

**EDINA MUZZOLON**

**Uma Prática Pedagógica Resgatando Valores e Brincadeiras Antigas**

**LARANJEIRAS DO SUL**

**2014**

**EDINA MUZZOLON**

**Uma Prática Pedagógica resgatando valores e brincadeiras antigas**

Prática pedagógica apresentada como requisito parcial para a obtenção de Certificação do curso de Especialização em Educação do Campo. Setor Litoral da Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Margio Cezar Loss Klock

## 1-INTRODUÇÃO

A aplicação do presente projeto justifica-se pela necessidade de uma conscientização de um trabalho voltado as necessidades culturais do povo do campo, deixadas de lado.

Percebe-se que os educandos do campo chegam à escola já com uma bagagem de histórias de vida. E para usufruir destas histórias premiadas de conhecimento é que se decidiu por trabalhar este projeto interdisciplinar.

Além disso, o aprendizado para ser plenamente alcançado necessita, muitas vezes, sair da rotina do dia-a-dia da escola. Assim, cabe às equipes educativas buscar alternativas que sirvam como um instrumento de debate e reflexão entre todos.

A elaboração deste projeto tem como foco principal a importância do resgate das brincadeiras antigas. Antigamente as crianças não tinham tantos brinquedos como às de hoje e, por isso, tinham que usar mais a criatividade para criá-los. Construíam seus próprios brinquedos: pipa, carrinho de rolimã, estilingue, bonecos; usavam tocos de madeira, pedrinhas, legumes e palitos para fazer animais, além de brincadeiras como amarelinha, cinco Marias, bolinha de gude, cantigas de roda, passa anel, roda pião, empinar pipa, betsi, bola de meia para jogar futebol ou queimada dentre várias outras e, assim, se divertiram por décadas e décadas.

Diante disto, estimular a autoconfiança e a disciplina, fazendo com que a criança perceba a si próprio e ao outro é um meio instigador para o desenvolvimento e construção sociocultural e a escola tem papel fundamental no sentido de mediar os conhecimentos que as crianças já têm, introduzindo o lúdico, possibilitando a criança apropriar-se de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem, cognição, valores e sociabilidade.

A revolução tecnológica dos últimos anos fez com que muitas crianças fossem aos poucos se distanciando das brincadeiras e cada vez mais se aperfeiçoando em jogos eletrônicos e a Internet. A proposta é resgatar antigas brincadeiras de infância para desenvolver a aprendizagem e interação com o grupo.

## **2-OBJETIVOS**

**2.1– OBJETIVO GERAL:** Resgatar a diversidade cultural com brincadeiras antigas e a identidade do povo que vive no campo.

### **2.2- OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Promover o respeito por culturas diversas.
- Conscientizar os alunos sobre a importância das brincadeiras antigas existentes.

### 3-FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Turner diz por um lado que, “a cultura foi redefinida como o processo que constrói o modo de vida de uma sociedade: seus sistemas para produzir significado, sentido ou consciência, especialmente àqueles sistemas e meios de representação que dão às imagens sua significação cultural.” Seguindo ainda com Turner, perceberemos que: A princípio, a influência dos estudos culturais na teoria do cinema não foi particularmente direta. Os estudos culturais inicialmente analisavam os meios pelos quais os significados sociais são gerados pela cultura – o modo de vida e o sistema de valores de uma sociedade conforme revelados por formas e práticas aparentemente efêmeras como televisão, rádio, esportes, histórias em quadrinhos, cinema, música e moda. (TURNER,1997 p.48) .

