a I Feira da Agricultura Familiar e Agroflorestal

do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO) *Campus* Colorado do Oeste[1].

A I Feira da Agricultura Familiar e Agroflorestal foi realizada de 13 a 15 de novembro de 2024, nas dependências do *Campus* Colorado do Oeste. O evento, aberto à comunidade, buscou promover a reflexão sobre a agricultura familiar e agroecológica em Rondônia, através de exposições, compartilhamento de alimentos e troca de sementes, visando fortalecer a soberania alimentar com uma produção sustentável.

A feira ofereceu uma programação diversificada, incluindo palestras, oficinas e mesas-redondas sobre agricultura familiar e agroecológica. Além disso, houve exposição e degustação de produtos orgânicos e da agricultura familiar, venda de produtos, troca de sementes, demonstrações práticas (dias de campo) e transferência de tecnologias para a agricultura familiar e agroecológica. A programação também incluiu a partilha de experiências de povos do campo e da floresta, apresentações culturais de movimentos sociais rurais e atividades lúdicas infantis, dentro desta última, especificamente, uma oficina de brinquedos antigos rurais, foi realizada no dia 14 de novembro de 2024.

Tal oficina teve como objetivo desenvolver a habilidade de construção de brinquedos tradicionais rurais, resgatando memórias e tradições culturais, além de fortalecer o vínculo das crianças com o contexto rural e com a história de sua comunidade. Amparado pela Lei nº 14.826/2024, que institui o direito de brincar como política de Estado. O projeto visou proporcionar brinquedos e brincadeiras, fomentando a reflexão sobre a história e a cultura local.

A pesquisa de caráter qualitativo fomentou a reflexão sobre o assunto pertencente a histórias dos moradores da localidade e apresentou as crianças contemporâneas, além da observação e do contato com os brinquedos antigos, a participação das crianças de forma ativa na oficina, pode proporcionar um olhar ao contemporâneo e sob os

[1] Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO) Campus Colorado do Oeste foi criado em 29 de dezembro de 2008 (Lei 11.892), Com sede localizada na BR 435, km 63 – Zona Rural - Caixa Postal 51 - Colorado do Oeste – Rondônia - CEP 76.993-0000, o Campus é uma escola fazenda, possuindo mais de 1.200 alunos matriculados em 01 curso técnico, 05 cursos superiores, além de cursos de pós-graduação e cursos ofertados pela Educação a Distância (EaD).

brinquedos da cultura de seus antepassados. Para Pacífico Teixeira (2022), estudiosas no campo dos brinquedos, das brincadeiras e da criança do cone Sul de Rondônia:

> A criança pioneira era aquela que brincava com tudo que havia ao seu redor; aquela que criava seus brinquedos do barro, com as folhas e galhos, com cipós nas árvores. Porém, em um viés muito mais profundo que o brincar, estava a partilha do trabalho familiar, na lavoura, em casa, nas pastagens, envolta do fogão, no buscar das lenhas e nas latas de água na cabeça, que, muitas vezes ainda encontravam nos afazeres, as brechas do sabor terno, prazeroso e revigorante derivado das brincadeiras e dos jogos (Pacífico; Teixeira, 2022, p. 206).

A "criança pioneira" do sul de Rondônia, destacada nesse trecho, representava uma geração que, desde cedo, aprendia a lidar com diferentes desafios e responsabilidades e mesmo diante da realidade vivida entre responsabilidades domésticas e trabalhos braçais nas plantações, o brincar se mantinha como um elemento vital e persistente em seu cotidiano. “Esse brincar se sobressaia nos mais diversos lugares e com os mais diversificados brinquedos advindos do contexto social e das criações da criança pioneira, que se destacava na inventividade de seus próprios brinquedos” (Pacífico; Teixeira, 2022, p.194).

