

Telefónica

vivo

PDF
INTERATIVO
Clique nos links
para aprofundar
o conteúdo

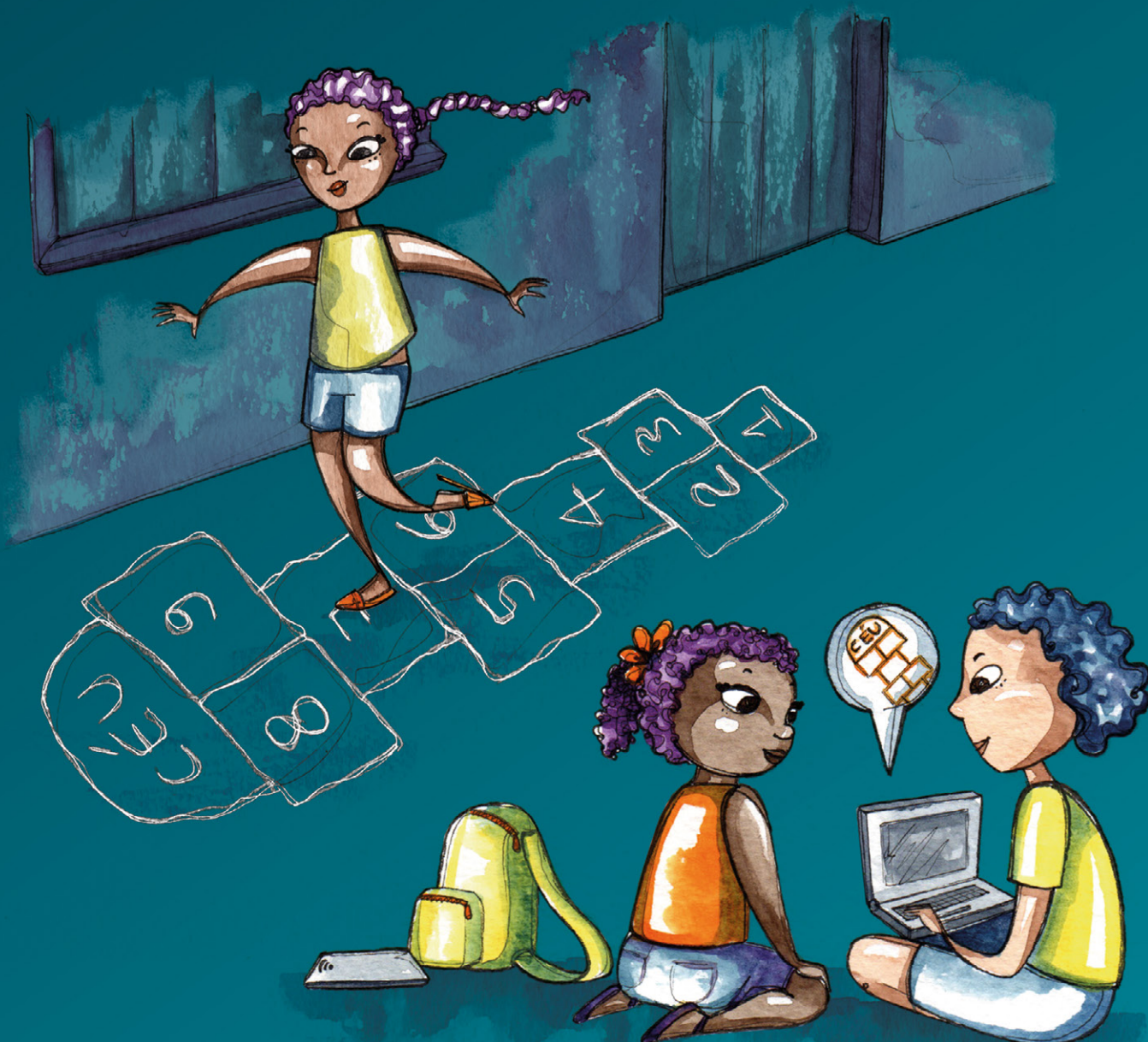


Escolas Rurais Conectadas

Coleção: Classes Multisseriadas em Escolas do Campo

Jogos e brincadeiras_

Fundação Telefônica



Por Fernanda Macruz
Verônica Mendes Pereira

Coleção: Classes Multisseriadas em Escolas do Campo

Jogos e brincadeiras

1ª Edição

Idealização:

Telefônica | **vivo**
Fundação Telefônica

Realização



São Paulo
Fundação Victor Civita
2015

Idealização:
Fundação Telefônica Vivo

Diretora Pedagógica:
Giovana Cristina Zen

Diretora Presidente:
Gabriella Bighetti

Coordenação Administrativa:
Ludmila Meira

Educação e Aprendizagem:
Milada Tonarelli Gonçalves
Fernanda Viana Gobbo Jaber
Fu Kei Lin
Nayara Magri Romero
Renata Mandelbaum Altman
Weronica Gorska Miranda

Comunicação:
Ananda Azevedo

Publicação:
Fundação Victor Civita

Diretora Executiva:
Angela Cristina Dannemann

Comunicação:
Luanda de Lima Sabença
Anna Paula Pereira Nogueira

Coordenadora Pedagógica:
Regina Scarpa

Realização:
Instituto Chapada de Educação e Pesquisa (ICEP)

Marketing:
Caroline Venturelli Rêgo
Juliana Coqueiro Costa

Diretora Executiva e Presidente:
Cybele Amado

Secretária Executiva e Vice-Presidente:
Claudia Vieira

Projetos:
Mauro Morellato
João Augusto Gomes da Silva

Prefácio

A Fundação Telefônica Vivo é parte do Grupo Telefônica e atua como uma Fundação Digital, fazendo da tecnologia e da inovação importantes aliados na busca por novas respostas para os desafios do mundo contemporâneo.

Acreditamos no poder transformador da educação e apostamos em projetos que estimulem o uso de metodologias inovadoras de ensino e aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento de crianças e jovens e preparando-os para o mundo conectado. Um exemplo dessa atuação é o **Programa Escolas Rurais Conectadas**, cujo objetivo é impulsionar processos educacionais inovadores nas escolas do campo, disponibilizando, além da infraestrutura tecnológica, formação docente, metodologias e conteúdos diferenciados e implementando laboratórios de experimentação digital em alguns territórios.

Em contextos rurais, as classes multisseriadas são uma realidade enfrentada pelos educadores. Essas classes, com estudantes de diferentes idades e séries, têm sido uma importante solução para atender aos estudantes do campo que, organizados de forma heterogênea, podem trocar experiências e aprender com colegas de outras idades. Para o educador, atuar em uma classe multisseriada é uma oportunidade de exercitar, todos os dias, seu papel de mediador, orientador e organizador de experiências, contribuindo para a aprendizagem de seus estudantes, e de vivenciar uma prática motivadora e alinhada à educação do século XXI.

