

PIBID: VIVÊNCIAS DE ENSINO SOBRE O FOLCLORE BRASILEIRO

Daniela Teixeira Munhoz Alves¹, Brenda Ohanna Camargo da Silva², Natiele Souza³

82

1*, 2, 3 - Acadêmicas do curso de Pedagogia do Centro universitário da região da campanha (URCAMP). E-mail: danielateixeiramunhozalves@gmail.com

Resumo: O presente trabalho é integrante de ações pedagógicas desenvolvidas em escolas municipais através do PIBID (Programa Institucional de Iniciação à Docência), do Curso de Licenciatura em Pedagogia da URCAMP (Centro Universitário da Região da Campanha). Apresenta-se um recorte de atividade que integram o planejamento em módulos didáticos sequências, intitulado Vivências de ensino sobre o folclore brasileiro, apresentando as propostas a serem feitas sobre as descobertas do folclore suas parlendas e adivinhas, que teve como objetivo resgatar a cultura folclórica e seus costumes e foi desenvolvido na Escola Municipal Padre Germano, com alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, durante o mês de agosto. A ação foi proposta via plataforma do Google Meet e utilizou distintos materiais e instrumentos como a lenda do Saci Pererê. Como resultado desse trabalho identificamos que são poucos os alunos que participam das atividades remotas propostas, mas a temática desperta a curiosidade dos participantes.

Palavras-chave: Folclore; Parlendas; Adivinhas.

INTRODUÇÃO

Projeto intitulado sobre o Pibid tendo o tema o folclore, foi desenvolvido na Escola Municipal Padre Germano, envolveu alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. O tema é parte integrante do planejamento mensal do PIBID, no qual em agosto foi enfatizado o folclore através de uma sequência didática, pois o tema traz muitas vivências tradicionais, revisão de costumes, brincadeiras, lendas e entre outras ações.

Os estudos que fundamentaram o desenvolvimento desse módulo didático, partiram da pesquisa do significado da palavra folclore para começar a sequência. De acordo com Reis (2006) a palavra folclore e sua origem- *folklore*-obtem as duas seguintes origens saxônicas: folk (povo) e lore (tradição). Desta forma e a grosso modo, poderíamos definir folclore como a versão portuguesa da palavras inglesa folclore que significa, traduzido à letra “tradições do povo.

Assim, “o mundo do folclore é atraente, rico e variado, por isso constitui uma fonte inesgotável de motivação didática”, menciona Megale (2003, p. 132).

Primeiramente há diversão nas atividades folclóricas: os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades básicas que, por um lado, contribuem para o desenvolvimento físico, motor, emocional e social do indivíduo e, por outro, podem servir como uma espécie de laboratório onde se praticam se aprendem as regras da sociedade com a qual vivemos e para qual devemos apresentar a nossa parcela de contribuição aprendendo a agir com um ser social que coopera e sabe competir (SANTANA,2020).

Em suma, o folclore cria um significado único a um povo e todos os seus festejos, alimentações, crendices, bem como as lendas e histórias contadas de geração para geração.

METODOLOGIA

O projeto é constituído de princípios qualitativos, com característica de pesquisa descritiva, com procedimentos técnicos de pesquisa participante que estão instruídos através de estudo de caso em uma determinada escola municipal nesse trabalho utiliza-se de recurso de descrição e análise de atividades pedagógicas. A metodologia proposta neste trabalho envolve a interação universidade Escola, quando bolsistas do PIBID promovem ações pedagógicas através de projetos temáticos nas escolas. Todos os projetos são propostos com base em diagnóstico pedagógico realizado e a cada mês um novo módulo didático é proposto pelas acadêmicas, com orientação e acompanhamento da coordenadora pedagógica da Pedagogia e da supervisora da Escola.

O projeto estava proposto em aulas remotas com os alunos, para isso foi feito um convite personalizado com o tema da aula convidando para as nossas aulas através do grupo da WhatsApp da turma.

Inicialmente, a atividade foi proposta com a explanação de slides, no qual foi apresentado o significado da palavra folclore, logo após, teve a sequência com as imagens e explicando cada uma delas para os alunos conhecerem, foi questionado se eles já conheciam, ou se já haviam falado para eles. Na sequência iniciou-se a proposta das atividades através do Google Meet, com uma vez na semana encontros com os alunos, tendo interações no grupo do Whatsapp também uma vez na semana.

