

ASOBI MASHOU: BRINQUEDOS, JOGOS E HISTÓRIAS INFANTIS JAPONESAS NO COTIDIANO ESCOLAR BRASILEIRO

Ana Gabriela de Brito Testa (EE Prof^a Ada Cariani Avalone - Bauru); Maria do Carmo Monteiro Kobayashi (UNESP – FC – Dep. Educação – Bauru)

Materiais Pedagógicos no Ensino e na Formação de Professores

O convívio de diferentes etnias faz de nós portadores de uma cultura diversificada na qual cada grupo tem muito a ensinar, e todos muito a aprender. As questões que permeiam a sociedade em que vivemos, inclusive as étnico-culturais, adentram no espaço escolar onde ocorrem múltiplas possibilidades para que os alunos possam conhecer a constituição do nosso povo e, portanto, a formação histórica e cultural de seu país.

Essa preocupação, quanto aos aspectos da diversidade étnica e cultural, plural em nosso país, está explicitada na Proposta Curricular Nacional - PCN (BRASIL, 1998), mais precisamente nos temas transversais, que são um conjunto de temas em áreas definidas: Ética, Saúde, Meio Ambiente, Orientação Sexual e Pluralidade Cultural, que são integradas nas áreas do conhecimento: Língua Portuguesa, Matemática, Ciências Naturais, História, Geografia, Artes, Educação Física e Língua Estrangeira, trazendo para a escola a atualidade dos temas sociais.

Tendo em vista a comemoração do centenário da chegada dos primeiros imigrantes japoneses no Brasil, nos perguntamos: o que sabem nossos professores e alunos sobre esse povo? Como trazer essa temática para as escolas?

A partir do projeto de extensão (KOBAYASHI 2007-2010): “100 anos de imigração japonesa no Brasil: Quem são esses brasileiros?”, desenvolvido no período de março a dezembro de 2007 em Bauru, interior do estado de São Paulo, professores e alunos de diversos níveis: ensino fundamental, ensino médio, educação de jovens e adultos e universidade tiveram a oportunidade de conhecer a cultura japonesa, a chegada, o estabelecimento e as contribuições desse povo no Brasil.

Atentos aos objetivos dos temas transversais, dos objetivos e conteúdos das diversas áreas do conhecimento que estavam no projeto político pedagógico da instituição, e nos planos de ensino de cada área de conhecimento elaborado pelos professores, pudemos, a partir dos estudos da comunidade escolar, com o diretor, coordenador pedagógico, professores da escola sede onde o projeto foi realizado, professor supervisor do projeto e dos estagiários do curso de licenciatura em Educação Artística da UNESP de Bauru, executar as ações propostas para o projeto, que tinha

como foco principal: “Desenvolver ações educativas que permitam aos professores e alunos de ensino fundamental, médio, universitário e da comunidade escolar conhecimentos sobre a vinda, instalação e contribuição dos japoneses e seus descendentes nos 100 anos de Brasil”.

A busca de materiais e conhecimentos estreitou as relações entre os diversos membros que se envolveram na proposta, tais como alunos, professores, estagiários, professora da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – Campus Bauru, parceiros do Clube Cultural Nipo-brasileiro de Bauru, funcionários e comunidade.

A interação entre as diversas pessoas inseridas no projeto (12 membros do Clube Cultural Nipo-brasileiro; 04 alunos e 01 professora da Universidade Estadual Paulista; 1000 alunos da escola; 08 professores de Ensino Fundamental I; 14 professores de Ensino Fundamental II, Médio e Educação de Jovens e Adultos – EJA; 01 diretora; 01 vice-diretora; 02 professoras coordenadoras; 04 funcionários da escola; comunidade local e familiares de alunos) permitiu o estreitamento das experiências de trabalho e o direcionamento das atividades para que se atingissem os objetivos propostos. Essa amplitude de pessoas trabalhando em prol de um projeto de trabalho foi importante para se respaldar professores e alunos em diferentes quesitos: conhecimentos pedagógicos sobre a fundamentação da metodologia de trabalho, conhecimentos específicos sobre a história e a cultura japonesa, materiais de pesquisa (livros, sites, revistas especializadas, vídeos, músicas e objetos lúdicos) e recursos pedagógicos (materiais e humanos).