Nossa Fundação procura potencializar o que escolas do campo já têm, respeitando sua natureza e diversidade e oferecendo instrumentos para incrementar a ação de seus educadores. Assim, visando a apoiar e inspirar práticas de educadores que atuam na realidade do multisseriamento, a **Coleção Classes Multisseriadas em Escolas do Campo** foi idealizada pela Fundação Telefônica Vivo e realizada, coletivamente, com apoio do Instituto Chapada de Educação e Pesquisa (ICEP).

Esta coleção traz questões específicas de sala de aula e é composta por seis cadernos: 1. **Entendendo suas origens** apresenta histórico da educação escolar em contextos rurais. 2. **Projetos de pesquisa** sugere diálogo entre organização de conteúdo e pesquisa em sala de aula. 3. **Leitura e escrita** traz experiências de como transformar estudantes em leitores e produtores de texto. 4. **Gestão da sala de aula** estimula a organização de atividades em classes multisseriadas. 5. **Jogos e brincadeiras** propõe trabalhar o jogo como forma de vivência da infância. 6. **Matemática** estimula atitude de interesse e inquietação frente ao conhecimento da disciplina.

Além de conhecer os conteúdos oferecidos por esta coleção, convidamos você a fazer parte de nossa rede virtual de educadores, onde você poderá trocar e conhecer novas experiências. Acesse: www.fundacaotelefonica.org.br/escolasrurais

Desejamos uma inspiradora leitura!

Gabriella Bighetti
Diretora Presidente
Fundação Telefônica Vivo

Macruz, Fernanda
Jogos e brincadeiras / Fernanda Macruz e Verônica Mendes Pereira. São Paulo: Fundação Victor Civita, 2015. (Coleção Classes Multisseriadas em Escolas do Campo; v.5)

ISBN 978-85-88988-34-7
ISBN Coleção 978-85-88988-36-1

Idealização: Fundação Telefônica Vivo
Realização: Instituto Chapada de Educação e Pesquisa (ICEP)

1. Jogos e brincadeiras 2. Ensino – jogos infantis 3. Proposta pedagógica – jogos e brincadeiras infantis 4. Programa Escolas Rurais Conectadas I. Título II. Fundação Victor Civita III. Série

CDD- 370



Esta obra é licenciada com uma licença Creative Commons
Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional.

Apresentação

Por Fernanda Macruz
Verônica Mendes Pereira



“Com a mãe, os filhos aprenderam a brincar. Ela fazia tudo ficar mais alegre. Se era longa a distância, ela brincava de contar estacas da cerca, de correr atrás da sombra, de andar no ritmo dos escravos de Jó. Brincar encurta caminho, dizia ela. Se faltavam histórias era olhando o céu que lia as personagens [...]

Com anilinas para doces, a mãe coloria as águas do tanque, uma cor de cada vez e mergulhava as alvas galinhas legornes em banho colorido: azul, verde, amarelo, vermelho, roxo. Em pouco tempo o quintal, como por milagre, era pátio de castelo, povoado de aves... agora raras, desenhadas em livro de fadas. Ficava tudo encantamento. [...] ao fazer biscoitos, massa pronta, ela distribuía pedaços com os meninos. Cada um fazia seus bichos, suas frutas: coelho, laranjas, serpentes, tatus, bonecos, cachorros. Depois ela assava ou fritava, perguntando: querem os bonecos louros ou morenos? Foi assim brincando que ela ensinou os meninos a fazer e a comer a Bandeira Nacional, quando faltava carne. Ela servia os pratos com chuchu verdinho – afogado com água da mina – arroz e mais ovo frito, enquanto recomendava: está no prato o verde das montanhas. Se misturar o arroz e a gema, vira ouro. O prato é esmaltado de azul. Está tudo pronto. Assim, Antonio aprendeu a fazer bandeira.”

(Queirós, 2003 p.51 e 55)

Apresentação

Neste caderno, a nossa proposta é fazer uma pequena viagem ao mundo dos jogos e das brincadeiras infantis, começando pela reflexão sobre o que é ser criança e o que é ter infância, passando pela discussão sobre o que são jogos cooperativos. E, para pensar nas questões que vamos trabalhar, convidamos você a participar dessa viagem. Mas, atenção, para isso será necessário encarar as discussões que vão aparecer por aqui considerando a criança que você foi um dia e que, de alguma forma, viveu a infância.

Lembramos que a discussão aqui proposta, sobre os jogos e as brincadeiras, ganham outro lugar em relação ao que é proposto, por exemplo, no caderno de Matemática dessa mesma coleção (também disponível on-line no site www.fundacaotelefonica.org.br), onde os jogos aparecem como um recurso de aprendizagem, um potencializador para se aprender um determinado conteúdo. No nosso caso, estamos discutindo o jogo em outra perspectiva, isto é, o jogo como um conteúdo em si mesmo, ou seja, a proposta é jogar por jogar, brincar pelo brincar...

Pois bem, depois dessa discussão, vamos mostrar, por meio de dois relatos de experiências – o primeiro desenvolvido em uma escola de Araçuaí, Minas Gerais, e o segundo, em Ibirataia, Bahia – como é possível trabalhar de maneira integrada, envolvendo a escola, os diferentes conteúdos, as crianças de diferentes idades e a comunidade, de maneira geral. O objetivo é fazer da escola um lugar de diálogo entre os conhecimentos escolares, a cultura e a natureza.

Por fim, inspirados nesses relatos, apresentaremos uma proposta de trabalho que estamos chamando **O mapa e o calendário dos jogos e das brincadeiras**, que tem como centralidade os diálogos entre os sujeitos (adultos e crianças) e o lugar ao qual pertencem. A ideia é trazer para dentro da escola e dos sujeitos o que acontece fora desse espaço, numa tentativa de dar visibilidade à identidade local. Tudo isso permeado por muita ludicidade.

Propostas pedagógicas

Para começar, uma reflexão: **afinal, o que é ser criança? E o que é brincar?** O quadro intitulado “Jogos Infantis”, do pintor holandês Pieter Bruegel, foi realizado em 1560 e retrata as diferentes brincadeiras do seu tempo (elas somam 84!). Esse minucioso estudo feito por Bruegel é considerado muito importante, pois foi realizado em uma época que não guarda muitos registros sobre a vida infantil. Era o século XVII!



