

O PET GAPE NA SEMANA MUNDIAL DO BRINCAR

MAYARA GOULART BRASIL¹; JÉSSICA CORRÊA PEREIRA²; ROSE ADRIANA DE ANDRADE MIRANDA³; HELOISA HELENA DUVAL DE AZEVEDO⁴

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

²*Universidade Federal de Pelotas – jessicacorreaper@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – rosemiranda.educampoufpel@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – profa.heloisa.duval@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo relatar as ações realizadas pelo Grupo de Ação e Pesquisa em Educação Popular – GAPE do Programa de Educação Tutorial – PET na Escola Municipal de Ensino Fundamental Machado de Assis na cidade de Pelotas/RS que ocorreram durante a Semana Mundial do Brincar.

O PET GAPE é um grupo multidisciplinar, conta com 12 bolsistas dos cursos de: Artes Visuais, Cinema e Audiovisual, Designer Digital, Jornalismo, Pedagogia e Psicologia. São desenvolvidas atividades ligadas ao ensino, pesquisa e extensão com foco em educação e cultura. Desde o ano de 2016, existe no planejamento do grupo uma pesquisa sobre educação popular, e nela são elaboradas propostas de atividades e brincadeiras sobre o folclore brasileiro, com o intuito de proporcionar conhecimento e expandir os saberes sobre esse tema, mostrando que o folclore está inserido no cotidiano e de forma lúdica.

Dessa forma, o PET GAPE desenvolveu atividades de cantigas e brincadeiras, que foram realizadas tanto em sala de aula como no pátio da instituição. Além de apresentar novas brincadeiras, as ações promovem a interação dos envolvidos, fazendo com que alunos, funcionários e bolsistas do grupo participem das atividades. Tais propostas foram pensadas a partir do estudo dos textos de BENJAMIN (2002), ROCHA (2008) e CARNEIRO (2008).

2. METODOLOGIA

A semana mundial do brincar ocorreu entre os dias 20 e 28 de maio de 2018. O tema, escolhido pela instituição Aliança pela Infância no Brasil, responsável pela iniciativa, utilizou o título “brincar de corpo e alma” afim de gerar diálogo e ações com esse foco.

Como já feito em outros anos, os bolsistas se reuniram para pensar as atividades que seriam feitas na escola. Nesse momento, foi possível relatar lembranças da infância, compartilhar conhecimentos sobre as brincadeiras e cantigas e foram descobertas várias atividades lúdicas que até então eram desconhecidas para alguns acadêmicos. Durante o planejamento, foi preciso pensar as ações para cada faixa etária dos alunos da escola e relembrar regras dos jogos.

No dia 25 de maio, os bolsistas do programa se dirigiram para a escola Machado pelo turno da manhã para realizar as atividades propostas. Foram 4 turmas, com duração de 20 minutos para a realização das ações.

A primeira turma foi o 4º ano do fundamental, eram em torno de 15 alunos na turma. Começamos falando sobre a importância do brincar, relatando que era muito divertido fazer atividades com os amigos e que estávamos ali propondo

algumas brincadeiras com eles. Avisamos que tínhamos duas propostas e que a terceira brincadeira ficaria por conta deles. Iniciou-se então uma votação para escolher a atividade final.

Fomos para o pátio da escola com os alunos da turma e demos início com a brincadeira “chicote-queimado”, em que os participantes sentam em forma de círculo e um deles fica do lado de fora com uma bola em mãos, girando em volta da roda. Até que ele larga a bola atrás de alguém, esse escolhido precisa correr para pegar quem largou o objetivo, e quem largou precisa ocupar o lugar na roda do escolhido. A segunda brincadeira proposta foi “campo de batalha”, que consiste em dividir a turma em dois grupos e cada um desses grupos ocupa uma parte da quadra da escola. São distribuídas bolinhas de papel para os grupos, quando é dada a largada para o jogo, eles precisam tentar fazer com que no campo adversário tenha mais bolas de papel do que o deles. A terceira atividade foi jogar futebol, escolhida pela turma.

