



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

15518 - Resumo Expandido - Trabalho - XXVII Encontro de Pesquisa Educacional do Nordeste – Reunião Científica Regional – ANPEd Nordeste (2024)

ISSN: 2595-7945

GE Cotidianos - éticas, estéticas e políticas

A (RE)INVENÇÃO DO COTIDIANO A PARTIR DA COLÔNIA DE FÉRIAS: UM OLHAR PARA O FAZER DE CRIANÇAS E JOVENS NA CONTEMPORANEIDADE

Cinthia Lopes da Silva - UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

**A (RE)INVENÇÃO DO COTIDIANO A PARTIR DA COLÔNIA DE FÉRIAS: UM OLHAR PARA O FAZER DE CRIANÇAS E JOVENS NA CONTEMPORANEIDADE**

## 1 INTRODUÇÃO

A Colônia de Férias oferecida na universidade como projeto de pesquisa e extensão é uma oportunidade para crianças e jovens vivenciarem atividades do contexto do lazer e construírem valores, sentidos e conhecimentos em um contexto social de fortes influências da mídia, do mercado e do consumo, marcado pela aceleração do tempo e encurtamento do espaço, característico das sociedades contemporâneas (Harvey, 1989).

Trata-se de projeto de pesquisa e extensão referente a Colônia de Férias, realizada em universidade pública brasileira, voltada a filhos e amigos de servidores públicos da instituição, com participação de crianças e jovens de 10 a 14 anos de idade. O evento ocorreu nos dias 11, 13 e 15 de dezembro de 2023, com atividades de jogos e brincadeiras, atividades rítmicas e circenses durante duas horas no período da tarde e nos dias 18, 19 e 20 de dezembro de 2023, com atividades intensivas das 9h às 17h, com jogos e brincadeiras, teatro, slackline, skinbunda, caminhada em trilha e iniciação esportiva. Tivemos ainda o almoço no restaurante universitário e lanche da tarde em um espaço específico da universidade.

Esta experiência integra pesquisa e extensão e nos motivou a uma descrição e análise por se tratar de proposta de atividades relacionadas aos conteúdos do

lazer, predominantemente o conteúdo físico-esportivo (jogos, dança, luta, ginástica, esporte, pesca e passeios) e inseridas em um referencial sócio-histórico-cultural em que teve como base ideias de autores que tratam das sociedades contemporâneas como David Harvey e Marc Augé; da filosofia da linguagem - Mikhail Bakhtin e da história - Michel de Certeau, além de alguns autores contemporâneos.

A Colônia de Férias envolveu um conjunto de produção de sentidos e relações que foram estabelecidas durante sua realização, levando a reflexões sobre o lazer e o cotidiano nas sociedades contemporâneas. Assim, o objetivo deste texto foi analisar a Colônia de Férias como experiência pedagógica vivida por crianças e jovens no âmbito do lazer à luz de um referencial sócio-histórico-cultural.

Atualmente vivemos em um contexto marcado pela aceleração do tempo e encurtamento do espaço, não somente em decorrência dos meios de transportes, aeroportos, metrô, trens, carros, drones etc., mas também pela possibilidade de uma maior interação entre as pessoas a partir do uso do ambiente virtual. O computador, notebook, celular, *iPad*, jogos de *videogame*, vídeos, se tornaram brinquedos atraentes para pessoas de todas as idades no contexto em que se vive e que absorve principalmente crianças e jovens que se não os possuem, desejam tê-los para se comunicar, estudar, interagir com outras pessoas e aproveitar o tempo disponível para atividades do contexto do lazer.

A tecnologia é um dos principais meios pelos quais as crianças e jovens têm acesso a referências, significados, imagens, mensagens e valores que circulam na cultura de consumo na contemporaneidade. As imagens que circulam do corpo são, em geral, de super-heróis ou super-heroínas dos quadrinhos, modelos, bonecas e bonecos que têm um estereótipo feminino de corpo longilíneo e magro e, masculino, de porte atlético (Beiras, 2007). As formas de interação entre as pessoas são mediadas pela tecnologia e cada vez mais se vive com fortes influências ao consumo de produtos, de alimentos, de ideias, de modelos e referências de corpos, não importando se a mensagem provocará nas pessoas distorções sobre sua própria imagem, se as incentivará ao sedentarismo e obesidade ou se afetarão sua qualidade de vida e saúde. O que importa é o incentivo ao consumo para provocar o desejo de acúmulo de produtos, coisas e referências (Harvey, 1989; Augé, 1994; Silva, Patreze e Rigoni, 2022).

