

CULTURA POPULAR NA ESCOLA: A EXPERIÊNCIA DO PET GAPE NA SEMANA MUNDIAL DO BRINCAR E NA SEMANA DO FOLCLORE

**MAYARA GOULART BRASIL¹; BRUNA LETICIA DA SILVA BUENO²; BIBIANA DE
MORAES DIAS³; ISABELA MARIA SANTOS SILVA⁴; ROSE ADRIANA DE
ANDRADE MIRANDA⁵; LILIAN LORENZATO RODRIGUEZ⁶**

¹*Universidade Federal de Pelotas – mayaragbrasil@hotmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas - bruleticiaab@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – bibianamdias@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – isabelamariassilva@gmail.com*

⁵*Universidade Federal de Pelotas – rosemiranda.educampoufpel@gmail.com*

⁶*Universidade Federal de Pelotas – lialorenzato@gmail.com*

1. APRESENTAÇÃO

O presente texto tem como objetivo discutir a atuação e vivências do Grupo de Ação e Pesquisa em Educação Popular – GAPE do Programa de Educação Tutorial – PET relativas à Semana do Brincar e do Folclore realizadas junto à Escola Municipal de Ensino Fundamental Machado de Assis - EMEF.

O PET GAPE é um grupo multidisciplinar onde fazem parte 12 bolsistas dos cursos de Antropologia, Cinema de Animação, Cinema e Audiovisual, Designer Digital, Jornalismo, Pedagogia e Psicologia. Suas ações estão inseridas na articulação das áreas de Educação e Cultura, e desde 2016 desenvolve ações em parceria com o Núcleo de Folclore da Universidade Federal de Pelotas – NUFOULK e a EMEF Machado de Assis que está localizada no município de Pelotas/RS.

A referida Escola atende crianças da Pré-Escola até o 5º ano do ensino fundamental e nela anualmente tem sido realizadas atividades e brincadeiras relacionadas ao Folclore brasileiro com o intuito de inserir este tema de grande relevância para o cotidiano escolar. Sendo assim, ao se trabalhar com a cultura local pressupõe-se a necessidade de aprender conhecimentos, crenças e costumes perpetuados pelas comunidades. Neste sentido é imprescindível conhecer, reconhecer e se apropriar destas formas de manifestação. Através destas as pessoas e comunidades criam sua identidade e aprendem as tradições e os costumes de sua terra. “Podemos dizer que, através do folclore, o povo se faz presente na sociedade, se afirma no âmbito da superestrutura ideológica e nela encontra a sua tribuna.” (CARNEIRO, 2008, p. 25)

Neste sentido o PET GAPE propôs o desenvolvimento de algumas atividades em parceria com o NUFOULK e a Faculdade de Educação/UFPel durante a Semana Mundial do Brincar e a Semana do Folclore na EMEF Machado de Assis. As atividades propostas variaram entre cantigas e brincadeiras, sendo realizadas tanto em sala de aula como no pátio da instituição, estimulando não só a inserção do tema em sala de aula, como também colocar o corpo em movimento e promover a interação das diversas turmas. Tais atividades foram organizadas durante o estudo de textos de CARNEIRO (2008), SMIT (2003), BENJAMIN (2002) e ROCHA (2008).

2. DESENVOLVIMENTO

Na edição de 2017 as atividades realizadas na EMEF Machado de Assis ocorreram em dois turnos, no dia 23 de maio de 2017, data em que foi comemorada a Semana Mundial do Brincar. Durante a manhã foram propostas atividades para

as turmas de Pré 1, 1º, 2º e 4º ano. E no período da tarde as turmas foram Pré 1 e Pré 2, 3º e 5º ano.

Dando início às atividades foi questionado para todas as turmas os motivos pelo qual é tão bom brincar. Após as colocações das crianças, ressaltou-se os seus benefícios e também foi perguntado qual era a brincadeira predileta de cada uma das crianças participantes da atividade. Logo após, foi proposta algumas brincadeiras como: a) corrida do saco em que duas filas foram formadas e se destacava a equipe que realizasse o percurso mais rápido; b) dança das cadeiras onde as crianças devem ficar dançando na volta das cadeiras e quando a música parar estas devem sentar em uma delas. Porém o diferencial da brincadeira é que o número de cadeiras é menor que o número de crianças brincando, sendo assim, ganha quem conseguir sentar na última cadeira. As músicas utilizadas nesta atividade foram, por exemplo: Pererê Peralta (Saci) - Carlinhos Brown/ A Cuca Te Pega - Cássia Eller (2001) do Disco Sítio do Picapau Amarelo (2012); c) mortovivo que é uma atividade que envolve a atenção e o movimento dos participantes, pois precisam ficar atentos para os comandos de 'morto' que representam que o participante deve se abaixar e de 'vivo' que é quando este deve permanecer em pé. O vencedor é a criança que consegue obedecer a todos os comandos; d) telefone sem fio em que a turma senta em roda e a primeira criança diz uma frase curta, é preciso que uma criança repasse para a outra sem alterar o que foi dito pela primeira da fila, no final a última criança deve dizer em voz alta o que foi cochichado em seu ouvido. Se frase não corresponder ao que foi dito no início será preciso identificar qual criança não entendeu a frase que lhe foi dita pelo colega ao lado e a modificou.