Nas Diretrizes Curriculares da Educação do Campo diz que: Cultura e identidades: pode ser compreendida como uma produção humana construída a partir da relação do homem com a natureza, com o outro e com ele mesmo, ou seja, vai além das manifestações artísticas, englobando costumes, modos de vida, trabalho, religiosidades entre outros. Não considerar a cultura no processo pedagógico é negar a cultura dos povos do campo e sua diversidade, e quando se aborda essa temática consegue-se com que o indivíduo identifique um sentimento de pertencimento, se reconhece com o lugar, compreende este espaço como parte do mundo, identifica as relações existentes e cria a sua identidade com o local.( Diretrizes Curriculares da Educação do Campo , 2006)

A brincadeira é um meio facilitador da aprendizagem, interação, inclusão e respeito à diversidade, conforme afirmação de Vygotsky os elementos fundamentais da brincadeira são: a situação imaginária, a imitação e as regras. Para tanto, na brincadeira a criança cria sua própria situação imaginária, imitando inicialmente o papel de um adulto no qual ela observou. Trazendo regras de comportamento cultural. Em outro momento se afasta da imitação e cria suas próprias regras e combinados. (Disponível em <http://www.pead.faced.ufrgs.br> – acesso dia 07/02/2014).

Paulo Freire diz “nas condições de verdadeira aprendizagem os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinado, ao lado do educador, igualmente sujeito do processo.”( FREIRE, 1996,p.26)

#### 4- METODOLOGIA

Este projeto de ensino terá duração de 15(quinze) dias, na primeira quinzena do mês de março de dois mil e quatorze, podendo ser desenvolvido no decorrer do ano abrangendo o Ensino Fundamental dos Anos Iniciais da Escola Municipal Prefeito Matheus Paulino da Rocha.

Para esse projeto primeiramente os alunos serão convidados a assistir o Filme “Tapete Vermelho” lançado no ano de 2006 dirigido por Luiz Alberto Pereira. Sensível, engraçado e comovente, Tapete Vermelho é a mais bela homenagem feita pelo cinema ao grande Mazzarope (**Amácio Mazzaropi** São Paulo, 9 de abril de 1912. São Paulo, 13 de junho de 1981 foi um ator e cineasta brasileiro) . Matheus Nachtergaele e Gorete Milagres formam um casal de caipiras que leva o filho Neco, de nove anos, para uma cidade a fim de assistir a um filme do artista no cinema. Mas os tempos mudaram e os cinemas desapareceram. No caminho o trio cruza com tipos curiosos provando que as lendas da roça ainda estão bem vivas. Esta etapa terá como objetivo despertar nos educando as lembranças das situações por eles vividas. (TAPETE VERMELHO, 2006, 102 min.)

Na segunda etapa será montado uma “roda de conversa” onde os educandos serão instigados a contar as crendices, fatos que se comparam ao do filme e que ouviram seus pais contar e que através do filme são voltados a lembrarem de muitas coisas que não existem mais hoje, pois contar histórias faz parte de nossa tradição; resgatar essas histórias e trazer para o universo escolar aproxima a vida e a educação, usando a linguagem oral para expressar ideias e opiniões.

Em outra etapa serão recordadas brincadeiras tradicionais, que em virtude dos jogos eletrônicos e meios de comunicação foram deixados de lado até mesmo no campo. Tais como: trava-línguas; parlendas; cantigas; danças de rodas; batata quente; peteca; Caçador; Amarelinha; passa anel; pular corda; cinco Maria; elástico etc. Atividades estas que promovem além do divertimento a manutenção da saúde e do desenvolvimento psicomotor.

Levar então, as crianças para um lugar bem espaçoso e instigá-las a aprender as brincadeiras.

## **Elástico**

Duas crianças seguram um elástico nos pés e uma terceira pula. Ela começa pisando com os dois pés na área de dentro, depois para fora, depois para dentro e, depois, com os dois pés em cima das linhas do elástico. Em seguida, pula de fora para dentro com os dois pés juntos. Depois, a pessoa tem que pular com os dois pés para fora, fazendo o elástico voltar a sua posição normal. Quem conseguir fazer tudo sem errar passa para a próxima fase. Quem errar dá a vez ao seguinte.

## **Caçador**

Dividir as crianças em dois grupos iguais, que ficam cada um de um lado do campo. O objetivo de cada um é “queimar” os integrantes do time adversário, acertando um a um com a bola até que não sobre ninguém. É queimado quem for acertado e deixar a bola cair no chão. Essas crianças saem do jogo. Os prisioneiros têm apenas uma chance de voltar a jogar na área de seu time: se na primeira vez que pegarem a bola na prisão conseguirem queimar um adversário. Os jogadores do mesmo time podem passar a bola entre si sem problemas, desde que não a deixem cair. Ganha o time que conseguir o maior número de queimados do time adversário ou que conseguir queimar todos os adversários.