A pesquisa nasceu do desejo de aproximar essa criança da criança contemporânea, resgatando a cultura lúdica local e apresentando à criança atual, de forma lúdica e significativa, o legado da criança pioneira do sul de Rondônia. E qual palco mais propício para essa revivência do que a feira que celebra a agricultura familiar da região? O local onde a criança pioneira, agora crescida, construiu sua história e deixou suas marcas.

Em suma, a pesquisa busca resgatar a cultura lúdica local por meio da recriação de brinquedos tradicionais, da compreensão do brincar como prática cultural, da valorização da inventividade da criança pioneira e da conexão com a história local. A oficina de brinquedos antigos rurais se propôs a ser um espaço de encontro entre tradição e contemporaneidade, onde a experiência lúdica se transformou em um poderoso instrumento de aprendizagem e transformação.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A oficina de brinquedos antigos rurais, conduzida por licenciandos, se fundamenta em uma base teórica que reconhece a importância da cultura lúdica, a participação ativa na construção da aprendizagem, o papel de ações diretas e práticas na formação de futuros docentes e a construção de espaços de interação e aprendizado significativo.

Ao reconhecer o brincar como prática cultural fundamental no desenvolvimento infantil, se alinha a importantes teorias sobre o desenvolvimento humano, especialmente as de Huizinga (1938), o qual defende que o brincar é uma atividade humana fundamental, presente em todas as culturas e em todas as épocas, e que transcende a mera função de entretenimento. Manson, (2002) destaca que desde a antiguidade, o brincar constitui uma atividade infantil, como demonstram achados arqueológicos e iconográficos que revelam a existência de brinquedos naquela época. Já no século V a.C., era possível adquirir brinquedos, como bonecas de terracota, além de brinquedos ecológicos feitos com recursos naturais. De acordo com esses fatos é evidente que o brincar é uma atividade humana antiga, presente em diferentes culturas e época constituindo se assim um elemento essencial da cultura.

Vygotsky (2000), por sua vez, enfatiza o papel do brincar no desenvolvimento da criança, considerando-o como um espaço privilegiado para a construção de significados e para o desenvolvimento da imaginação, da criatividade e do pensamento. Ele argumenta que, no brincar, a criança experimenta papeis sociais, desenvolve a linguagem e aprende a lidar com regras e normas, contribuindo para sua inserção social.

Essa perspectiva se alinha à concepção de Kishimoto (2008), que considera a cultura lúdica um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível, fornecendo as referências para interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas como tais. Kishimoto enfatiza o brinquedo como mediador cultural, permitindo que a criança explore o mundo, experimente diferentes papeis sociais, desenvolva a linguagem, a criatividade e a imaginação. Como ela mesma afirma:

> A cultura lúdica é um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível. Com Bateson e Goffman consideramos efetivamente o jogo como uma atividade de segundo grau, isto é, uma atividade que supõe atribuir às significações de vida comum um outro sentido, o que remete à ideia de fazer-de-conta, de ruptura com as significações da vida quotidiana. Dispor de uma cultura lúdica é dispor de um certo número de referências que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas como tais por outras pessoas. (Kishimoto, 2008, p. 24)

A oficina se inspira na experiência da criança pioneira do Cone Sul de Rondônia, que, mesmo em meio a desafios e responsabilidades, mantinha o brincar como um elemento vital em seu cotidiano (Pacífico; Teixeira, 2022). Assim, busca resgatar essa cultura lúdica, reconhecendo a criatividade e a capacidade da criança pioneira de construir seus próprios brinquedos com materiais do dia a dia, fortalecendo a identidade cultural das crianças, despertando a consciência sobre a preservação da memória e da tradição.

A metodologia empregada, fundamentada na pedagogia de Freire (1997), utiliza uma abordagem ativa que promove a participação integral das crianças na construção dos brinquedos. Essa abordagem estimula a autonomia, a criatividade e o desenvolvimento de habilidades, transformando o aprendizado em um processo de experimentação e construção de conhecimento significativo.