Quando nos referimos às mídias, por exemplo, vemos que há limitações para as interações entre os sujeitos. Para Certeau (1974), uma ação da criança vista do ponto de vista da cultura escolar como algo errado – rabiscar o livro escolar, é uma forma de indicação de sua existência como autora, ao contrário da mídia, da televisão, por exemplo, em que o sujeito é excluído da manifestação, nesse segundo caso, a criança não pode participar, interagir, construir o conteúdo apresentado na televisão ou em qualquer outra mídia.

Para Marcellino (1995), diante deste cenário social, é fundamental um processo educativo voltado ao lazer, de educação para e pelo lazer, como forma das pessoas terem acesso a outras influências e referências, levando-as a imaginar, refletir, criticar e se emancipar, de modo que possam fazer, talvez, melhores escolhas com relação ao lazer e confrontar a cultura do consumo, assumindo o lugar de sujeito das atividades selecionadas para a vivência. Experienciando o tempo, o espaço, o corpo, a partir de uma revisitação à cultura popular, à imaginação, aos sentidos e sensações que podem ser acionados a partir de uma experiência pedagógica que envolva a corporalidade. Esse é o propósito da Colônia de Férias, de viabilizar às crianças e jovens uma vivência que, parafraseando Certeau (1974), seria a invenção do cotidiano ou a sua (re) invenção diante do contexto em que se vive mediado pela supermodernidade (Augé, 1994) e influenciado pela mídia, mercado e cultura de consumo.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

Trata-se de uma investigação de natureza qualitativa. Este tipo de investigação envolve significados, crenças e aspirações, que correspondem a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos, os quais não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (MINAYO, 1994).

Aproximadamente 50 sujeitos com idade entre 10 e 14 anos, meninos e meninas, participaram do evento Colônia de Férias que teve duração de duas semanas, como já dissemos, nas dependências de universidade pública brasileira, em dezembro de 2023. Na Colônia de Férias foram feitas observações assistemáticas que, segundo Gil (1999), é uma observação simples, de forma espontânea, sem planejamento prévio. Para as finalidades deste texto, descreveremos somente o que ocorreu nos dias intensivos da colônia de férias no horário das 9h às 17h. Trata-se de uma pesquisa exploratória, descritiva e de natureza qualitativa.

A Colônia de Férias foi planejada de modo que contemplasse além do conteúdo físico-esportivo do lazer, o conteúdo artístico do lazer, tendo como finalidade explorar a imaginação dos participantes e viabilizar a eles a produção de múltiplos sentidos (Bakhtin, 1999).

A Colônia de Férias contou com a colaboração de doze bolsistas, graduandos em Educação Física, que foram ativos na organização das atividades propostas, sob coordenação da pesquisadora que é também a autora deste trabalho e a pessoa quem fez as observações.

Para o desenvolvimento das atividades tivemos como base os seguintes pressupostos: 1) as crianças e jovens são sujeitos portadores de uma fala que é ideológica, 2) As ações das crianças e jovens expressam múltiplos sentidos e 3) o

encontro com os conhecimentos prévios e o confronto sustentado pelo conhecimento sistematizado gera a produção de novos sentidos e 4) a ação desenvolvida é uma aproximação com o processo educativo da educação para e pelo lazer. Os pressupostos 1 e 2 são baseados nos estudos da linguagem em Bakhtin (1999) que mostra que a fala e as ações humanas são intencionais, o pressuposto 3 é baseado também nos estudos da linguagem inspirados em Fontana (2001), Smolka (2000) e Rodrigues Júnior e Silva (2008), os autores direcionam suas reflexões ao processo didático da educação formal e aqui fazemos uma relação e vemos como possibilidade pensar também a educação não formal, no contexto do lazer e o pressuposto 4, a referência é Marcellino (2010) que indica que o lazer ao ser pensado na interface com a educação envolve um duplo processo educativo - a educação para e pelo lazer.

## 2.1 Resultados e discussões

Dentre as diversas atividades realizadas na Colônia de Férias, descreveremos especificamente duas – o slackline e o teatro em que as crianças e jovens experienciaram diferentes sensações e trocas sociais ao subir na fita de slackline e construíram fantasias e alguns grupos conseguiram elaborar também pequenas histórias que foram encenadas.

No caso da experiência vivenciada com o slackline, o espaço utilizado foi não específico de lazer, em uma área entre a estrutura do Centro Acadêmico (uma pequena casa) e uma saída alternativa do campus, em área silenciosa e arborizada. O slackline é uma prática corporal de aventura na natureza em que o praticante precisa se equilibrar em uma fita e lá pode fazer diversos movimentos – andar, balançar, sentar, fazer posições específicas como de yoga e variações, equilibrar-se em um pé só, sentir o balanço da fita etc. Na colônia de férias as crianças e jovens experimentaram as diferentes formas de uso da fita e também ajudaram os colegas, segurando-os para que pudessem se equilibrar.