De acordo com Helm e Beneke (2005), percebemos a importância da organização do currículo, que é construído a partir das necessidades educacionais para cada nível de ensino. Assim, “[...] o currículo pode ser definido como uma moldura organizada que delineia as habilidades e o conteúdo que as crianças terão de aprender.” (HELM; BENEKE, 2005, p. 21). Contudo, é importante ressaltar a importância da interação entre os muitos conteúdos a serem abordados nas diferentes áreas do conhecimento, pois, dentro de um contexto norteador, o ensino passa a ter mais sentido e a aprendizagem é absorvida de maneira global.

Logo, ao inserir uma proposta de trabalho com um tema norteador - 100 anos de imigração japonesa no Brasil, os professores encontraram maneiras de entrelaçar os diversos componentes curriculares, de forma que todos participassem das atividades de pesquisa e prática, em busca de diferentes enfoques de um assunto que trouxesse aprendizados significativos.

Buscar na realidade exterior aos muros escolares temas relativos ao cotidiano cultural dos alunos, que muitas vezes não é validado como conhecimento na escola,

motivaram os alunos a conhecerem em profundidade fenômenos que já vivenciam e os instigavam. Desta maneira, a partir de um tema comum, é possível proporcionar condições para que os alunos reconstruam o saber que já existe a partir do conhecimento formal. É essa reflexão que possibilita a apropriação de sua história e da história de seu país acerca das muitas oportunidades de conhecimento e reflexão disponibilizadas em nosso cotidiano sociocultural.

A cultura lúdica

A contextualização da realidade em que vivemos e a reflexão sobre a origem da cultura lúdica, aqui entendida como:

[...] uma estrutura complexa e hierarquizada, constituída de brincadeiras conhecidas e disponíveis, de costumes lúdicos, de brincadeiras individuais, tradicionais ou universais (se isso pode ter sentido) e geracionais (próprias de uma geração específica). Essa cultura compreende, ainda, um ambiente composto de objetos e, particularmente, de brinquedos [...] (BROUGÈRE, 2001, p. 50).

Possibilitou-nos considerar como parte dessa cultura lúdica as formas de brincar e jogar - com objetos, palavras, histórias, poesias, músicas entre outras formas. Assim, algumas brincadeiras japonesas como *jankenpon*, o *senhor daruma caiu*, *otedama* e *sudoku*, que são próprias dos japoneses, foram realizadas no decorrer das aulas de diversas disciplinas e nos intervalos.

O *jankenpon*, mais conhecida como “tesoura, papel e pedra”, utilizado para decidir a ordem dos jogadores ou ganhadores de uma brincadeira ou jogo que vai iniciar, sendo que, *gu* significa “pedra”, *choki* “tesoura” e *pa* “papel”. A pedra, formada com a mão fechada, quebra a tesoura, a tesoura, com os dedos indicador e médio entreabertos e os demais fechados, corta o papel e o papel, com a mão aberta e os dedos encostados uns nos outros, embrulha a pedra.

Já o *otedama* - mais conhecido entre nós como “5 Marias”, foi feito pelos alunos. A estrutura bidimensional dos saquinhos feitos com grãos na cultura japonesa ganha em espacialidade, pois é um cubo e apresenta um grau de dificuldade na sua execução que merece um estudo de geometria espacial, que é realizado como um cubo em quatro pedaços de tecido retangular.

As produções gráficas e midiáticas encontradas nos *mangás* e *animés* foram objetos de estudo dos alunos das 3ª séries que participaram de oficinas de histórias em quadrinhos tipicamente japonesas, com os alunos estagiários envolvidos no projeto. Os

mangás estão cada vez mais presentes no mercado literário brasileiro com suas peculiaridades, simplicidade e, simultaneamente, abordando temas complexos que fascinam grande parte do público infanto-juvenil.

A arte de brincar ao dobrar ou cortar papéis, conhecida como *origami* (ori = dobrar + kami = papel) e *kirigami* (kiri = corta + kami = papel), respectivamente, e que fazem parte de nosso cotidiano, foi o ponto de partida para incentivar nossos alunos a criarem, a partir de suportes bidimensionais - o papel quadrado na maior parte das vezes, e entenderem a cultura japonesa a partir dos *origamis* tradicionais como os *tsurus* ou *grous*, que expressam uma das formas mais perfeitas e dobradura de base para outras figuras, plantas e animais, e que simbolizam saúde e fortuna.