## **Passa anel**

Escolher uma criança para ser o passador do anel e outra para ser o adivinhador. Todas as crianças, menos o passador, devem formar uma fileira e unir as mãos. O passador pega o anel, esconde-o entre as palmas das mãos e vai passando-as no meio das mãos dos outros. Depois de fazer isso com todas as crianças da fila, o passador pergunta ao adivinhador: “Com quem está o anel?” Se o adivinhador acertar com quem está ele será o próximo passador e deverá escolher quem será o adivinhador.

## **Cinco Marias**

Essa brincadeira constitui em, primeiramente, procurar cinco pedrinhas que tenham tamanho aproximado ou confeccionar saquinhos e recheá-los com arroz ou areia. Primeira rodada: jogue todas as pedrinhas no chão e tire uma delas

(normalmente se tira a pedrinha que está mais próxima de outra). Depois, com a mesma mão, jogue-a para o alto e pegue uma das que ficaram no chão. Faça a mesma coisa até pegar todas as pedrinhas. Segunda rodada: jogue as cinco pedrinhas no chão, depois tire uma e jogue-a para o alto, porém, desta vez, pegue duas pedrinhas de uma vez, mais a que foi jogada para o alto. Repita. Terceira rodada: cinco pedrinhas no chão, tira-se uma e joga-se para o alto pegando desta vez três pedrinhas e depois a que foi jogada. Última rodada: joga-se a pedrinha para o alto e pega-se todas as que ficaram no chão.

### **Amarelinha:**

Risca-se a amarelinha no chão, de 1 a 10, fazendo no último número um arco para representar o céu. Pula-se com um pé só, dentro de cada quadrado.

### **Pula corda:**

Dois pessoas batem a corda e outra pula. Durante a execução da brincadeira os batedores vão cantando “um dia um homem bateu na minha porta e disse assim: senhora, senhora, põe a mão no chão; senhora, senhora, pule de um pé só; senhora, senhora, dê uma rodadinha e vá pro meio da rua”. Ao final, o pulador deve sair da corda sem errar.

### **Batata quente:**

Os participantes sentam-se em círculo e uma pessoa fica de fora. Vão passando uma bola, bem rápido, de mão em mão e o que está de fora, de costas para o grupo, grita “batata quente, quente, quente, ... queimou!”. Quem estiver com a bola quando o colega disser ‘queimou’, é eliminado da brincadeira. O vencedor será aquele que não for eliminado.

### **Peteca:**

Regras do jogo

**Em grupo:** O objetivo é que a peteca permaneça no ar o maior tempo possível. A partida começa quando ela é lançada de uma pessoa para outra, com a palma da mão. O jogo é interrompido quando um dos jogadores deixa o brinquedo cair e, por

isso, é eliminado. Vence a partida quem derrotar todos os adversários. É possível também jogar como se fosse um jogo de voleibol, em que a peteca substitui a bola.

### **CANTIGAS DE RODA:**

#### **Fui à Espanha**

Fui à Espanha buscar o meu chapéu azul e branco da cor daquele céu. Olha palma, palma, palma olha pé, pé, pé olha roda, roda, roda caranguejo peixe é. Caranguejo não é peixe, caranguejo peixe é, caranguejo só é peixena vazante da maré. Samba crioula que veio da Bahia pega esta criança e joga na bacia. A bacia é de ouro, areada com sabão, depois de tudo pronto, enxuga no roupão. O roupão é de seda, caminha de filó quem não pegar seu par ficará para a vovó. A bênção vovó, a bênção vovó! Criou lê lê criou lê lê lá lá crioula lê lê não sou eu que caio lá.