A construção de fantasias e pequenas histórias encenadas resultou na construção de fantasias de monstros, super-heróis, personagens religiosos como Jesus Cristo, personagens de *videogame* como Mario Bros, para dar exemplos. Alguns grupos, formados por crianças maiores e jovens montaram pequenas histórias, uma delas, por exemplo, Jesus Cristo fazia parte da história que foi constituída de elementos do cotidiano de crianças e jovens e o Jesus era como uma pessoa comum.

As duas atividades marcam os sentidos produzidos pelos participantes, no slackline, não somente os sentidos atribuídos ao corpo na tentativa de equilibra-se, de cair e voltar ao início, de pedir ajuda para se manter na fita, mas das trocas de valores ocorridas entre os participantes. Todos tiveram paciência de esperar sua vez, os que andavam na fita, na sequência ajudavam os outros que estavam na

espera, havia silêncio misturado aos sorrisos, comentários e diversas expressões dos participantes. Havia a indicação de um aprendizado pelo lazer, a partir do slackline, as pessoas expressavam que não estavam somente se divertindo, mas se desenvolvendo pessoalmente também, por aprenderem a partir da interação com o outro, por ensinar algo, ajudar o outro, e aprenderem ao mesmo tempo os gestos específicos de uso do slackline: a posição dos joelhos e quadris, olhar para um ponto fixo à frente, equilibrar-se fazendo o movimento com os braços afastados do corpo ou acima da cabeça, esses são exemplos de dicas dadas e replicadas entre os participantes.

A atividade da construção das personagens e histórias foi um exemplo de atividades em prol da imaginação e da criatividade dos estudantes. Com a ajuda dos bolsistas, as fantasias ganharam forma, sendo possível identificar personagens conhecidos dos quadrinhos, do *videogame* e do cinema, tais como: monstros, anjos, Mario Bros, Jesus Cristo, fadas, dentre outros. No entanto, as personagens incorporadas nas crianças e jovens ganhavam outros sentidos, de sátira, de comicidade, de tornar possível o que é impossível nas normas da cultura religiosa, por exemplo, Jesus Cristo ser uma pessoa comum. Esse “brincar” com a realidade e com os significados construídos culturalmente e atribuídos às personagens foram fundamentais para o que Smolka (2000) afirma sobre a produção de múltiplos sentidos atribuídos às ações humanas, no caso aqui ao corpo, às personagens, no contexto educativo, de ação planejada de educação pelo lazer. Para Certeau (1974) essa seria a invenção para confrontar ou ressignificar o tempo disponível das crianças e jovens, mediante a cultura de consumo.

Para Bakhtin (1987), a sátira, a comicidade eram elementos fundamentais para a renovação da vida no contexto da obra de François Rabelais, que retratou o período da Idade Média e Renascimento. As fantasias criadas por ocasião do carnaval permitido pela cultura oficial – a Igreja – tinham uma conotação de inversão de papéis sociais e de renovação da vida. Assim, militares poderiam se vestir de padre, homens de mulheres e assim por diante. De forma semelhante, as crianças e jovens na Colônia de Férias, também se vestiram de personagens que permitiram a partir de suas referências conhecidas, dar uma nova roupagem a elas, e assim, por instantes, viverem um novo cotidiano.

A renovação para a vida a que se refere Bakhtin (1987), como compreensão das inversões de papéis e produção de sentidos no contexto da Idade Média e Renascimento é uma forma de invenção do cotidiano. Para Certeau (1974), seria partir das “artes (ou maneiras) de fazer”, de se construir, inventar o cotidiano, utilizando para isso a linguagem corporal. Assim, a experiência pedagógica descrita, é uma forma de contraposição à cultura de consumo e indiretamente ao uso da tecnologia como produto a ser consumido, por se apoiar nas artes de fazer com uso das mãos e da imaginação, ainda que algumas referências utilizadas

pelas crianças e jovens sejam decorrentes da cultura de consumo e da tecnologia.

Para Certeau (1974, p.39):

(...) a análise das imagens difundidas pela televisão (representações) e dos tempos passados diante do aparelho (comportamento) deve ser completada pelo estudo daquilo que o consumidor cultural "fabrica" durante essas horas e com essas imagens). O mesmo se giga no que diz respeito ao uso do espaço urbano, dos produtos comprados no supermercado ou dos relatos e legendas que o jornal distribui.

O autor indica um caminho para que se considere as produções dos sujeitos diante da recepção cultural desses produtos diversos. Ao considerarmos a contemporaneidade, seguindo a mesma linha de Certeau (1974), devemos olhar para as produções dos múltiplos produtos, referências, ideias, personagens, brinquedos etc., que chegam até as crianças e jovens, que são foco para nosso estudo.