A experiencia oferece aos licenciandos a oportunidade de vivenciar a prática docente e desenvolver habilidades de ensino, como o planejamento, a organização de atividades e a interação com os alunos, contribuindo para a formação de futuros professores mais engajados e sensíveis à cultura local.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa utiliza de uma abordagem qualitativa, fundamentada em um estudo de caso interpretativo, para descrever a experiência vivida por licenciandos em uma oficina de brinquedos antigos rurais do Cone Sul de Rondônia. A escolha por essa metodologia se justifica pela necessidade de compreender a riqueza de significados, crenças, valores e atitudes envolvidas na interação das crianças com os brinquedos tradicionais e sua ressignificação. A pesquisa busca descrever as percepções e fatos

vivenciados no campo de pesquisa, sem a preocupação de quantificar, mas sim de compreender a dinâmica das relações sociais presentes na oficina, promovendo a preservação da cultura lúdica local:

> A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. (Minayo, 2001, p. 21-22).

Esta pesquisa, alinhada com a concepção de Gil (2002) sobre pesquisa científica, se construiu baseada na observação participante e análise documental, permitindo ao pesquisador registrar e transmitir à comunidade uma descrição fiel dos eventos da pesquisa, a partir de sua percepção direta no campo de pesquisa, resultando em um relato de experiência fidedigno. A pesquisa se desenvolveu em quatro fases, sendo a primeira constituída na análise teórica, a segunda organização do campo de pesquisa da pesquisa, a terceira a execução da oficina e coleta de dados, e por fim a análise de dados e descrição por meio do relato de experiência.

A primeira fase constituiu na Revisão Teórica e contextualização, inicialmente, realizou-se uma revisão bibliográfica sobre a cultura lúdica das crianças pioneiras do Cone Sul de Rondônia, utilizando como referência principal a obra "Reminiscências Brincantes das Crianças Pioneiras do Período da Colonização do Cone Sul de Rondônia[2]" (Pacífico; Teixeira). Nesta etapa foi a busca em contextualizar a experiência da oficina dentro da história e da cultura da região, dentro dela foi feita a análise documental, na qual incluiu a revisão de documentos relacionados à organização e planejamento da oficina, como o plano de atividades e os materiais utilizados, fornecendo contexto e permitindo uma compreensão mais profunda dos objetivos e da metodologia empregada pelos licenciandos.

[2] A Obra PACÍFICO, Juracy machado; TEIXEIRA, Érica Jaqueline Pizapio. Reminiscências brincantes das crianças pioneiras do período da colonização do cone sul de Rondônia. Revista Humanidades e Inovação v.8, n.68. Investiga a história lúdica da criança pioneira do sul de Rondônia, utilizando a Teoria Histórico-Cultural. Os achados revelam um rico acervo cultural, destacando a importância do brincar nas interações entre vizinhos e nas atividades agrícolas.

A segunda fase consistiu na preparação da Oficina, nesta etapa, o foco foi na preparação logística e pedagógica da oficina. O resgate de brinquedos e objetos históricos representou um elemento crucial, buscando-se autenticidade e conexão com as tradições locais. Foram resgatados diversos brinquedos tradicionais, tais como peões de madeira, estilingues, petecas, bonecas de pano, entre outros, representativos da cultura lúdica da região. A seleção dos materiais para a construção de novos brinquedos também foi cuidadosa, privilegiando materiais acessíveis, de baixo custo e reutilizáveis, buscando estimular a criatividade e a autonomia das crianças. Paralelamente à seleção dos materiais, o espaço físico da oficina foi cuidadosamente preparado para proporcionar um ambiente acolhedor, seguro e estimulante, propício à interação e à exploração lúdica.