O ato de contar e interpretar mitos, fábulas, lendas, contos de fadas, de repetição entre outras formas simples da literatura infantil, potencializa a criação de cenários que são “mobiliados” pelas crianças livremente, para imaginar situações, com personagens e seus dramas.

Nossos alunos ouviram muitas histórias tradicionais da literatura japonesa, os *mukashis banashis*, as lendas de antigamente com são chamadas no Japão (SAKADE; KUROSAI, 2005): “Momotaro”, “Urashima Taro”, “O dragão no Arrozal”, “O casamento da Ratinha” entre outras. São nessas horas que os personagens brincam na imaginação das crianças e de adultos. Nesse sentido, os *mukashi banashi* são histórias antigas, narrativas que foram transmitidas oralmente, de geração em geração entre os povos. A forma básica dos *mukashis* assemelha-se a estrutura dos contos infantis ocidentais e retratam as características de um tempo e um lugar, como no caso do “Momotaro”, o menino que nasceu do pêssego, que é uma história originária da região do Japão de onde crescem os pêssegos mais saborosos e maiores.

O brincar com as palavras na poesia japonesa, denominada de *haikai* ou *haiku*, possibilitou o estudo comparativo entre as nossas poesias e essa forma nipônica que para sua elaboração no formato do *haikai* clássico japonês obedece a quatro regras: consiste em 17 sílabas japonesas que são divididas em 3 versos de 5, 7 e 5 sílabas, contém alguma referência à natureza (diferente da natureza humana), refere-se a um evento particular, ou seja, não é uma generalização e registra em poesia um instantâneo do que foi visto naquele momento, nem no passado, nem no futuro. Nossos alunos, apesar da dificuldade em obedecer às regras, se esforçaram em escrevê-las.

Um dos maiores desafios para as nossas crianças foi confeccionar e brincar com o Sudoku, típico jogo japonês capaz de desenvolver o raciocínio lógico-matemático. O objetivo do jogo é inserir números de 1 a 9 nas lacunas vazias existentes em uma grade

9x9 e nas regiões 3x3, que compõem esta grande grade. Cada linha, coluna e região só pode ter um número de 1 a 9. O desafio foi lançado e os alunos se entusiasmaram bastante com esta brincadeira e obedecendo às regras para a escolha dos números.

Desta forma, podemos considerar a cultura como nos apresenta Hernandez (2000, p. 30), um “[...] conjunto de valores, crenças e significações que nossos alunos utilizam (quase sempre usam sem conhecê-los) para dar sentido ao mundo em que vivem. Noção que abarca desde a possibilidade de viajar pelo espaço e pelo tempo [...]”. Ou ainda, se tomarmos as palavras do Aurélio (1995, p. 191) “[...] O desenvolvimento de um grupo social, uma nação, etc., que é fruto do esforço coletivo pelo aprimoramento, desses valores [...]”, veremos que o Brasil é uma nação híbrida. Desta maneira, refletir, pesquisar e trabalhar com as diversas culturas presentes em nosso meio é buscar as raízes da construção da nossa cultura.

Os objetivos que direcionaram este trabalho pedagógico podem ser resumidos na busca de conhecimento e parcerias com a UNESP e o Clube Cultural Nipo-brasileiro, a fim de se conhecer e propor situações de aprendizagem em que nossos alunos e educadores pudessem aprofundar conhecimentos sobre as raízes e a trajetória do relacionamento entre brasileiros e japoneses nos últimos 100 anos, proporcionando condições para que todos os envolvidos na proposta, de maneira criativa, conseguissem construir e vivenciar sólidos conhecimentos (teóricos e práticos) sobre os diferentes enfoques que foram trabalhados em relação ao Japão e à imigração japonesa no Brasil. Tendo, desta maneira, a oportunidade de participar ativamente da comemoração do centenário da imigração japonesa no Brasil junto com toda a comunidade escolar e as entidades locais (Clube Cultural Nipo-brasileiro de Bauru, *Tenrikyo*, *Seisho-no-lê*, entre outras).

O trabalho em equipe abrangendo diversos setores sociais (escola pública, comunidade, universidade e clube cultural) garantiu solidez na qualidade das ações que foram desenvolvidas com os alunos pois, buscamos de maneira coletiva práticas educativas nas quais a ludicidade esteve presente no cotidiano das ações e que nos fizeram alcançar os objetivos propostos para o projeto.