Durante o módulo foram propostas diferentes atividades, entre elas: o ditado visual com imagens, na qual tinham que escrever o nome da imagem que aparecia no ditado escrever no seu caderno didático, e manda a foto para correção, logo após, uma dobradura do Saci Pererê em que eles iriam desenhar o seu habitat e parte do corpo humano, através do que foi mostrado na aula. Após as atividades os alunos foram motivados pelas bolsistas a enviar fotos do registro das atividades.

Outra atividade proposta foram os vídeos de motivação convidando para a aula no grupo, nas quais as parlendas eram o foco, desafiando os alunos a gravar um vídeo contando uma parlenda. Logo após, foi proposto atividade sobre as adivinhas do folclore, somente as sombras dos personagens e curiosidades de cada um, os alunos foram instigados a enviar um vídeo ou foto mostrando a sua atividade finalizando a proposta do módulo didático, a última atividade foi apresentação de adivinhas com temas diferentes desafiando o aluno a descobrir a resposta e na sequência encaminhar a resposta em vídeo.

Resultados e Discussão:

Com o propósito de desenvolver nossas atividades em uma turma inicialmente de 15 alunos com aula no Meet e atividade no grupo do WhatsApp. Durante nosso encontro na aula do Meet, apenas cinco (5) alunos estavam presentes neste dia, trabalhamos com eles slides sobre o folclore e propomos aos alunos uma atividade de dobradura do saci-pererê.

No grupo do WhatsApp desenvolvemos atividades relacionadas as parlendas e adivinhas enviamos imagens com algumas parlendas, vídeo com adivinhas dos personagens e adivinhas para os alunos responderem. O retorno dessa proposta de atividade foi de apenas dois (2) alunos com vídeos enviados para correção.

Abaixo veremos algumas fotos e gráficos das atividades desenvolvidas durante a aula no google Meet e WhatsApp.

Imagem 1: Registro do encontro via plataforma Google Meet

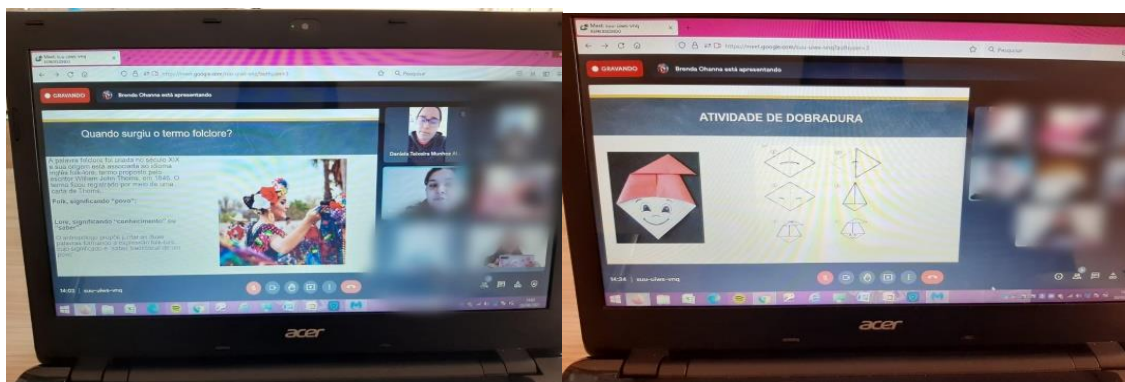


Imagem 2: Registro da atividade enviada no grupo do WhatsApp.