A terceira fase foi a execução da Oficina e Coleta de Dados. A oficina envolveu 13 crianças (7 meninos e 6 meninas) com idades entre 2 e 11 anos, representando uma variedade de faixas etárias e permitindo a observação de diferentes formas de interação e de apropriação dos brinquedos. Além das crianças, participaram oito (8) colaboradores do projeto, que auxiliaram na condução das atividades e na interação com as crianças, e quatro (4) mães, que contribuíram com a observação e o relato de experiências. A coleta de dados foi realizada por meio da observação participante, técnica escolhida pela sua capacidade de gerar dados ricos e contextualizados.

O pesquisador participou ativamente da oficina, registrando em diário de campo[3] as interações das crianças, os processos de construção dos brinquedos, as dinâmicas de brincadeira e suas próprias observações sobre a experiência. Essa imersão completa na dinâmica da oficina permitiu uma compreensão profunda do significado das brincadeiras para as crianças e a sua relação com o contexto sociocultural. Para complementar a observação participante, a oficina foi documentada por meio de fotografias sem rostos das crianças, preservando a privacidade e o anonimato dos participantes. As fotos foram analisadas posteriormente para identificar padrões de comportamento, interação e enriquecer a descrição da experiência, fornecendo um registro visual complementar aos dados qualitativos coletados.

[3] "[...] relato escrito daquilo que o investigador ouve, vê, experiencia, pensa no decurso da recolha e refletindo sobre os dados de um estudo qualitativo." (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p. 150).

A análise dos dados seguiu uma abordagem qualitativa interpretativa, utilizando a técnica de análise de conteúdo temático. Os dados coletados foram analisados buscando construir uma compreensão profunda da experiência da oficina e seu impacto nas crianças. A interpretação dos dados considerou os referenciais teóricos sobre o brincar, a cultura material e a identidade cultural, buscando compreender como a oficina contribuiu para o desenvolvimento infantil e a preservação da cultura local. Os resultados foram apresentados de forma descritiva e interpretativa, dando voz às experiências das crianças e contextualizando-as dentro do seu contexto sociocultural.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A oficina de brinquedos antigos rurais realizada transcendeu a simples montagem de peças, gerando frutos imateriais que enriqueceram a experiência de todos os participantes. As crianças, inspiradas pelas réplicas e guiadas pela criatividade, abraçaram a cultura local de forma única e autêntica.

As crianças participantes eram as crianças que estavam presentes na feira, filhas de produtores rurais, artesões da região e visitantes prestigiadores do evento, sem critérios de seleção, todas as crianças presentes foram convidadas, e após o aceite e autorização dos pais (algumas acompanhadas deles), 13 crianças foram direcionadas à sala de televisão do *campus*, espaço antecipadamente preparado para a oficina.

Quadro 1 - sigla designada ao nome e idade dos participantes

Crianças participantes	**Idade**	**Cidade**
A	8	Chupinguaia-RO
B	8	Colorado do Oeste-RO
C	9	Colorado do Oeste-RO
D	11	Colorado do Oeste-RO
E	13	Ji-Paraná-RO
F	2	Colorado do Oeste-RO
G	11	Porto Velho
H	11	Colorado do Oeste-RO
I	6	Colorado do Oeste-RO
J	8	Colorado do Oeste-RO
K	5	Colorado do Oeste-RO
L	9	Colorado do Oeste-RO
M	9	Colorado do Oeste-RO

TOTAL: 13

Fonte: pesquisadora, 2024

A ambientação do espaço como um todo visava criar uma atmosfera lúdica e inspiradora, elaborada e montada antecipadamente, estimulando a imaginação e a exploração criativa das crianças participantes. Foram coletadas a idade e o local de nascimento de cada participação. As informações foram registradas no diário de campo da pesquisadora.

Desde o momento em que entraram no espaço, as crianças foram imersivas em uma ambientação cuidadosamente planejada para celebrar a riqueza e a diversidade do brincar infantil como ilustra a figura 1.