A Colônia de Férias, com a análise das observações assistemáticas, em particular das atividades do slackline e do teatro com a elaboração de fantasias para criação de personagens, nos mostrou ser um caminho para a resistência à padronização do corpo e das ações corporais. As intencionalidades da mídia e da tecnologia como produtos da cultura de consumo foram, de certa forma, contrapostas, a partir de um processo pedagógico de educação não formal, no tempo disponível das crianças e jovens, pelo incentivo à imaginação, à valorização da produção cultural, ao invés de sua mera reprodução.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As atividades descritas, de slackline e teatro, mencionadas acima, são formas de educação para e pelo lazer, sendo a Colônia de Férias, um processo mais específico da educação pelo lazer, por ocorrer no tempo disponível de crianças e jovens, com implicações na educação para o lazer, podendo trazer para o cotidiano elementos que foram aprendidos nas atividades realizadas.

As crianças e jovens são sujeitos que foram fundamentais para as observações aqui feitas e que merecem outros estudos que possam complementar ou ampliar as considerações apresentadas acerca de sentidos, valores e representações produzidas e apropriadas, fundamentais para o conhecimento do outro e o convívio em sociedade e como forma de contraponto à cultura de consumo, em um processo de invenção ou (re)invenção do cotidiano.

### **REFERÊNCIAS**

BEIRAS, A. et al. Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma. **Psicologia e Sociedade**, v. 19, n. 3, p. 62-67, 2007.

- AUGÉ, M. **Não-lugares**: uma antropologia da supermodernidade. Campinas, Sp: Papyrus, 1994.
- BAKHTIN, Mikhail. M. **A cultura popular na Idade Média e Renascimento**: o contexto de François Rabelais. São Paulo: Hucitec; Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1987.
- BAKHTIN, Mikhail. M. (VOLOCHINOV). **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. 9.ed. São Paulo: Hucitec, 1999.
- BRAIT, B.; PEREIRA, M. V. C. Diálogos entre ficção e teoria. **Revista da Anpoll**, v. 54, n.1, e1819, 2023.
- CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano**. vol. 1 e vol. 2. Rio de Janeiro: Vozes, 1974.
- FONTANA, Roseli. C. Sobre a aula: uma leitura pelo avesso. **Presença Pedagógica**, v.7, n.39, p.31-7, maio/jun.2001.
- HARVEY, D. **A condição pós-moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Edições Loyola, 1989.
- MARCELLINO, N. C. **Lazer e educação**. 17ed. Campinas, SP: Papyrus, 1995.
- MINAYO, M. C. de S. *et al* (org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade Rio de Janeiro: Vozes, 1994.
- RODRIGUES Jr., J. C.; SILVA, C. L. A significação nas aulas de Educação Física: encontro e confronto dos diferentes “subúrbios” de conhecimento. **Pro-Posições**, Campinas, v. 19, n. 1, p. 159-172, 2008.
- SILVA, C. L. da; PATREZE, N. S.; RIGONI, A. C. C. A forma corporal das super-heroínas dos quadrinhos e a educação para o lazer. **Revista de Educação PUC-Campinas**, [S. l.], v. 27, p. 1–14, 2022. DOI: 10.24220/2318-0870v27e2022a5423. Disponível em: <https://seer.sis.puc-campinas.edu.br/reeducacao/article/view/5423>. Acesso em: 30 jan. 2024.
- SMOLKA, A. L. B. O (im)próprio e o (im)pertinente na apropriação das práticas sociais. **Caderno Cedes**, v.20, n.50, Campinas, abril/2000.

## RESUMO

O mercado, o comércio e a mídia incentivam o consumo de produtos, ideias e hábitos. Nesta pesquisa, como contraponto às influências da cultura de consumo, foram descritas e analisadas atividades realizadas em um projeto de pesquisa e extensão universitária – a Colônia de Férias, que possui como intencionalidade incentivar a imaginação, a vivência corporal e a emancipação, elementos fundamentais para a construção de novas referências no cotidiano. Como procedimentos metodológicos trata-se de investigação exploratória e descritiva, de natureza qualitativa. A técnica utilizada é a observação assistemática. Como resultados, foram feitas considerações acerca dos valores e produção de sentidos serem fundamentais para o convívio em sociedade e a emancipação humana, contrapondo os incentivos da mídia, do mercado e da cultura de consumo, dando oportunidade para a construção de novas orientações e (re)invenções do cotidiano.

Palavras-chave: Lazer, Cultura, Educação, Contemporaneidade, Consumo.