

## A AÇÃO DE PIBIDIANOS EM BUSCA DO RESGATE CULTURAL EM UMA ESCOLA DA PERIFERIA DE PELOTAS

**JULIANA DIEL DE ARRUDA<sup>1</sup>; DEMIAN GOTTINARI<sup>2</sup>; HELENA MIRITZ<sup>3</sup>;**  
**RUBIANE CASTELI<sup>4</sup>; TAMIRES MOTTA<sup>5</sup>; LUIZ VERONEZ<sup>6</sup>.**

<sup>1</sup>UFPel - ESEF - julianaddearruda@gmail.com;

<sup>2</sup>UFPel - ESEF - demiam\_g@hotmail.com

<sup>3</sup>UFPel - ESEF - helena.sls@hotmail.com;

<sup>4</sup>UFPel - ESEF - rubicasteli@hotmail.com;

<sup>5</sup>UFPel - ESEF - tamirescmotta@hotmail.com;

<sup>6</sup>UFPel - ESEF - lfcveronez@gmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

Este estudo verifica aspectos da cultura lúdica infantil em um bairro popular e periférico do município de Pelotas-RS. Intenciona resgatar brincadeiras e jogos praticados nessa comunidade e que possam ser utilizados como elementos mediadores de práticas pedagógicas planejadas e executadas no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto do curso de Educação Física da Universidade Federal de Pelotas (UFPel).

A vivência da cultura lúdica – o lazer, os jogos, os brinquedos, a recreação -, constituem a esfera da vida cotidiana das pessoas (HELLER, 1960). Para sobreviver – produzir-se e reproduzir-se -, o ser humano estabelece relações com a natureza e é a partir destas relações que ele elabora cultura. Cultura é, nas palavras de FREIRE (apud PADILHA, 2004, p. 197), um segundo mundo: “(...) criando e recriando, integrando-se às condições de seu contexto, respondendo a seus desafios, auto-objetivando-se, discernindo, transcendendo, lança-se o homem num domínio que lhe é exclusivo – o da História e o da Cultura.”

Assim, apropriando-se desta prerrogativa que nós humanos temos de perceber a contagem do tempo e registrar a história, propõe-se este trabalho que desenvolve o paralelo entre o passado e o presente da comunidade, buscando os fatores que se perderam no tempo e tentando resgatá-los a fim de despertar a identidade e história dos alunos.

Os objetivos deste estudo são: (1) conhecer a cultura lúdica do bairro; (2) investigar atividades vivenciadas nesta esfera do cotidiano perdidas com o tempo, mas presentes na memória de seus moradores; (3) propor conteúdos para práticas pedagógicas desenvolvidas no âmbito do PIBID na área da educação física; (4) qualificar a ação pedagógica – metodologia, conteúdos e avaliação – no âmbito dos projetos disciplinar e interdisciplinar desse programa; (5) favorecer a identidade e o sentido de pertencimento ao lugar onde vivem os alunos, focos da ação do PIBID.

Um estudo que resgata a cultura lúdica de uma comunidade carente de atividades culturais, com a intenção de reforçar a identidade das pessoas com o lugar onde vivem e ampliar as relações intergeracionais, mobilizando seus residentes em função de atividades organizadas e executadas no âmbito da escola, que se constitui atualmente como centro de referência do bairro, sem dúvida, contribui de forma significativa para o planejamento de processos pedagógicos mediados por aprendizagens significativas para os alunos.

## 2. METODOLOGIA

Para a coleta de dados, utilizaram-se procedimentos da história Oral. “A história oral é uma metodologia de pesquisa que consiste em realizar entrevistas gravadas com pessoas que podem testemunhar sobre acontecimentos, conjunturas, instituições, modos de vida ou outros aspectos da história contemporânea” (FGV/CPDOC). Foi elaborado um roteiro de entrevistas que questionou o informante sobre as características da cultura lúdica do local. O horário da entrevista foi definido pelo entrevistado e a mesma foi realizada na casa do informante. A entrevista foi gravada e degravada pelos bolsistas e voluntários do PIBID do curso de Licenciatura em Educação Física da UFPel.