As paredes, ricamente decoradas com reproduções coloridas de obras do renomado Cândido Portinari[4], que ilustram a profunda relação entre a criança e o brinquedo ao longo da história. Essas imagens vibrantes eram complementadas por objetos estrategicamente dispostos no chão, objetos simples que, na ausência de brinquedos mais sofisticados, serviram como poderosos instrumentos de entretenimento e desenvolvimento infantil para gerações passadas. Esses objetos representavam uma porta de entrada para o mundo mágico da brincadeira de faz-de-conta, um universo que nutriu a alma e a criatividade de inúmeras crianças ao longo do tempo, evocando memórias e emoções profundas.

[4] Candido Portinari (1903-1962) foi um pintor brasileiro, um dos principais nomes do Modernismo. Alguns dos quadros de Portinari que mostram crianças brincando: Futebol (1935), Portinari; Meninos brincando (1955), Portinari; Meninos no balanço (1960), Portinari; Meninos pulando carniça (1957), Portinari; Roda infantil (1932), Portinari; Grupo de meninas brincando (1940), Portinari.

Figura 1: Equipe organizadora na recepção das crianças

Fonte: Pesquisadora, 2024

Após explorar livremente os materiais disponíveis na sala e conhecer um pouco da história dos brinquedos, as crianças foram apresentadas a duas opções de criação: a peteca construída a partir de penas de galinhas e retalhos, e a boneca de pano constituída a partir de retalhos. Para a confecção das bonecas, foram disponibilizados retalhos de algodão, enchimento (algodão ou retalhos de tecido), linha e agulha sem ponta, tesouras com pontas arredondadas, tintas para tecido, canetinhas e fios de lã e barbantes. A construção das petecas, por sua vez, contou com penas de galinha, retalhos de tecido e barbante.

Essa variedade de materiais permitiu que as crianças explorassem diferentes texturas, cores e técnicas de construção, estimulando sua criatividade e autonomia no processo de criação.

Figura 2- Exploração dos brinquedos

Fonte: Pesquisadora, 2024

Figura 3- Exploração da sala

Fonte: Pesquisadora, 2024

O ambiente silencioso e organizado logo se desfez, transformando-se em um espaço vibrante com brinquedos, retalhos, espalhados por toda parte e dispostas sentadas ao chão as crianças empolgadas com a ação de criação. A atmosfera era de pura energia, com risos e conversas infantis ecoando pela sala, a criatividade tomou conta do ambiente, impulsionando a criação de peças únicas.

Era visível o entusiasmo das crianças em dar vida aos seus próprios brinquedos, transformando retalhos e penas em peças exclusivas. A oficina se tornou um palco de descobertas, onde a tradição se misturava com a criatividade, e a história ganhava novos contornos nas mãos da criança contemporânea. Essa experiência prática confirma a visão

de Tizuko M. Kishimoto (1994), para quem o brinquedo é essencial na construção da cultura infantil, mediando à relação da criança com o mundo e estimulando o desenvolvimento da linguagem, da criatividade e da imaginação.

Com retalhos coloridos, barbantes resistentes e penas de galinhas, as crianças se inspiraram nas réplicas apresentadas para criar suas peças artesanais. De início ao primeiro contato com os materiais as crianças apresentavam dificuldades em manusear a agulha e traçar as costuras da boneca, medir a linha que fundiam os cabelos, tingir um rosto, preencher a base das petecas, mas à medida que iam sendo auxiliadas pela equipe colaboradora foram superando as dificuldades da técnica que requer para a construção dos brinquedos. Algo que não pode passar despercebido, foi o cuidado e o empenho de algumas mães ali presente, que se propuseram a auxiliar a equipe organizadora. A construção das bonecas, detalhada nas figuras 4 a 7, seguiu um processo criativo e colaborativo.

