

FOLCLORE GAÚCHO: APRENDENDO E ENSINANDO AS HISTÓRIAS LOCAIS

ISABELA MARIA SANTOS SILVA¹; BRUNA LETICIA DA SILVA BUENO²;
³HELOISA HELENA DUVAL DE AZEVEDO; ROSE ADRIANA ANDRADE DE
MIRANDA⁴

¹UFPEl – *bruleticiab@gmail.com*

²UFPEl – *isabelamariassilva@gmail.com*

³UFPEl – *profa.heloisa.duval@gmail*

⁴UFPEl – *rosemiranda.educampoufpel@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O trabalho de pesquisa e de criação de materiais didáticos sobre os personagens do folclore brasileiro está sendo realizado pelo PET GAPE (Programa de Educação Tutorial – Grupo de Ação e Pesquisa em Educação Popular), da Universidade Federal de Pelotas, desde 2016. Desde então, ele passou por diversas etapas, tendo início com a ilustração de alguns dos personagens consagrados do folclore brasileiro, passando pela confecção de materiais didáticos com os mesmos, posteriormente sendo criado e divulgado um vídeo com o sinalário em LIBRAS dos personagens folclóricos e que, agora, planeja estender ainda mais sua atividade, ampliando seu repertório com a inclusão de personagens do folclore gaúcho ou de tradição local.

A palavra folclore foi grafada inicialmente por William John Thoms, em 1846, sendo usada para expressar a “sabedoria do povo”. Deste modo, o folclore é, de certa forma, universal e, ao mesmo tempo, passa por transformações regionais, pois é atualizado de acordo com a realidade e criatividade do indivíduo e de sua comunidade. Argumentando sobre esse assunto Brandão diz que “a idéia de folclore como apenas a tradição popular, as sobrevivências populares, estendeu-se a outras dimensões. Dimensões mais atuais, mais associadas à vida do povo, à sua capacidade de criar e recriar.” (1984, p.30).

Tendo isso em mente, o presente texto abordará, sobretudo, o folclore regional, a cultura gaúcha e os materiais educativos feitos com os mesmos, tendo foco nas histórias do Fantasma do Terno, o Fogo da Linha e o conto da Bruxa, algumas das lendas de uma das cidades litorâneas do Rio Grande do Sul, São José do Norte, que foram contadas pelos seus moradores.

2. METODOLOGIA

A ideia que rege este trabalho nasceu através da parceria do PET GAPE junto ao projeto de pesquisa orientado e coordenado pela professora Rose Adriana Andrade de Miranda, intitulado “Cultura Litorânea do Rio Grande do Sul: semelhanças e diferenças entre comunidades da orla da lagoa e comunidades da orla marítima”, no qual são pesquisadas as culturas populares através da investigação dos folguedos, ritos, artes populares, causos, lendas e tradições dos moradores da região litorânea, pois a partir destes,

[...] foi surgindo uma necessidade cada vez maior de investir em uma pesquisa que mapeasse e organizasse a cultura litorânea do Rio Grande do Sul, com especial atenção para os aspectos diferenciais entre orla da

lagoa e orla marítima, pois começamos a perceber, através do convívio com os acadêmicos dessas duas regiões que podem existir tênues diferenças entre as comunidades litorâneas que convivem com a água doce e as que convivem com a água salgada. Com especial atenção para o município de São José do Norte que está localizado entre as duas orlas e é constituído por uma multiplicidade de pequenas comunidades vinculadas a cultura pesqueira (MIRANDA, 2014, p.2).

Com isso, planejou-se fazer o registro da cultura e das lendas que cercam a cidade de São José do Norte, um dos polos do curso de Licenciatura em Educação do Campo da UFPel. O que ajudou na etapa inicial da investigação, uma vez que contou com o auxílio dos acadêmicos do referido curso. Em um segundo momento passou-se a aplicar questionários e fazer entrevistas com moradores locais.

Para a obtenção das histórias (lendas e causos), a professora Rose Adriana, que coordena este projeto, fez entrevistas com alguns pescadores de São José do Norte. Para isso, utilizou um programa comum de captação de áudio para celular, e registrou tudo o que ouvia, com a autorização dos entrevistados. As lendas locais que foram apresentadas foram, inicialmente, de três personagens: o Fantasma do Terno, o Fogo na Linha e a Bruxa.

Retornando para Pelotas, a professora Rose repassou os áudios e informações coletadas para a aluna Isabela Maria Santos Silva, graduanda em Cinema de Animação e bolsista do PET GAPE, que já trabalhava com a ilustração dos personagens folclóricos nacionais e se encarregou de aprender as novas histórias e encontrar um meio de melhor ilustrá-las.