A ludicidade foi um aspecto de muita importância e esteve presente durante a realização do projeto com as crianças da escola que cursam o Ensino fundamental I e II e têm idades entre 7 e 12 anos. Os professores trabalharam com alguns aspectos culturais escolhidos de acordo com os direcionamentos da Secretaria da Educação para estes segmentos. O trabalho com crianças possibilitou uma abordagem lúdica na construção da aprendizagem, pois uma das propostas da metodologia utilizada no projeto em questão era que os alunos se aproximassem da cultura japonesa por meio

de questões relacionadas ao universo infantil.

O projeto de trabalho foi finalizado com a “*I Mostra Cultural Nipo-brasileira*”, que foi realizada na própria escola no dia 08 de outubro de 2007 e consistiu na socialização dos trabalhos desenvolvidos pelos alunos no decorrer do projeto. A escola foi decorada com *origamis* e cartazes de diversos tipos (dobraduras, saudações em japonês, mitos e lendas, etc.), foram organizadas salas temáticas com os trabalhos dos alunos (lendas e mitos, *haikai* e *haiku*, samurais e *ninjas*, culinária japonesa, jogos e brinquedos japoneses, *mangás*, desenhos sobre a história e a cultura japonesa, artes marciais e tecnologia japonesa) e apresentações realizadas pelos próprios alunos e convidados (dança e música japonesas, dramatização de lendas japonesas, palestras sobre a História da Imigração Japonesa e Cultura Nipônica, *Kendô*, *Judô*, teatro de sombras, sessão de cinema com *animês*) a fim de que a comunidade tivesse acesso às produções decorrentes dos estudos realizados no decorrer do ano letivo.

As contribuições sociais do projeto consistiram no direcionamento do trabalho no sentido de se aceitar as diferenças; olhar os costumes, as crenças e outros povos com profundidade; valorizar as tradições e os ensinamentos orientais, que muitas vezes estão próximos de nós e não os conhecemos realmente e entender a importância dos japoneses na construção da identidade do nosso país, trabalhando desta maneira com a pluralidade cultural brasileira propagada nos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997).

Nossa contribuição com o planejamento, execução e avaliação contínua das ações resultantes deste trabalho consistiu em ajudar o grupo a utilizar a metodologia de projetos percebendo que, desta maneira, todos os alunos (inclusive aqueles com dificuldades de aprendizagem) foram beneficiados com um ensino de melhor qualidade, pois, dentro do tema proposto, os professores puderam explorar os inúmeros conteúdos de maneira lúdica e interdisciplinar, resultando num trabalho articulado dentro de um contexto de aprendizagem apropriado para as crianças.

A mudança nos paradigmas da educação é o primeiro passo para percebermos que é necessário que os alunos vivenciem e construam uma aprendizagem significativa e, para isso, a escola deve proporcionar ao aluno oportunidades de construir um aprendizado dinâmico, autônomo, coletivo, contextualizado e global. Nos projetos de trabalho, o aluno é o protagonista da sua aprendizagem, pois ele é um pesquisador que vai partir em busca de um novo conhecimento com a mediação e orientação do professor, que deve estar atento ao processo e a evolução dos alunos, propondo

trabalhos e intervenções que atinjam o objetivo proposto para determinada atividade, tendo em vista a individualidade de cada um.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: pluralidade cultural, orientação sexual**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2001.

CULTURA. In: **Miniaurélio Século XXI escolar: O minidicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

HELM, Judy Harris, BENEKE, Sallee. **O Poder dos Projetos – Novas estratégias e soluções para a educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

_____. **Transgressão e mudança na educação**. Os projetos de trabalho. Porto Alegre: Artmed, 1998.

KOBAYASHI, M. C. M. **100 anos de imigração japonesa no Brasil: quem são esses japoneses?** Projeto de Extensão Universitária – PROEX-UNESP (2007-2010). Disponível em: <<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.jsp?id=K4777145A3>>. Acesso em 18 maio 2009.

SAKADE, Florence e KUROSAKI, Yoshisuke. **As Histórias preferidas das crianças japonesas**. São Paulo: Editora JBC, 2005. vol 1, vol 2.