Imagem 3: Registro de atividades enviadas pelas alunas



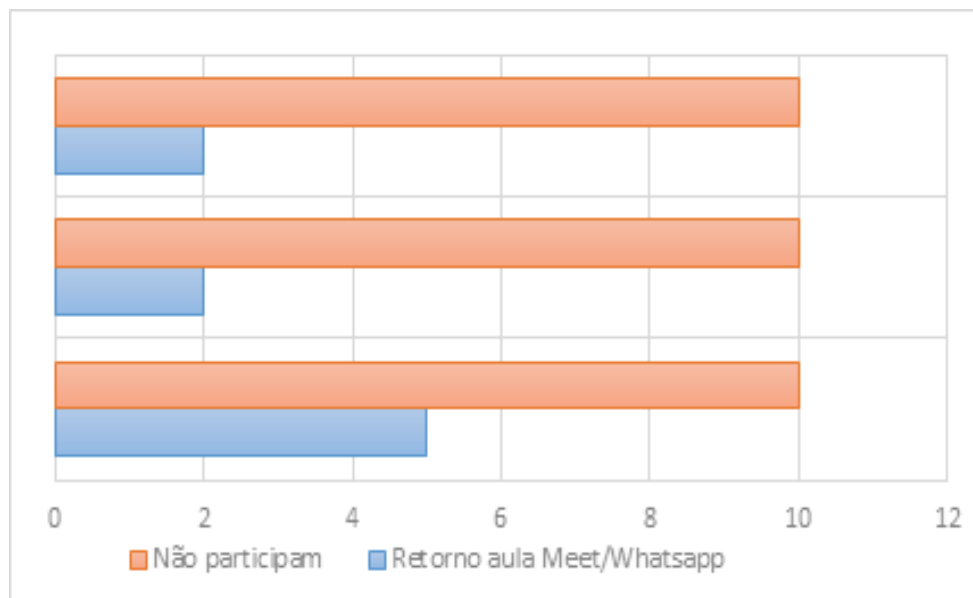
Fonte: Brenda Camargo, Daniela Munhoz, Natiele Souza, 2021.

As imagens acima relatam os seguintes momentos da atividade: a apresentação dos slides sobre o folclore e sua cultura histórica, que é passada de geração em geração, sendo assim, traz uma aprendizagem contínua aos alunos.

Na sequência das imagens mostra a proposta sobre a dobradura do saci Pererê, foi questionado aos alunos sobre o que estava faltando para colocar no saci, as partes do seu corpo e seu habitat.

Proposta sobre atividade do folclore no WhatsApp na última imagem: mostra o convite para o grupo do WhatsApp, para que, os alunos saibam o horário da aula e o que será trabalhado nesse dia, logo após, um vídeo com imagem sobre adivinhas e sombras com o tema.

Figura 4: Gráfico de comparação de participação nas atividades.



Conclusão

Conclui-se com as atividades proposta pelas pibidianas que os discentes concluíram com êxito as propostas, mesmo enfrentado dificuldade se em acessar as aulas no Google Meet, sendo assim, com empenho concluíram as atividades, de modo que, é satisfatória ver a realização e crescimento dos alunos, mesmo estando em suas residências eles tiveram um grande empenho.

Em virtude dos resultados desse projeto, nosso maior desafio ainda é conseguir abranger o maior número de alunos com a volta do ensino híbrido, o rendimento do retorno das atividades enviadas no grupo de WhatsApp ou a presença nas aulas no Meet teve uma baixa bem significativa.

Sendo necessário, criatividade e o uso de diversas estratégias para que seja possível desenvolver as suas atividades. Já para os discentes as principais dificuldades são a ausência de internet e aparelhos tecnológicos.

Os alunos que participavam sempre eram os mesmos, que apresentavam um bom desempenho nas atividades propostas, os outros

enfrentam dificuldades de acesso à internet, ou não acessam o grupo das atividades do Whatsapp.

REFERÊNCIAS:

88

REIS, LUISA REIS, O Lúdico e a criatividade: O Desenvolvimento Lúdico da criança através do Folclore. **Revista da Escola Superior de Educação Castelo Branco**, Anexo XI, PORTUGAL, OUTUBRO DE 2006. Acesso em 19 de agosto de 2021. disponível em:

<https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/617/1/educare%20educere%2c%20n%c2%ba%20especial%2c%202006.pdf>

SANTANA; BARBOSA; MATA et all. **O folclore brasileiro como mediação da diversidade cultural dentro da escola**. CONEDU, VII Congresso nacional de Educação, centro cultural de exposições ruthcardoso- Maceio-AL, Outubro de 2020. Acesso em 22 de agosto de 2021. Disponível em:

HTTPS://EDITORAREALIZE.COM.BR/EDITORANAIS/CONEDU/2020/TRABALHO_EV140_MD4_SA11_ID5938_01092020181104.PDF

MEGALE, NILZA BOTELHO. **Folclore Brasileiro**. 4.ED. Petrópolis: VOZES, 2003.