Já no dia 21 de agosto de 2017 o PET GAPE foi mais uma vez à escola com o propósito de proporcionar aos estudantes momentos de brincadeiras e cantigas folclóricas. As atividades ocorreram com todas as turmas da escola, como nas edições anteriores da Semana do Brincar/UFPel, e durante dois turnos.

Com as turmas de pré 1 e 2 e o 1º ano se iniciou com o seguinte questionamento: se eles sabiam o que era folclore? Muitas das crianças responderam que não e então se passou a explicar exemplificando com os personagens e músicas brasileiras. Logo após os estudantes foram questionados sobre quais daqueles personagens eles mais gostavam e alguns deles foram indicados, entre eles as crianças destacaram o Negrinho do Pastoreio, a Mula sem cabeça, o Curupira e o Saci-Pererê. Então foram distribuídas para as crianças uma folha que continha alguns dos personagens citados: Negrinho do Pastoreio ou Saci-Pererê para que elas pintassem e cortassem com o auxílio das bolsistas que orientaram e conduziram as atividades. Feita as pinturas estas foram coladas em uma cartolina e cortadas. E então foi confeccionado um quebra-cabeça com os personagens. Na sequência foram cantadas cantigas de roda com as turmas como: roda caixinha, ciranda cirandinha e atirei o pau no gato.

Já com o 2º e 3º ano também se iniciou as atividades com o questionamento sobre se estes conheciam e sabiam o que era o folclore. Após eles terem nomeado alguns elementos folclóricos as bolsistas citaram mais alguns personagens e passaram a comentar suas características e contextualização. Isto levou as crianças a imitar o saci-pererê, por andar em um pé só, e o curupira por andar com os pés virados. Na sequência a proposta foi cantar cantigas de roda conhecidas pelas crianças como a "Borboletinha", "Atirei o pau no gato", "Escravos de Jó" entre

outras. Também se realizou brincadeiras como “Chicotinho Queimado”, onde as crianças devem sentar em círculo e uma delas fica girando atrás da roda com uma bola de papel em mãos até colocar atrás de um dos colegas. O restante dos participantes deve ficar cantando

“Chicotinho Queimado, torrado” enquanto o colega gira. Após algumas voltas a criança com o “chicotinho” deve soltar o objeto atrás de algum de seus colegas e este deve se levantar para tentar alcançá-lo. O objetivo do jogo é fazer com que a criança que estava em pé consiga sentar no lugar daquela que se levantou para tentar lhe pegar.

A atividade proposta com o 4º e 5º ano iniciou-se com uma conversa sobre o que eles acreditavam ser o folclore. Algumas crianças souberam listar algumas lendas e livros sobre o assunto. Após a conversa as turmas foram levadas ao pátio da escola e se propôs a brincadeira do “Chicotinho Queimado”. Logo após o grupo cantou algumas cantigas e músicas, onde surgiu a ideia de se fazer uma roda com a música “Escravos de Jó” e aproveitar a brincadeira, já que alguns não a conheciam. Foi então onde cada estudante continha uma bola de papel em mãos e conforme cantava-se a canção as bolas deviam ser repassadas para o colega ao lado, conforme o ritmo da música. Como alguns já conheciam a canção acabaram propondo algumas alterações na brincadeira. Então inovaram na parte em que a música diz “tira, bota” e ao invés de passar as bolas deveriam colocá-las para dentro e para fora do círculo.

Como a escola tem a orientação de que cada estudante faça a retirada e leitura semanal de livros da biblioteca, as bolsistas propuseram que eles retirassem um livro sobre o folclore e as crianças aceitaram a sugestão. E assim as atividades acabaram refletindo para além da escola e estendendo-se até as famílias.