Para ir além

Para se aprofundar um pouco mais nesse tema, vale a pena ler um interessante texto sobre brincadeiras e jogos infantis no site <http://www1.folha.uol.com.br/fol/brasil500/brinca8.htm>. Confira, também, os livros “Brincar, crescer e aprender”, de Adriana Friedman, e “Para brincar com arte”, de Lucy Micklethwait.

Muitas dessas brincadeiras não existem mais, e os motivos podem ser vários... Mas o fato é que esse quadro nos traz uma questão: a de que as coisas, os sentimentos e também as brincadeiras podem se perder no tempo, se não forem devidamente cuidados. Então, vamos ao que nos interessa: às brincadeiras que aí aparecem e que sobreviveram há tantos séculos! Para isso, comecemos por analisar o quadro... Acharam as 84 brincadeiras? Perceberam que muitas delas, ainda hoje, estão presentes nas diferentes infâncias do mundo? Pois bem, a dica é conversar com os seus alunos sobre as brincadeiras que aparecem no quadro de Bruegel semelhantes às que eles conhecem e sobre as outras, as que eles nunca viram. Nesse primeiro momento, pode ser uma conversa mais solta.

Depois disso, faça um levantamento, junto aos seus alunos, dos jogos e das brincadeiras que eles brincam e fale, também, de suas memórias: do que você brincava nas diferentes épocas do ano, em quais espaços, que brincadeiras de sua infância ainda existem e quais desapareceram, etc.

Nesse momento, vocês podem utilizar um jogo cooperativo com a participação de todos: **o jogo da mímica**. Aproveitando o tema em questão, peça para eles irem à frente da sala – individualmente, em duplas ou em trios – e que façam a mímica do jogo ou da brincadeira que eles querem demonstrar. À medida que a turma for adivinhando, você vai organizando essa conversa e anotando as respostas em um papel kraft, em forma de lista.

Deu para perceber se há diferença entre a sua infância e a dos seus alunos? Então, é sobre isso que vamos falar agora. Sabemos que toda pessoa adulta foi criança um dia. Ser criança é comum a todos os seres humanos, é um fato biológico. Mas, **viver** a infância, que é uma condição e um direito do ser criança, não é comum a todos. Além disso, pode variar muito nas diferentes sociedades. Mas, uma coisa é fato: o brincar é uma etapa fundamental para a construção da infância.



Para refletir

Como você tem contribuído para que as crianças vivam a infância?

Sugerimos que você assista ao documentário “Crianças invisíveis” no site <http://migre.me/o8Cih>. É um vídeo de duas horas, formado por sete vídeos curtos, realizados na Itália, no Brasil, Inglaterra, Sérvia, Burkina Faso, China e Estados Unidos. Foi criado para despertar a atenção para o sofrimento das crianças em situações difíceis por todo o mundo. Esse documentário vai dar “pano pra manga”, pois retrata a vida de crianças e jovens de sete lugares diferentes do planeta, cujas vidas são marcadas por uma realidade muito dura que os obriga a crescer muito cedo. Mas, a despeito dessa realidade, mesmo vivendo entre guerras e em situações de exploração, elas não deixam de brincar. Uma dica: você pode apresentar esse vídeo a todos os alunos em diversos dias, selecionando um ou dois episódios para comparação, pois o vídeo é longo e intenso!



Para ir além

Outros vídeos que vão contribuir para essa discussão são aqueles que retratam a vida de crianças indígenas. Eles ajudam a ampliar o nosso entendimento sobre a diversidade de infâncias encontradas no Brasil. Veja, por exemplo, o vídeo “Olhar Indígena”, no qual Roni Wasiry fala sobre o que é ser criança no povo Maraguá, do Amazonas. O vídeo tem 10 minutos e pode ser assistido no link: <http://www.youtube.com/watch?v=FtMBx5P7FGI>



Após assistirem ao documentário “Crianças invisíveis”, discuta com os alunos as seguintes questões:

- Vocês acham que ser criança é o mesmo que ter infância?
- Vocês acham que toda criança tem infância?
- Vocês acham que a infância é igual para todo mundo?
- Vocês acham que ter ou não ter infância depende da classe social da criança?

Depois dessa discussão, proponha aos alunos que se juntem em grupos e criem um vídeo ou uma apresentação em Power Point, contando sobre a sua infância e mostrando, principalmente, do que eles brincam. Para isso, proponha a eles a utilização de músicas e de imagens. Essa atividade foi sugerida pelo Projeto Redigir. FALE/UFMG (<http://www.letras.ufmg.br/site/index.asp>), 2011. Elaboração: Carla Viana Coscarelli, Daiane Evelyn Ponciano, Raissa Nunes Leal e Naziozênio Lacerda.



Para ir além

Veja o documentário: “A invenção da infância”. O vídeo de 26 minutos, da diretora Liliana Sulzbach (2000, Rio Grande do Sul) é uma reflexão sobre o que é ser criança no mundo contemporâneo. Acesse em: <http://portacurtas.org.br>



Competir ou cooperar? Qual é a melhor jogada?

“A maneira como se joga pode tornar o jogo mais importante do que imaginamos, pois significa nada menos que a maneira como estamos no mundo.”

J.B.Leonard

Vamos conversar um pouco sobre jogos cooperativos. Nosso objetivo não é apresentar uma lista de jogos e brincadeiras, mas discutir propostas que levem em consideração os sujeitos que vão participar dela, ou seja, as nossas crianças. Sabemos que jogar – e viver – é uma oportunidade criativa para o encontro:

- com a gente mesmo;
- com os outros;
- com o todo.

Existem, basicamente, dois estilos de jogos:

- aquele que envolve o jogar com o outro, centrado na cooperação. Nele, há o benefício mútuo do sucesso alcançado que, para acontecer, precisa da cooperação de todos;
- aquele que envolve o jogar contra o outro, centrado na competição. Nele, o sucesso de um causa o fracasso do outro e o benefício é, tão somente, para quem ganha.



Para refletir

A ideia de se trabalhar de forma cooperativa tem atingido até as empresas, que investem em cursos para os seus funcionários, numa tentativa de valorizar e fortalecer o grupo. É cada vez mais valorizado o profissional que sabe trabalhar em equipe.

“O aumento da conscientização da necessidade de incentivar e desenvolver o espírito de cooperação, de participação numa comunidade, vem transformando profundamente o estilo de se trabalhar em grupo. A própria capacidade cooperativa é um quesito valorizado na hora de conseguir emprego, porque as pessoas estão descobrindo que não dá para ir muito longe sozinhas. Antigamente, as grandes invenções eram atribuídas a uma pessoa. Foi assim com o telefone, com a lâmpada. Hoje, são as equipes que trabalham em conjunto, e unir-se de maneira eficiente tornou-se muitíssimo importante.”