## 3. DISCUSSÃO E RESULTADOS

O bairro localiza-se na Zona Portuária da cidade de Pelotas. Observa-se que o avanço da indústria e empresas na comunidade, que ocorre especialmente a partir dos anos 1940, com a modernização do porto, atinge seu ápice nos anos 1960. A expansão imobiliária, restringiu os espaços onde a cultura lúdica se manifestava no bairro. “Brincadeiras de guri” conforme relata um informante, perderam-se em função do desaparecimento dos “campos de várzea”. As brincadeiras e jogos como o de “taco” e “bolinha-de-gude” que integravam o cotidiano das crianças foram sendo extintos de suas vivências.

O que tinha era onde é hoje a (...) (empresa de transporte) era só campo de futebol, toda a “gurizada”, todos os adolescentes só jogavam futebol, bolinha de gude e taco, que já tinha naquela época. E o que se perdeu hoje devido a não ter mais campos na várzea, como se chamava, são aquelas brincadeiras normais de guri (informante 2, residente à 65 anos no bairro)

Havia também uma pracinha em que se jogava futebol. Entretanto, em que pese o fato de a mesma continuar existindo, está sempre vazia de crianças brincando, devido à violência presente no bairro e a falta de estímulo e interesse das crianças que preferem jogos eletrônicos.

Nós tínhamos também a pracinha, que se chamava pracinha do porto, fica perto da alfândega, que ali também, todos os domingos e a tarde após as crianças saírem do colégio jogavam futebol, ia todo mundo lá joga futebol, e hoje já não “tá” assim, tu passa ali e “tá” totalmente deserto. (informante 2, residente há 65 anos no bairro)

No bairro é observada a presença de “Clubes de Regatas”, muito tradicionais na primeira metade do Século XX e que conheceram o declínio nas décadas seguintes, quase desaparecendo no início do Século XXI. Entretanto, os clubes nunca foram populares e no seu auge eram frequentados pela elite da cidade para praticarem esportes como remo e natação. Assim, trabalhadores tinham dificuldade de serem aceitos e frequentarem as instalações do clube.

Não pratiquei, mas conheço o clube de regatas do porto, mas nunca fiz parte. Em termos de comércio o forte aqui da várzea era o Casarin, a Sudeste e o frigorífico Anglo, eu trabalhei, minha mãe trabalhava, eu trabalhei até ele parar de funcionar em Pelotas, no forte mesmo chegava a dar sustento, trabalhar com 2.000 pessoas, então foi se criando o entorno do frigorífico todos aqueles bairros e vilas.

Outro informante, residente há 42 anos no bairro, recorda das brincadeiras das crianças nas ruas e calçadas. Brincadeiras como “pular-corda”, “sapata”, “esconde-esconde”, entre outras fazem parte de sua memória.

Naquela época tinha mais espaço livre para brincar, a rua não era tão perigosa, então as crianças quando não estavam na escola, se reuniam na frente da Escola Ferreira Viana ou nos campinhos da várzea e

brincavam. Pulávamos corda, brincávamos de sapata e esconde-esconde, brincadeiras que começavam com o sol alto e duravam até os pais chamarem para tomar banho e jantar.

Em sua opinião, a criança, “naquela época”, aproveitava mais a infância, pois, havia menos violência e menos movimento de carro nas ruas.

Naquela época se aproveitava muito mais, a criança era criança de verdade, brincava, aproveitava cada fase ao seu tempo, a sociedade permitia que as crianças fossem crianças. Hoje como as coisas mudaram drasticamente, devido à violência, aumento do tráfego de carros, motos e veículos em geral e inúmeros outros fatores, as brincadeiras de rua perderam espaço e se limitaram a calçada das casas na presença dos pais, responsáveis.

A elitização dos clubes de natação e remo no auge do desenvolvimento do bairro, também é sutilmente lembrada.

Naquela época havia o Clube de Regatas, onde muitas pessoas praticavam remo e natação, embora eu nunca tenha participado, o clube era muito frequentado, isso se estende até os dias de hoje.



Clube de Regatas. Foto: Acervo pessoal.

A importância destes elementos da cultura lúdica na educação das crianças aparece nas respostas de uma professora da escola, residente no bairro desde o seu nascimento.