Figura 4- Enchimento da boneca

Fonte: Pesquisadora, 2024

Figura 5- Montagem do corpo

Fonte: Pesquisadora, 2024

Figura 6- Montagem do cabelo

Fonte: Pesquisadora, 2024

Figura 7- Boneca pronta

Fonte: Pesquisadora, 2024

Inicialmente, o corpo da boneca, previamente moldado, foi preenchido com o material escolhido. A abertura utilizada para o enchimento foi cuidadosamente fechada com uma costura firme e precisa, garantindo a integridade e a durabilidade da boneca. Com a assistência cuidadosa dos adultos, os detalhes faciais – olhos, nariz e boca – foram delicadamente desenhados com canetinhas coloridas e, posteriormente, fixados com tinta para tecido, assegurando a durabilidade das cores e a resistência à manipulação. O cabelo, feito de barbante de lã, foi medido e cortado pelas próprias crianças, que escolheram a cor, o volume e o comprimento de acordo com suas preferências. Costurado na cabeça da boneca, o cabelo criou um efeito natural e permitiu a livre expressão da criatividade na escolha do penteado.

Para a roupa das bonecas, utilizaram-se retalhos de tecido, escolhidos pelas crianças de acordo com suas preferências e disponibilidade de cores e texturas. A roupa foi cuidadosamente confeccionada e amarrada na boneca com uma fita ou um cinto de tecido, também feito com retalhos, adicionando um toque artesanal e personalizado. Um laço artesanal, confeccionado com os mesmos retalhos utilizados na roupa, foi cuidadosamente fixado no topo da cabeça da boneca, complementando o visual e adicionando um detalhe delicado. Finalmente, braços e pernas foram criados utilizando barbante de lã, à boneca um aspecto artesanal e lúdico.

A confecção das petecas, auxiliada pelos colaboradores, seguiu um processo passo a passo, ilustrado nas figuras 8 e 9. Inicialmente, as crianças, sob orientação cuidadosa, preencheram o centro da base quadrada de tecido com retalhos. Esse enchimento, cuidadosamente distribuído, é fundamental para garantir o peso adequado da peteca, assegurando que ela voe de forma equilibrada e controlada.

Figura 8- Montagem da peteca

Fonte: Pesquisadora, 2024

Figura 9- Peteca Finalizada

Fonte: Pesquisadora, 2024

Em seguida, as crianças uniram as pontas do tecido, formando um saquinho que abrigava o enchimento. Este saquinho foi amarrado firmemente no topo, próximo às pontas das penas, garantindo que o enchimento permanecesse no lugar durante o jogo. A amarração, além de sua função prática, serviu como ponto de fixação para as penas, que foram cuidadosamente dispostas ao redor, adicionando beleza e funcionalidade à peteca. A escolha das penas, além do aspecto estético, também contribuiu para a aerodinâmica da peteca, fazendo com que ela voasse de forma mais lenta.

A combinação de diferentes materiais e técnicas, aliada à colaboração entre crianças e adultos, resultou em peças únicas, que refletem a criatividade e a identidade de cada participante, essa participação ativa na construção dos brinquedos despertou nas

crianças um apreço ainda maior pelo processo, tornando a aquisição da cultura lúdica mais significativa pela autonomia de escolha e produção, gerando um sentimento de valorização e apego às suas criações.

A experiência de reviver brincadeiras tradicionais, atribuindo significado pessoal às peças criadas, tornou o processo ainda mais rico e significativo. As atividades estimularam a criatividade e o engajamento das crianças na construção dos brinquedos, promovendo, simultaneamente, o apreço pela cultura local.

Figura 9- Petecas finalizadas

Fonte: Pesquisadora, 2024.

Figura 10: Bonecas finalizadas

Fonte: Pesquisadora, 2024.