(trecho da monografia “Motivação nas Organizações”, de Viviane Bianchi Berger Taylor, para a obtenção do título de especialista em Gestão de Recursos Humanos pela Universidade Cândido Mendes, RJ, 2009).



O jogo é oportunidade de encontro.

Podemos sintetizar esses dois estilos dizendo que nos jogos cooperativos é necessário agir em conjunto para superar um desafio ou alcançar uma meta, enquanto nos jogos competitivos a meta é individual e, assim, cada pessoa ou cada time tenta atingir um objetivo melhor do que o outro.

Agora, vamos a um exemplo de jogo cooperativo:

Dança cooperativa das cadeiras

No jogo convencional, o objetivo é apenas um dos participantes sair vitorioso, e há uma garantia de que todos os outros terminarão como perdedores. Essa é uma estrutura que estimula a eliminação e a competição. Você já percebeu o que acontece quando alguém fica de fora nesse jogo? Ele fica alegre, continua se divertindo? Você acha que essa pessoa se sentia responsável pelo sucesso do jogo?

O que verificamos é que, normalmente, não existe ninguém que goste de ficar de fora do jogo, de se sentir fracassado. E, nesse tipo de jogo, ninguém precisa se envolver de forma responsável pelo grupo, porque o pensamento individual é o mais forte. É a partir de observações como essas que propomos uma versão de dança cooperativa das cadeiras. Vamos lá!

O jogo começa como na tradicional dança das cadeiras, isto é, as cadeiras devem ser em número menor do que o de participantes. Propomos, no entanto, um objetivo comum: **terminar o jogo com todos os participantes sentados nas cadeiras que sobrarem!**

Colocamos música e todos dançam. Quando a música para, **todos devem sentar** usando os recursos que estão no jogo – cadeiras e pessoas. As crianças podem sentar nas cadeiras, nos colos uns dos outros, ou de alguma outra maneira que elas inventarem.

Em seguida, todos levantam e você deve tirar algumas cadeiras. **Ninguém sai do jogo** e continua a dança. À medida que o jogo vai acontecendo, as crianças podem fazer perguntas, como:

- Dá pra continuar?
- Está confortável para todos?

Aquele que está embaixo de todos, já com umas dez pessoas no colo, sempre responde com um ar de satisfação: “Tááá! Mas, vamos logo!!!”.

E o jogo prossegue, até onde o grupo desejar. Nesse processo, os participantes vão percebendo que podem se liberar dos velhos, desnecessários e **bloqueadores padrões competitivos**, tais como:

- ficar colados nas cadeiras;
- ir na mesma direção de todos (não assumir riscos);
- ficar ligado na parada da música (preocupação e tensão);
- dançar “travado” (bloqueio da espontaneidade);
- ter pressa para sentar (medo de perder).

À medida que se desprendem dos antigos hábitos, passam a resgatar e fortalecer a expressão do **potencial cooperativo** para jogar e viver, tal como:

- ver as cadeiras como ponto de encontro;
- movimentar-se em todas as direções (flexibilidade, confiança em si e no outro);
- curtir a música (viver plenamente cada momento);
- dançar livremente (ser a gente mesmo é lindo!).

A brincadeira da língua do p

Outra brincadeira que você pode fazer muitas vezes com os seus alunos, e para começar diferentes assuntos, é a “Língua do P”. Você conhece? Será que eles conhecem?

Bom, deixamos algumas frases de sugestão, para você começar a atividade, mas crie outras, sempre que quiser introduzir algum assunto, alguma brincadeira, algum jogo...

- Vopo cêpe sapa bepe conspons trupru irpir brinprin quepe dospos ?
- Depe quepe vopo cêpe gospos tapa mapa ispis depe brinprin carpar?

Daqui a pouco, vamos nos deparar com dois relatos de atividades desenvolvidas em turmas multisseriadas, mas, antes, vamos fazer uma pequena introdução sobre o brincar.

Brincar: educação em movimento

As crianças de todo o mundo, quando podem, têm espaço e liberdade, brincam! E brincam, acima de tudo, para conhecer! Brincam porque brincar é um caminho que alia liberdade, movimento, alegria e conhecimento. Brincam para, ainda que sem saber, promover um conhecimento essencial que lhes permitirá o exercício pleno da vida.



Crianças brincam para conhecer.

Podemos afirmar que crianças amam brincar e amam, acima de tudo, o conhecimento que nasce desse exercício. Nesse ponto, podemos perceber um alinhamento perfeito: nós, educadores, desejando promover o conhecimento e elas prontas, no sentido psicológico e físico, para conhecer.

Contudo, mesmo havendo objetivos complementares, isto é, educadores desejando ensinar justo a quem mais está apto e deseja aprender, nós somos sempre desafiados a acertar no processo, no modo de construir o conhecimento com crianças e adolescentes.

Nos últimos anos, tem-se proposto a educadores de todo o Brasil uma reflexão sobre o brincar e sobre as possibilidades práticas que ele aponta para a educação formal. As bases dessa reflexão são:

- pensar o brincar como uma pedagogia complexa, atemporal e universal, que alia liberdade, movimento e alegria, em um exercício espontâneo de humanidade, por meio do qual se inauguram compreensões profundas e essenciais à qualidade plena no desenvolvimento humano e;
- considerando que o brincar é uma experiência que leva ao conhecimento, entender o que há nessa experiência que possa inspirar a nossa prática como educadores;

Foi com esses princípios, essas ideias e o envolvimento de todos os alunos, dos professores e da comunidade que os trabalhos deslancharam. São muitas as ideias e os projetos que nasceram desses encontros pelo Brasil e aqui vamos relatar duas dessas experiências:

- A primeira delas, o “Mapa Imaginário”, desenvolvido na comunidade de Córrego da Velha, no Vale do Jequitinhonha, em Araçuaí, MG, pensa uma “educação em movimento” em que a intervenção é entendida como aprendizagem, também com o corpo. Assim, foi traçado, no território da comunidade, um roteiro a ser seguido para buscar e encontrar o conhecimento onde ele se manifesta. E a busca desse conhecimento é permeada, o tempo todo, pela ludicidade, com o envolvimento de toda a comunidade e a forte presença da sua cultura.
- A outra experiência apresentada, o “brincar em meio à natureza”, foi desenvolvida no interior da Bahia, em Ibirataia, e tem como proposta o brincar com a natureza a partir da observação e do registro das diferentes formas de vida que se manifestam no lugar.