#### **Ciranda Cirandinha**

Ciranda, cirandinha, Vamos todos cirandar! Vamos dar a meia volta, Volta e meia vamos dar. O Anel que tu me destes. Era vidro e se quebrou; O amor que tu me tinhas. Era pouco e se acabou. Por isso dona Rosa entre dentro desta roda. Diga um verso bem bonito. Diga adeus e vá se embora.

### **TÉCNICAS E RECURSOS:**

- Som
- Máquina fotográfica
- Elástico
- Anel
- Bola
- Corda

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:** Todas as crianças serão avaliadas individualmente de acordo com a participação, interesse, esforço e desenvolvimento, sendo observados durante todas as atividades desenvolvidas.

O intuito é resgatar as brincadeiras tradicionais e com as mesmas desenvolver um ensino-aprendizagem que desperte o prazer em aprender, fazendo da sala de aula um espaço cultural, de trocas de conhecimento e de oportunidades a todos, a fim de conservar a memória e o prazer proporcionado por brincadeiras, possibilitando às crianças conhecimento de que brincar não é apenas manusear objetos e jogos

eletrônicos, e sim participar da construção do brinquedo, interagindo com os colegas nas brincadeiras e desenvolvendo valores importantes na formação do ser humano.

Esse projeto foi aplicado, tendo uma aceitação muito grande pelos alunos por se tratar de atividades recreativas. Não foi difícil perceber a alegria que as crianças demonstravam com as brincadeiras.

Esse trabalho com crianças promove atitudes de compreensão, respeito, tolerância em sala de aula e diminui os preconceitos.

## 5- CONCLUSÃO

De acordo ao embasamento teórico utilizado, conclui-se que atividades recreativas é uma ferramenta de trabalho muito proveitosa para o educador. Com uma simples atividade o professor poderá aplicar conteúdos de maneira agradável e o aluno nem perceberá que está aprendendo.

Abordar a educação do campo é algo ousado, por se tratar de uma proposta recente e dinâmica. O campo não é um espaço homogêneo e estático, ao contrario, apresenta uma grande diversidade, e talvez esta diversidade seja justamente um dos complicadores ao desenvolvimento da educação do campo. Gnoatto (2003) já afirmava que a educação do campo requer medidas e posições específicas, considerando as particularidades presentes nas comunidades do campo.

O objetivo do projeto era proporcionar às crianças momentos significativos de aprendizagem através do resgate cultural e da ampliação do repertório de brincadeiras tradicionais divertidas e saudáveis. O resgate da nossa cultura por meio das manifestações folclóricas apresentadas no filme é importante para influenciar o modo de vida de todos, trazendo uma lembrança dos costumes e tradições perdidos com o tempo. Esse objetivo só foi possível ser concluído com o enriquecimento cultural das crianças do campo.

No entanto atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento pessoal e a cooperação mútua entre os envolvidos de forma a produzir um suporte adequado à formação de cidadãos autoconfiantes, éticos e construtivos. A escola deve ser um lugar de aprendizagem e harmonia, onde regras devem ser impostas e que permitam a existência de igualdade entre os diferentes, portanto o projeto foi desenvolvido com base no respeito às diferenças e as dificuldades que cada um apresentava em desenvolver a atividade.



## 7- LEVANTAMENTOS BIBLIOGRAFICO

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: ed. Paz e Terra, 1996.

GNOATTO, Almir Antonio. A casa Familiar Rural e a pedagogia da alternância. I Congresso Internacional da Pedagogia da Alternância. Pato Branco, 2003.

**O que Vygotsky disse sobre a Brincadeira?** Disponível em <http://www.pead.faced.ufrgs.br>-- Acesso dia 07/02/2014

SEED. Secretaria de Estado da educação. **Diretrizes curriculares da educação do campo**. Secretaria de estado da educação superintendência da educação, Curitiba, 2006.

TAPETE VERMELHO. Produção Ivan Teixeira e Vicente Miceli, LAPFILME Produções Cinematográficas Ltda. São Paulo. Distribuidora: Pandora Filmes. 2006 - 102min.

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. São Paulo: Ed. Summus, 1997.