A segunda turma que realizou as atividades foi o 2º ano do ensino fundamental. Propomos a mesma dinâmica, deixando que eles escolhessem a última brincadeira. Conversamos previamente sobre a importância do brincar e nos dirigimos para o pátio. A primeira brincadeira realizada foi morto-vivo, em que uma pessoa fica responsável por dar as ordens e o restante precisa abaixar e levantar. O último que obedecer o que foi dito, ganha a brincadeira. A segunda atividade foi “mamãe, posso ir?”, uma pessoa dá as ordens e a partir de então os participantes vão caminhando em direção essa pessoa seguindo o que foi dito, levando em conta o número de passos e o tamanho deles. A turma já conhecia o jogo. Para finalizar, eles optaram por ir na praça da escola brincar no escorregador, balanços e na casinha de madeira.

As turmas pré 1 e 2 realizaram as atividades em conjunto. Fomos para o pátio da escola e conversamos sobre as brincadeiras que eles mais gostam, ressaltando como é bom brincar e se divertir. A primeira brincadeira foi “mamãe, posso ir?”, a maioria dos alunos já conheciam o jogo. A segunda brincadeira foi “telefone sem fio”, sentamos em roda e um jogador falava duas palavras no ouvido do colega ao lado, essas palavras precisavam passar por todos da roda até chegar na pessoa que as escolheu, então, falava em voz alta o que havia entendido e a pessoa que iniciou a brincadeira respondia se estava certo ou não. A partir de então, começava a busca pelo ouvinte que alterou o que foi dito no início da brincadeira. Para finalizar, realizamos uma rodada de “morto-vivo”, além de uma cantiga de roda.

Ao término das atividades, vários alunos vieram nos relatar que adoraram as brincadeiras.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Periodicamente são realizadas atividades nessa instituição, pelo fato dos bolsistas estarem inseridos no cotidiano da escola, é possível notar os reflexos positivos a partir das ações realizadas com os alunos. São percebidas as mudanças de comportamento no intervalo. Antes ocorriam brincadeiras de pega-pega, na praça da escola e futebol. Com a intervenção dos bolsistas e a realização dessas brincadeiras que até então os alunos não conheciam, acabam por experienciar e se apropriar das novas atividades.

Além disso, foram diversos os pedidos de repetição dos alunos quando dizíamos que nosso tempo havia acabado e que precisavam retornar para suas salas de aula. Walter Benjamin (2002, p. 03) comenta esse desejo por repetição

que a criança tem 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.” Com o pedido de “mais uma vez” é possível perceber que gostaram da atividade realizada. Dessa forma, se proporciona e possibilita o brincar, oferecendo repertório para os momentos de recreio, além de fazer com que a cultura popular se faça presente em meio aos momentos de aprendizado e interação.

4. CONCLUSÕES

Nas visitas a EMEF Machado de Assis, é possível notar o quanto as crianças deixam de brincar para utilizar celulares e outros aparelhos tecnológicos. O momento do intervalo, que deveria ser utilizado para realizar jogos e brincadeiras, perde cada vez mais espaço. São poucos os momentos em que, durante as ações na escola, foi visto uma criança brincando de amarelinha ou cantiga de roda, sempre estavam na praça da escola, jogando futebol e brincando de pegar, além de utilizarem celulares.

Ao pensarmos nas atividades que levaremos para a Semana Mundial do Brincar na escola, escolhemos brincadeiras que os próprios alunos possam realizar em seus momentos de intervalo, o que garante um vasto repertório de atividades e a interação de muitos estudantes nesse momento. As brincadeiras selecionadas possuem uma grande bagagem cultural e fizeram parte da infância dos pais dos alunos, o que facilita e aproxima a relação dos pais e filhos, podendo brincar de jogos que ambos conhecem.

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.

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.