Para ir além

Saiba mais sobre a cidade de Araçuaí (MG), acessando o site <http://aracuai.mg.gov.br/site>



Para conhecer Ibirataia (BA), acesse <http://www.ibirataia.ba.io.org.br>



Relato 1: o “mapa imaginário”

Escola: Escola Municipal Joaquim Viana Gonçalves

Local: Araçuaí, comunidade de Córrego da Velha (Vale do Jequitinhonha), MG

Responsáveis: Patrícia Miranda de Souza (programa Casinha de Cultura), Cláudia Neles Ferreira Jardim (Brincante), Rosiane Alves Balbino Soares (diretora da escola)

Nome do projeto: “Mapa Imaginário”

Ano de realização: 2010

O projeto “Mapa Imaginário” nasceu de encontros com educadores, moradores da comunidade, membros da associação comunitária e de algumas percepções comuns: a comunidade não figurava no Google nem estava identificada em nenhum suporte moderno de mídia, assim como não havia livros na biblioteca que contassem e valorizassem a história local. O ponto de partida foi perceber que muitos adultos e crianças desconheciam a razão pela qual a comunidade se chamava “Córrego da Velha”!



O projeto “Mapa Imaginário” valoriza a história local e a identidade de cada estudante.

A partir dessa constatação, os objetivos gerais, traçados para o desenvolvimento do trabalho, foram:

- confeccionar um mapa da comunidade em tecido de algodão cru, medindo 2m por 1,5m, e que fosse como um “livro aberto”, contando, por meio de palavras e de desenhos, tudo o que se pudesse observar na comunidade: as suas histórias, os fatos e pessoas marcantes, as árvores e flores etc.;
- aproximar e aprofundar a relação das crianças e adolescentes com a história, a geografia e a realidade ambiental do seu lugar, contribuindo para uma compreensão mais íntima da comunidade e ampliando as razões para entender o seu lugar especial no mundo;
- promover uma “educação em movimento” que, por meio do brincar, retira o corpo da inércia. Para isso, ir ao encontro do conhecimento onde ele se manifesta, ou seja, na comunidade. O movimento, nesse caso, é o caminhar até o conhecimento, é o tocar o conhecimento e apreender o necessário com o corpo inteiro presente.

O mapa deveria revelar, também, quanto as crianças sabiam sobre o seu lugar: os cantos bons para brincar, o nome de pássaros, de plantas e de frutas, assim como o das pessoas que, para elas, eram referência.

As ações desenvolvidas

- Incursão, a pé e a cavalo, realizada por professores e alunos para se encontrar com os mais antigos moradores da comunidade e pesquisar os aspectos da história local.
- Realização de encontros entre gerações para troca de informações e desenho do mapa imaginário (atividade realizada graças a uma parceria entre a associação comunitária e a escola municipal).
- Caminhada ecológica, com aula aberta sobre o leito do “Córrego da Velha”, para ouvir as histórias dos moradores sobre as razões do nome do local.



Marcelo Issa

Encontro de gerações permite resgate da cultura local.

- Encerramento com a apresentação do “mapa imaginário” à comunidade, ao som de batuque e muita festa, música e dança tradicionais da região.

Breve avaliação do projeto “mapa imaginário”

Essa experiência costurou, de forma muito especial, a ideia do corpo que aprende em movimento. Outro aspecto que a experiência possibilitou foi a relação entre pessoas de gerações diferentes, além de plantar, em cada jovem e criança, um conhecimento que lhes afirma a importância e a beleza do lugar.

A ideia do mapa como um livro aberto permite que essa experiência se renove e que, ao longo dos anos, novas informações sejam inseridas.

Relato 2: “brincar em meio à natureza”

Escola: Escola José Muniz Ferreira

Local: Ibirataia, BA

Nome do projeto: Brincar com a natureza

Ano de realização: 2012

O projeto “Brincar em meio à natureza” nasceu do encontro entre educadores que propunham uma reflexão sobre a importância dessa temática. A seguir, listamos a síntese das reflexões que nortearam o trabalho:



Marcelo Issa

Diversos aprendizados nascem da relação lúdica com o espaço em que se vive.

- O fato de que muitos aspectos da cultura original de uma comunidade nascem da sua relação com a natureza. A geografia, o clima, a qualidade do solo, a vegetação, os rios ou a ausência deles são características ambientais que determinam as estratégias de um povo para melhor viver sobre o seu território.
- A constatação de que as crianças buscam, por si, uma relação com a natureza do lugar onde vivem e, ao fazerem isso, tocam nos sentidos originais de formação da sua gente e, ao mesmo tempo, recebem elementos para dar singularidade à sua formação.
- E, por fim, o entendimento de que, brincando, as crianças se encontram umas com as outras e transformam a natureza do seu lugar naquilo que mais amam: brinquedo! E, conseqüentemente, se apaixonam por essa natureza também.

Partindo dessas reflexões, a professora organizou um conjunto de ações que colocava a criança diante da natureza presente no quintal da escola e em toda a comunidade. Seus objetivos foram:



Marcelo Issa

Das árvores que ficam no entorno da escola, qual é a preferida das crianças?

- Promover uma ação de formação em que as crianças se inteirassem com a natureza, através do brincar.
- Observar e registrar, fotograficamente, a vida presente em seu entorno, como os pássaros, as flores e os animais.
- Qualificar a relação das crianças, umas com as outras e com o lugar, por meio do brincar.

As ações desenvolvidas

- Encontros para brincar em meio à natureza.
- Caminhadas para a observação e o registro da vida e da natureza.
- Confecção de uma horta suspensa, na cerca da escola, para plantar e ver crescer.

Breve avaliação do projeto

Quando uma criança brinca com a chuva, escava a terra, empilha pedrinhas, transforma sementes em comidinhas, solta barquinhos na água, vence os ventos com pipas e aviõezinhos, fundamenta em si uma compreensão íntima sobre a natureza que a cerca.

Nesse sentido, meninos e meninas, quando adultos, darão mais sentido à natureza do lugar e, mais tarde, será possível sabê-la parte de si, reconhecendo-se nela. Pois bem, esse foi um projeto simples, de observação e interação com a natureza, mas muito rico, no sentido de dar visibilidade à vida local.

E na minha escola, como fazer?

Você pode conduzir a conversa começando assim: e nós, o que sabemos construir? Quais são os brinquedos que vocês fazem com as coisas da natureza, aqui em nossa comunidade?



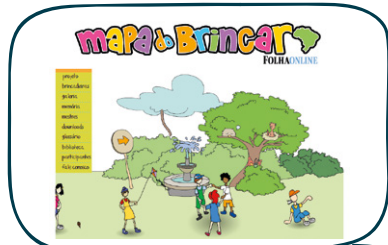
Marcelo Issa

Conhecer o entorno da escola também é trabalho de pesquisa.