Os demais aspectos pesquisados sobre a cultura do litoral sul rio-grandense ainda estão em processo de organização e sistematização. Como a pesquisa irá se expandir para o restante do estado, acreditamos que novas lendas surgirão nas novas etapas.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para Castoldi (2006), cabe ao educador facilitar a construção do processo de formação, e todos os recursos pedagógicos e atividades criativas que o auxiliarem a responder aos problemas educacionais, devem ser considerados, pois tudo o que é feito em aula implica diretamente na formação do aluno. Para o autor:

Com a utilização de recursos didático-pedagógicos pensa-se em preencher as lacunas que o ensino tradicional geralmente deixa, e com isso, além de expor o conteúdo de uma forma diferenciada, faz os alunos participantes do processo de aprendizagem (CASTOLDI 2006, p. 985).

Por isso, ainda com a perspectiva de criar materiais didáticos que pudessem ser utilizados pelos professores parceiros e alunos do curso de Pedagogia da UFPel, com as informações coletadas sobre os personagens folclóricos locais e nacionais, o grupo PET desenvolveu materiais e oficinas que foram aplicados em escolas públicas de São José do Norte e Pelotas. Essas oficinas trabalharam com os personagens pesquisados e com brincadeiras tradicionais e folclóricas de ambos os municípios.

Um dos materiais recentemente organizados pela atual equipe deste projeto, foi um jogo de tabuleiro, em grandes dimensões, chamada de “Trilha do Folclore”, que foi utilizada na Semana do Folclore da UFPel, na Escola Municipal de Ensino Fundamental Machado de Assis, localizada no bairro Três Vendas, na cidade de Pelotas - RS. A escola é parceira em vários projetos do PET GAPE. Além do

caráter recreativo e saudavelmente competitivo, a Trilha conta em cada uma das casas em que o jogador passa, um pouco do folclore, aproximando os jogadores das lendas e tradições.

Muitas das lendas e tradições nacionais presentes no jogo já eram conhecidas pelas crianças, principalmente por esta ser uma temática que vem sendo trabalhada há alguns anos com as escolas parceiras do PET GAPE. No entanto, nenhum dos personagens folclóricos de São José do Norte foram reconhecidos, e o fato das suas histórias serem novidades causou extremo interesse por parte dos alunos e até mesmo pelas professoras.

Foi lhes contado então, conforme os jogadores foram caindo nas casas, que o Fantasma do Terno se tratava de um homem simples que usava as roupas dos falecidos da região e durante a noite pedia alimentos nas casas, mas que, devido suas vestes, eles o associavam ao então falecido, e passaram a lhe alimentar por medo. Já a história do Fogo da Linha fala de uma bola de fogo que acompanha, ilumina e protege os viajantes por um curto período, e deixa um rastro de fogo por onde passa, semelhante à uma linha de trem. Por fim, o conto da Bruxa, que se diferencia das outras histórias tradicionais por usar um vestido branco e trançar a crina dos cavalos.

4. CONCLUSÕES

Diante de uma sociedade onde as tradições e lendas folclóricas estão cada vez mais sendo esquecidas, este trabalho inova não somente reafirmando a cultura brasileira, como também apresentando e dando forças à personagens regionais que poderiam simplesmente desaparecer se suas histórias não fossem contadas.

A produção do material didático “Trilha do Folclore” possibilitou que todos os contos e lendas descobertos com a presente pesquisa, pudessem ser aprendidos e compartilhados com mais pessoas, em sua maioria crianças, de forma que, além de proporcionar um momento educativo, fosse também bastante divertido para todos.

Esse projeto tem sido resultado do trabalho de muitas pessoas, e muitas parcerias, em prol do avivamento do folclore brasileiro, e tem passado por diversas etapas, crescendo e buscando novas possibilidades. O próximo passo dessa pesquisa será aprender e conhecer mais a fundo os contos e histórias da cidade de Pelotas e da Colônia Z3 e, com isso, ampliar ainda mais o repertório de histórias e personagens dos materiais educativos produzidos pelo grupo, para que atinjam ainda mais pessoas com o folclore nacional.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRANDÃO, C. R. **O que é o folclore**. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1984.

MIRANDA, R. A. A. **Cultura Litorânea do Rio Grande do Sul**: semelhanças e diferenças entre comunidades da orla da lagoa e comunidades da orla marítima. Projeto de Pesquisa. Pelotas, UFPel, 2014.

FRANCHINI, A. S. **As 100 melhores lendas do folclore brasileiro**. 2. ed. Porto Alegre: L&PM, 2012.

CASTOLDI, R; POLINARSKI, C. A. **A utilização de Recursos didático-pedagógicos na motivação da aprendizagem**. In: I SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE CIENCIA E TECNOLOGIA. Ponta Grossa, PR, 2009.