A boneca de pano que nasceu ali, a partir de retalhos e pontos grosseiros de costura representada na figura 10, ganhou vida com o toque especial das mãos infantis. As penas de galinhas, transformadas em petecas ilustradas na figura 9, eram lançadas aos céus e retornavam às mãos de seus criadores em um ciclo de brincadeira que refletia a cultura local. As crianças não apenas conheceram as brincadeiras tradicionais, mas também vivenciaram a construção dessas brincadeiras com recursos simples e acessíveis, compreendendo que a cultura lúdica não é algo estático e pronto, mas sim algo que se constrói e se transforma por meio das ações e interações dos indivíduos participantes, como ressalta Kishimoto:

> Como qualquer cultura, ela não existe pairando acima de nossas cabeças, mas é produzida pelos indivíduos que dela participam. Existe na medida em que é ativada por operações concretas que são as próprias atividades lúdicas. Pode-se dizer que é produzida por um duplo movimento interno e externo. A criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando (Kishimoto, 2008, p. 26).

Ao brincar, a criança não apenas absorve a cultura lúdica de sua comunidade, mas também ativamente contribui para sua construção. A boneca de pano e a peteca, reconstruídas pelas mãos das crianças contemporâneas, exemplificam como a cultura lúdica se torna real e viva através das ações concretas da construção e do brincar. É através de ações como essas que a cultura lúdica se manifesta e se perpetua.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A oficina promoveu a participação ativa das crianças, integrando memória e criatividade, onde meninos e meninas, de diferentes idades e origens, encontraram um ponto em comum: o brincar. A oficina não apenas celebrou a rica cultura lúdica local, mas também desempenhou um papel crucial na sua revitalização. Ao proporcionar às crianças a oportunidade de interpretar e criar seus próprios brinquedos, baseando-se nos fundamentos da tradição, a atividade deu nova vida e significado à cultura regional. Essa participação ativa de todos os envolvidos criou um espaço vibrante de interação e

aprendizado significativo, onde as crianças puderam explorar a essência do brincar, reforçando a importância da preservação e valorização das tradições locais.

Além disso, a oficina ofereceu aos licenciandos uma valiosa oportunidade de aprimorar suas práticas docentes, preparando-os para se tornarem educadores mais eficazes e sensíveis às necessidades culturais de suas futuras turmas. Essa experiência não apenas enriqueceu a formação profissional dos futuros professores, mas também destacou o potencial transformador de projetos que promovem a cultura lúdica.

A iniciativa demonstrou como é possível fortalecer a identidade cultural e a criatividade das crianças da região, ao mesmo tempo em que despertou um forte sentimento de pertencimento de ambas as partes.

REFERÊNCIAS

BERBEL, Neusi. As metodologias ativas e a promoção da autonomia dos estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação**. Porto Editora, 1994.

ELKONIN, Daniil, Borisovich. **Psicologia do jogo**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

FREIRE, Paulo. **Educação "bancária" e educação libertadora. Introdução à psicologia escolar**, v. 3, p. 61-78, 1997.

HUIZINGA, Johan. ***Homo Ludens*** (1938). 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). et.al. **O brincar e suas teorias**. 1.ed. São Paulo: Cencage Learning, 1998. 172 p.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 1a ed. São Paulo: Pioneira, 1994. 63 p.

LEI Nº 14.826, DE 20 DE MARÇO DE 2024. Disponível em< https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/L14826.htm>.

MANSON, Michel. **História do brinquedo e dos jogos: brincar através dos tempos.** Lisboa: Editorial Teorema, 2002.
MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social.Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

PACÍFICO, Juracy machado; TEIXEIRA, Érica Jaqueline Pizapio**. Reminiscências brincantes das crianças pioneiras do período da colonização do cone sul de Rondônia**. Revista Humanidades e Inovação v.8, n.68.

TEIXEIRA, Érica Jaqueline Pizapio. **Brinquedos e Brincadeiras nas Telas de Portinari: Um Estudo Sobre a Infância Lúdica Contemporânea**. Cuiabá. (Dissertação de Mestrado de Educação). Universidade Federal de Mato Grosso 2015.

VIGOTSKI, Lev Seminovitch. **A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança**. Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais. P. 23-36, junho 2008.

VYGOTSKY Lev Seminovitch. **A Formação Social da Mente**. São Paulo, Martins Fontes, 2000.