Para ir além

Confira o “Mapa do Brincar” publicado pelo jornal Folha de S.Paulo. Lá você encontra diferentes brinquedos que podem ser construídos aproveitando-se elementos da natureza, como folhas, pedras e sementes. Veja, por exemplo, o Rabisca, feito com folha de coqueiro. Acesse <http://www1.folha.uol.com.br/folha/treinamento/mapadobrinca/> e clique, na sequência, “construir”, “Região Nordeste” e “Rabisca”.



Você pode propor que os alunos formem pequenos grupos e que cada grupo faça um brinquedo e traga para a sala, contando quais foram os desafios encontrados para a sua construção e com quem eles aprenderam a fazer.

Se os seus alunos gostaram do projeto e se envolveram em sua execução, sugira montar uma exposição de brinquedos construídos por eles, para um dia determinado. E aí, vocês podem chamar os pais e toda a comunidade para verem. Para isso, organize o espaço de maneira que fique bem decorado e que a exposição fique bem montada e bonita. Discuta com os alunos a razão dessa exposição, para quem e como fazer. Organize, com eles, todas as etapas de preparação, as ferramentas e os materiais necessários. O importante é envolver todos no processo!



Arquivo

Nas brincadeiras, as crianças relacionam-se e aprendem.

Você pode propor às crianças que cada peça da exposição traga uma etiqueta com o nome do brinquedo, do autor e o nome de quem ensinou a fazê-lo. Também devem ser descritos os materiais utilizados e as ferramentas, mesmo que essas informações pareçam óbvias, a princípio. Depois, quando todos os brinquedos estiverem expostos, será interessante notar a quantidade de diferentes materiais existentes na natureza para jogar, brincar e construir.



Para ir além

Acesse sites de museus de brinquedos, onde você poderá fazer interessantes visitas virtuais e ter boas ideias para exposições de brinquedos em sua escola. Veja, a seguir, alguns exemplos:

Museu do Brinquedo Popular, Bahia:

<http://www.museodobrinquedopopular.com.br>



Museu do Brinquedo de Belo Horizonte:

vídeo curto de uma reportagem sobre o museu <https://www.youtube.com/watch?v=TqHrLXNUtGc>



Museu da Infância e do Brinquedo da Universidade Federal do Ceará:

<http://www.mib.ufc.br>



Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte:

<http://portal.ifrn.edu.br/antigos/natalcidadealta2/museu-do-brinquedo-popular>



Museo La Esquina, San Miguel de Allende, México:

um belo acervo de brinquedos tradicionais mexicanos. Veja o vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=Vhdex2rldis>





Nas casas dos idosos da comunidade, existe uma riqueza de conhecimentos a serem compartilhados.

Um mapeamento das brincadeiras da comunidade

Sabemos que estamos lidando com crianças de diferentes idades, com turmas multisseriadas e, por isso, é preciso clareza de que a troca entre esses alunos favorece a aprendizagem. Experiências desenvolvidas com turmas multisseriadas demonstram essa possibilidade, como nos exemplos trazidos pelas escolas de Araçuaí e de Ibirataia, onde constatamos a participação de todos os alunos, independentemente da idade.

Um caminho que sempre dá muito certo é aquele em que o professor desenvolve o seu trabalho a partir de temas que emergem da realidade local, o que também vimos nas duas experiências relatadas. Então, é com essa perspectiva que vamos propor o desenvolvimento das nossas atividades.

Dando continuidade ao levantamento e às discussões realizadas no início da nossa proposta, vamos, agora, expandir o trabalho trazendo para a pesquisa os mais velhos da comunidade. Também nessa atividade todos os alunos devem estar envolvidos.

A tarefa é fazer uma pesquisa com as pessoas mais velhas da comunidade e trazer, para a sala, os jogos e as brincadeiras que eles brincavam. Mas essa deve ser uma pesquisa muito minuciosa: com ilustrações, com as regras, os materiais utilizados, etc. E você deve organizá-la, distribuindo as tarefas para os grupos de alunos. Uma dica importante: a turma pode chamar alguns idosos da comunidade para falarem, ao vivo, na escola.

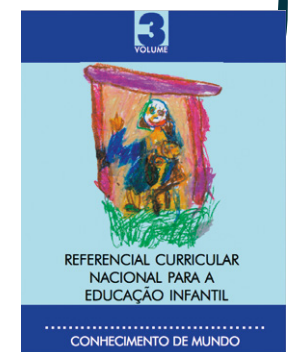
Assim, sugerimos a você dividir a classe em pequenos, mas diversificados, grupos. Por exemplo, cada grupo pode ter três alunos, sendo um de cada idade, de maneira que cada um possa contribuir à sua maneira: com a escrita, com a ilustração, com a organização do material coletado, etc. Esse jeito de agrupar os alunos é uma tentativa de trabalhar com as classes multisseriadas, mas misturando todas as idades. É diferente daquele jeito que organiza a turma como se ela fosse seriada.

Pois bem, a partir dos depoimentos dos mais velhos, pode-se fazer um novo painel registrando os jogos e as brincadeiras por categorias (como semelhanças ou diferenças, por exemplo), ou listar as brincadeiras que utilizam apenas o corpo e aquelas que são construídas a partir de materiais recolhidos da natureza. Também podem ser descritas as brincadeiras cantadas, as de crianças maiores e menores, as que usam elástico, corda ou outros materiais... Enfim, deixe os próprios alunos discutirem quais serão as categorias, o que também é um bom exercício.



Para refletir

Os jogos e brincadeiras precisam ser incorporados à rotina escolar. Além de serem atividades fundantes para as crianças, são, também, um direito delas. É o que confirmam os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (leia em <http://portal.mec.gov.br>), na apresentação dos princípios que devem embasar as atividades oferecidas às crianças. De acordo com esses referenciais, a brincadeira é um "direito das crianças, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil".



Depois disso, vocês podem fazer uma nova organização, separando as brincadeiras e os jogos que se brincam ainda hoje. Desse trabalho nascerão um **mapa** e um **calendário de jogos e brincadeiras**. A ideia é que um grupo fique responsável pela elaboração e construção do mapa e outro grupo, pelo calendário.

Então, um grupo pode ficar com a responsabilidade de fazer o mapeamento do território, desenhando um mapa mesmo, com as casas e as outras referências importantes do território, como a igreja, a praça e outros espaços significativos.

Nessa primeira parte, será importante criar legendas para localizar cada um desses espaços, que podem ser diferenciados por cores. Por exemplo: para as casas, a cor azul; para as praças, a cor amarela; para os comércios, cor laranja, e assim por diante.