3. RESULTADOS

Por se tratar de uma escola parceira do PET GAPE, o grupo de bolsistas está inserido no dia-a-dia da instituição. Desta forma percebe-se que ao serem propostas algumas cantigas e brincadeiras as crianças passam a brincar no recreio com as atividades realizadas. Isto ocorreu tanto na Semana do Brincar como na do Folclore.

Observa-se que as atividades desenvolvidas acabaram sendo de certa forma absorvidas pelo cotidiano das brincadeiras dos estudantes, uma vez que nos momentos de recreação, logo se percebeu que os estudantes do 1º ano, ao saírem para um de seus intervalos, formaram uma roda e passaram a cantar e brincar de “Ciranda Cirandinha”. Em outra oportunidade os alunos do 3º ano brincaram de “chicotinho queimado” e fizeram algumas adaptações na brincadeira, como, ao invés de utilizar bolas de papel utilizaram o próprio toque no corpo para representar o objeto. Na turma do 4º ano o pedido para a repetição da brincadeira do saco é constante, eles dizem ter adorado a brincadeira e alegam que na ocasião pularam poucas vezes.

Walter Benjamin (2002, p. 03) comenta essa intrínseca repetição da criança em relação ao brincar: “Sabemos que para a criança ela é a alma do jogo; que nada a torna mais feliz do que o “mais uma vez”. ... Para ela, porém, não bastam duas vezes, mas sim sempre de novo, centenas e milhares de vezes.” Como estes dois eventos são organizados anualmente nesta Escola e fazem parte do Projeto de Pesquisa - Educação Popular: um desafio a Escola Pública, desenvolvido desde

2016, onde as bolsistas do PET GAPE estão cotidianamente inseridas nas rotinas da escola, tem-se que o projeto desenvolvido se ampliará e se desenvolverá, focando-se na pesquisa relativa às brincadeiras e às cantigas folclóricas junto às famílias e a comunidade local, bem como se continuará com a realização de atividades como estas vinculadas a outros eventos ou datas comemorativas.

Conforme Martins (2006, p. 48) “Toda brincadeira é, ao mesmo tempo, uma atividade da criança, uma expressão de si, e igualmente um aspecto das relações sociais, uma expressão de condições objetivas de ação e desenvolvimento.” Portanto podemos dizer que há um conteúdo na ação de brincar ou jogar, ou seja, um conteúdo, como diria Freire, de *experiência feito*.

E assim proporcionar e possibilitar que o brincar e a cultura popular cada vez mais faça parte e esteja presente na escola como uma forma de aprender.

4. AVALIAÇÃO

A proposta da inserção e da valorização da cultura popular na escola veio da percepção dos vários relatos de que o folclore só se faz presente nas escolas e é reconhecido como tal, na Semana do Folclore que ocorre no mês de Agosto. Por isso, foram propostas atividades como pintura e recorte, cantigas e brincadeiras em que as crianças da escola pudessem perceber que o folclore faz parte e está presente em nossos costumes.

Ao encerrarmos os dois encontros conseguimos perceber que as crianças se apropriaram do assunto e passaram a realizar a leitura sobre os personagens, como nos livros na biblioteca ou durante o intervalo em que cantam uma ciranda e permanecem dançando em roda.

Através das atividades compartilhamos e proporcionamos a popularização do folclore, manifestações culturais estas que precisam ser conhecidas, reconhecidas e abordadas durante todo o ano, dentro e fora das escolas devido a sua riqueza.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação**, São Paulo: Editora, 2002.
- CARNEIRO, E. **Dinâmica do Folclore**. São Paulo: Martins Fontes, 2008. 3^a Edição.
- YEHEZKEL, R. T. **Belas Lendas Brasileiras**. Ilustrações Isabela Fernandes. Belo Horizonte: 2002.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da esperança: um reencontro com a Pedagogia do Oprimido**. 15. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.
- MARTINS, Ligia Márcia. **A brincadeira de papéis sociais e a formação da personalidade**. In.: ARCE, Alexandra. DUARTE, Newton (orgs) Brincadeira de papéis sociais na educação infantil: as contribuições de Vygotsky, Leontiev e Elkonin. São Paulo: Xamã, 2006 (p. 27 a 50).
- ROCHA, R. **Almanaque Ruth Rocha**. Ilustrações Alberto Llinares. São Paulo: Ática, 2008.
- SMIT, Shoham. **O livro das lendas**. Ilustrações Vali Mintzi. Tradução de Paulo Geiger. São Paulo: Companhia da Letrinhas, 2013.