Ao brincar de sapata a criança está se divertindo, socializando, interagindo com o outro. Pular-sapata permite à criança realizar uma atividade física sem a necessidade de ser mediada por um adulto. Além disso, a criança é quem inventa e reinventa as regras de acordo com o seu desejo. Em nossa escola temos percebido o grande interesse pela sapata durante o recreio orientado. Brincando, as crianças desenham a sapata e vão recriando diariamente novas formas de brincar. Ao longo do semestre, percebemos que além de se divertir, interagir e se exercitar, quando pulam sapata, os alunos ainda aprendem os números.

As informações obtidas no processo de pesquisa foram utilizadas como conteúdos da proposta de atividades no âmbito do projeto disciplinar da educação física e do projeto interdisciplinar. Assim, integram o “recreio orientado”, atividades de área em diversas festividades realizadas pela escola: Dia do Índio, Dia das Mães, Festa Junina. No projeto disciplinar estão previstas ainda atividades a serem desenvolvidas no Dia dos Pais, Semana Farroupilha, Dia das Crianças, entre outras.

#### 4. CONCLUSÕES

O estudo realizado oportunizou o conhecimento da cultura lúdica presente na comunidade investigada. Observou-se que era comum a prática de “pular-sapata” ou “amarelinha”, “pular-corda”, jogar “bolinha-de-gude”, “taco” e “futebol”. Os locais onde eram vivenciadas essa cultura de “jogo”, “primitiva” (HUIZINGA, 1979), ainda não tinham sido ocupados em quase sua totalidade pela especulação imobiliária e pela “modernização” da indústria, provocada pelo avanço das relações capitalistas. Nesse sentido, foram citados os “campos-de-várzea”, “áreas verdes”, as pracinhas e terrenos baldios, já não mais existentes

no presente ou abandonados, locais estes que os moradores mais antigos viram transformarem-se em “áreas de risco” ou “lixões”. Estas atividades “de lazer”, realizadas no “tempo livre”, que expressavam “valores vindos de nosso passado, do período da nossa formação, constituindo o ambiente moral em que nos formamos” (FERNANDES, 1979, citado por FRIEDMAN, s.d.) foram desaparecendo e hoje quase não mais se manifestam espontaneamente nas ruas e praças que resistiram ao tempo no bairro.

Assim, resgatar estas atividades “tradicionais”, essa cultura que identificou a formação da comunidade, o cotidiano infantil marcado pela “heterogeneidade e pela presença de valores hierárquicos” (HELLER, 1960), ajuda-nos a compreender como brincavam as crianças no passado, como produziam “essa cultura não-oficial” que incorpora “criações anônimas das gerações que vão se sucedendo” (KICHIMOTO, 1993).

O subprojeto da área do curso de Licenciatura em Educação Física e o projeto interdisciplinar levado a cabo na escola do bairro investigado, têm como foco o resgate cultural das brincadeiras e jogos praticados como forma de construir referências de conhecimentos para constituírem os processos pedagógicos no trabalho docente a ser desenvolvido. Considera-se que esses procedimentos enriquecem a ação educativa e contribuem significativamente para a formação do (futuro) professor (a) que exercerá a tarefa de educar as futuras gerações. Tal tarefa, elaborada a partir do “universo das crianças”, permite uma aproximação mais significativa do “ensaio” docente à realidade escolar e social.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- FERNANDES, F. Folclore e mudança social na cidade de São Paulo. In: FRIEDMANN, Adriana. **Jogos tradicionais**. Disponível em: <[http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_07\\_p054-061\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p054-061_c.pdf)> Acesso em: 17 de julho de 2015.
- HELLER, A. **O cotidiano e a história**. São Paulo, Paz e Terra, 1960.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo, Perspectiva, 1979.
- MARQUES, A.F. **A educação escolar e o resgate da identidade cultural das classes populares**. Ciência e Educação (UNESP), Bauru, v. 6, n.1, p. 65-73, 2000.
- PADILHA, P. R. **Curriculum Intertranscultural: novos itinerários para a educação**. São Paulo, Cortez, 2004.
- KISCHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis**. Petrópolis-RJ, Vozes, 1993.