Depois disso, os alunos podem desenhar cada brincadeira no espaço onde ela acontece, o que vai diferenciar do quadro de Bruegel que vimos no início do caderno, no qual todas as brincadeiras acontecem no mesmo local. Afinal, sabemos que algumas brincadeiras podem acontecer no mesmo espaço, mas outras acontecem em locais específicos. Aqui, é interessante você estimular a lembrança dos espaços vividos pelos alunos, como, por exemplo, a árvore preferida das crianças no entorno da escola. É um trabalho de memória, mas também de observação, que pode se desenvolver por alguns dias, pois nem tudo está na lembrança e, por isso, podemos chamá-lo de pesquisa. Você também pode incluir nesse mapa as brincadeiras dos adultos, mostrando onde eles jogam dominó, baralho, etc.



Para ir além

Veja exemplo de calendário indígena, com atividades desenvolvidas nos meses do ano, no site <http://site-antigo.socioambiental.org> e mais detalhes em “Pesquisando na Internet”, ao final do caderno.

“As regras do bem-viver também estão marcadas no nosso calendário, ou seja, em cada círculo estão elementos da nossa vida ritual que se interliga com tudo o que fazemos e passamos, as atividades das malocas, dos benzimentos de curas de determinadas doenças que aparecem conforme as mudanças, dos invernos, verões, épocas de coleta, de piracema e etc.” (...) “Por isso nossas atividades culturais devem ser planejadas com base no calendário e a gestão pública deve se ajustar a ele também. Não podem ter atividades quando o calendário não permite, por exemplo, na época de jurupari não tem atividades escolares, e é difícil as secretarias de educação entender isso”, disse Rivaldo Bolívar, do Piraparaná.

Enquanto isso, o outro grupo deve ir trabalhando no calendário das brincadeiras, o que significa ir inserindo os jogos e as brincadeiras específicas de cada mês, de cada época do ano; o que se usa e como se usa, quem faz, com quem aprendeu, etc.

Por fim, é importante fazer uma apresentação, na escola, com a presença de toda a comunidade, da finalização da primeira parte do material. E essa apresentação deve ser recheada de brincadeiras!



Para refletir

É importante lembrar que o mapa e o calendário podem ser mexidos, enriquecidos, transformados, modificados a cada ano. Eles não são materiais acabados, estão em movimento, porque a cada lembrança de novos jogos e brincadeiras pode haver alterações em momentos combinados com a turma ou, mesmo, anualmente, a cada nova turma.

Conclusão

Toda a organização do trabalho docente pode ser permeada por jogos e brincadeiras, incorporando-os ao cotidiano escolar. Isso significa que não estamos propondo construir um mapa e um calendário de brincadeiras para depois utilizá-lo. A ideia é outra: ir construindo e brincando, misturando os diferentes grupos de diferentes idades, provocando a percepção de que uma mesma brincadeira pode ter diversas formas de brincar ou diferentes regras, variando conforme o grupo brinca, o espaço onde ela acontece ou estado do tempo (se faz sol, frio ou chuva, por exemplo). Esses são elementos que vão interferir nas escolhas e no tipo de brincadeira que se brinca.

Outra possibilidade é ir comparando as descobertas dos alunos com as mesmas brincadeiras que acontecem em outros lugares do Brasil. Você já viu o mapa do brincar do jornal Folha de S. Paulo. Confira, também, a reportagem “Brincadeiras Regionais”, da Revista Nova Escola, no site <http://revistaescola.abril.com.br/brincadeiras-regionais>. No site da revista você encontra 40 brincadeiras de todas as regiões do Brasil, com descrições e vídeos.

Nesse trabalho de levantamento, assim como no de execução das brincadeiras e dos jogos, os alunos podem trabalhar em grupos diversificados. E não se esqueça de que, enquanto fazem a pesquisa, eles devem brincar! Brincadeiras conhecidas, brincadeiras pesquisadas em livros da escola, pesquisadas em entrevistas com a comunidade, com os parentes, na internet...

O importante, sempre, é que a comunidade, escolar e local, valorize a presença dos jogos e das brincadeiras no cotidiano infantil. Por isso, esperamos que esse nosso encontro seja o começo de novas experiências educativas que envolvam os alunos e a comunidade, sempre em diálogo com a cultura local, com os saberes de sua localidade, aqueles saberes que são transmitidos de uns para os outros e que, por isso mesmo, sobrevivem através dos tempos. Daqui, ficaremos torcendo para que o prazer e a alegria do brincar estejam presentes, diariamente, na sua escola, pois assim você estará respeitando o direito das crianças de brincar e de viver plenamente a sua infância. E, então, aquela pergunta feita lá no início do texto – “como você tem contribuído para que as crianças vivam a infância?” – terá sido muito bem respondida.

Bibliografia consultada

ADELSIN, apresentação Lydia Hortélio. Barangandão, Arco-íris: 36 brinquedos inventados por meninos. Ilustrações do autor. Belo Horizonte: Peirópolis, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Ensino Fundamental. Referencial Curricular Nacional para as escolas indígenas, 1998.

BROTTO, Fábio Otuzi. Jogos cooperativos – Se o importante é competir, o fundamental é cooperar! Santos, SP: Projeto Cooperação, Re-Novada, 1997.

CARVALHO, Allysson (et al.). Brincar(es). Belo Horizonte: UFMG; Pró Reitoria de Extensão/UFMG, 2005.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender. São Paulo: Moderna, 1996.

INSTITUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE, Secretaria de Estado de Desenvolvimento Social e Esportes. E Talvez Educador Seja Isto Mesmo. Belo Horizonte: PUC Minas, 2006.

KISCHIMOTO, Tikzuko Morchida. Jogos tradicionais infantis - o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.

LEITE, Disalda e ESTEVES, Acúrsio. Pedagogia do brincar – jogos, brinquedos e brincadeira da cultura lúdica infantil. Salvador: Art-Contemp, 1995.

MARQUES, Francisco (Chico dos Bonecos). Muitas coisas, poucas palavras – A oficina do professor comênio e a arte de ensinar e aprender. Livro com CD, direção musical Estêvão Marques, ilustrações Sílvia Amstalden. São Paulo: Peirópolis, 2009.

MICKLETHWAIT, LUCY. Para brincar com arte. São Paulo: Ática, 1997.

PITHAN e SILVA, N. – Recreação, Jogos, Diversões, Passatempos, Anedotário – Teoria e Conceito. São Paulo: Editora Brasipal, n/d. Observação: esse livro só se encontra em sebos (livrarias de livros usados). Você pode procurá-lo, também, em sebos virtuais na internet.

QUEIRÓS, Bartolomeu Campos. Indez. Belo Horizonte: Miguilim, 1989.

_____. Galeio, Multiplicadora e espalhadeira um dia atrás do outro. São Paulo e Belo Horizonte: Piloto, 2000.

Bibliografia consultada

RODRIGUES, Anna Augusta. Rodas brincadeiras e costumes. Rio de Janeiro: Plurarte; Brasília: Pró Memória Instituto Nacional do Livro, 1984. Observação: esse livro só se encontra em sebos (livrarias de livros usados). Você pode procurá-lo, também, em sebos virtuais na internet.

SARAIVA, Glaucus. Mostra de folclore infanto-juvenil. Rio Grande do Sul: Secretaria de Cultura, Desporto e Turismo e Instituto Gaúcho de Tradição e Folclore, s/d. Observação: esse livro só se encontra em sebos (livrarias de livros usados). Você pode procurá-lo, também, em sebos virtuais na internet.

Pesquisando na internet

A Invenção da Infância. http://portacurtas.org.br/filme/?name=a_invencao_da_infancia

Crianças Invisíveis. <http://www.youtube.com/watch?v=lxmBRrbEhFA>

Das Crianças Ikpeng para o Mundo (dublado). Vídeo de 30 minutos muito interessante e motivador. Crianças ikpeng mostram para o mundo seu cotidiano e suas brincadeiras. Este filme integra a versão digital de Cineastas Indígenas para Jovens e Crianças, Um Livro-Vídeo para estudantes do Ensino Fundamental. <http://www.youtube.com/watch?v=28r1cj0xwEs>

Olhar Indígena – Roni Wasiry fala sobre o que é ser criança no Povo Maraguá. Vídeo de 10 minutos. Fala sobre como é criada a criança nesse povo do Amazonas. <http://www.youtube.com/watch?v=FtMBx5P7FGI>

Jogos cooperativos. Texto com uma reflexão sobre jogos cooperativos e uma lista de várias brincadeiras com esse espírito. http://www.cvdee.org.br/evangelize/pdf/2_0222.pdf.

Mapa do Brincar da Folha de São Paulo: Diversas brincadeiras e brinquedos colecionados por pesquisadores estão neste mapa do Brasil. Você acha brincadeiras pelos estados, pela região ou por categorias de brincadeiras. Muito divertido. www1.Folha.Uol.Com.Br/Folha/Treinamento/Mapadobrinca.

Pesquisa indígena direciona a construção de uma proposta de ensino superior do Rio Negro. É um texto curto, bom para discussão sobre qual a função da escola na cultura da comunidade. O texto fala sobre como os indígenas do Rio Negro, Amazonas, conseguiram perceber que precisavam de uma escola própria que valorizasse seus saberes e suas metodologias de ensino do manejo do mundo. E mostra qual a função da criação de um Calendário Cultural de suas culturas, no qual as informações, como as constelações, o clima, as festas, os trabalhos e os rituais, aparecem inter-relacionadas. <http://site-antigo.socioambiental.org/nsa/detalhe?id=3060>

Revista Nova Escola. Essa revista reuniu 40 brincadeiras de todas as regiões do Brasil, com as regras e gravações. Tem 5 vídeos com, as melhores brincadeiras. <http://revistaescola.abril.com.br/brincadeiras-regionais>

Bibliografia consultada

Vídeos de brincadeiras (no Youtube).

Há muitos vídeos de brinquedos e brincadeiras no site Youtube e nós selecionamos apenas alguns deles, somente para despertar a curiosidade de vocês, pois a partir daí abre-se um mundo inteiro! Faça a sua viagem!

CD Pandalelê – Da Abóbora faz Melão. Vídeo de 2 minutos. Adolescentes brincam esta conhecida brincadeira.

CD Pandalelê - Brincadeira de Roda A Serpente – A Palavra Cantada (Pandalelê) – por Adriano Gorni. Vídeo de 2 minutos. Adolescentes do grupo Pandalelê mostram como brincam esta divertida brincadeira .

Brincadeira de Roda A Caminho de Viseu – Palavra Cantada – por Adriano Gorni. Vídeo de 1 minuto. Adolescentes do grupo Pandalelê mostram como brincam esta brincadeira de roda.

Baton – Lengua la Lengua. Vídeo de 3 minutos. Um grupo de meninas brincando um jogo de mãos, com coreografia corporal e canto. Muito bacana.

Escatumbararibe – Lengua la Lengua. Vídeo de 3 minutos. Um grupo de crianças brincando um jogo de mãos, copos e cantoria. Muita coordenação motora.

O Tomate e o Caqui, Grupo Triii. Vídeo de 4 minutos. Brincadeira com mãos, corpo e cantoria do Grupo Triii. Vale a pena conhecer este vídeo e o grupo.

Barbatuques – Percussão Corporal. Vídeo de 6 minutos. Explica o que é percussão corporal, como produzir cada um desses sons e a importância deste trabalho com crianças na escola.

Tiquequê – Boi sarapintado.mpg. Vídeo de 3 minutos, parte integrante de um espetáculo. Cantoria com acompanhamento da percussão corporal e expressões corporais. Música de domínio público.

Chico dos Bonecos 28 03. Vídeo de 6 minutos. Momentos de uma aula para educadoras e educadores. Teatro de bonecos feitos de cabaça, teatro de sombra e brincadeira de direcionar uma pessoa por um labirinto apenas por meio de sons.

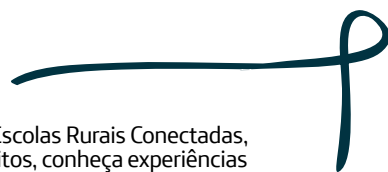
Chico dos Bonecos – produtorapbc. Vídeo de 3 minutos. Apresentação do artista e professor Francisco Marques, interpretando personagem Professor Comênio e seu método de abordagem para a educação de crianças. Veja livro "A Oficina do Professor Comênio" nas referências bibliográficas.



Para ir além

Acesse a plataforma do Escolas Rurais Conectadas, participe de cursos gratuitos, conheça experiências e contate outros educadores:

www.fundacaotelefonica.org.br/escolasrurais



Telefônica

vivo

Esta coleção é uma das iniciativas do Programa Escolas Rurais Conectadas. Faça parte da rede de educadores do Programa. Você poderá compartilhar ideias, conhecer novas experiências, e encontrar oportunidades de formação gratuitas.

Acesse: www.fundacaotelefonica.org.br/escolasrurais

Fundação Telefônica

www.fundacaotelefonica.org.br/escolasrurais