

CULTURA POPULAR E EDUCAÇÃO

Maria Clara de Castro Borges

O texto defende a importância da utilização de elementos da cultura popular em escolas e ambientes educativos, e apresenta alguns projetos desenvolvidos com sucesso que envolvem a cultura popular e a educação por meio de atividades artísticas e lúdicas

Palavras-chave: CULTURA POPULAR, EDUCAÇÃO, LUDICIDADE, ARTE.

O principal meio de transmissão da cultura popular sempre foi a oralidade, das gerações mais velhas para as mais novas. Assim, as crianças e jovens aprendiam brincadeiras, versinhos, trava-línguas, danças, músicas, etc. com seus pais, tios, avós, irmãos, primos e até amigos mais velhos. Atualmente, nas cidades, principalmente nas grandes cidades, a tradição oral vem-se perdendo... A família cada vez mais desagregada, os adultos correndo e estressados para buscar o pão de cada dia.

O lazer está muito distante do trabalho, e normalmente as pessoas não criam suas próprias manifestações artísticas e acabam consumindo as alheias, geralmente da cultura massificada. Como diz Ana Angélica Moreira em artigo da revista *Nova Escola*, “A arte é separada da vida e não mais manifestação da vida”.

As crianças não brincam mais nas ruas e praças devido à violência e, quando em casa, estão ocupadas com atividades ligadas à tecnologia, como a tevê e o computador, que também trazem para elas a cultura da mídia e do consumismo passivo. Observamos que cada vez mais as crianças chegam à escola ávidas por companheiros e brincadeiras. Não que isso não seja importante na escola, pelo contrário! Mas, a escola vem-se tornando para muitas delas o único espaço social, onde podem fazer e manter amigos e onde podem brincar em grupo, aspecto essencial no desenvolvimento infantil.

Nós, educadores, precisamos garantir nas escolas ou em projetos com objetivos educacionais este espaço social de ludicidade e aprendizagem, e perceber a importância de trabalharmos com a cultura

popular. Trazer aos alunos a diversidade dessa cultura como contraponto da informação massificada que eles recebem todo dia pelos grandes meios de comunicação. Fazê-los perceberem que existem diferentes tipos de vida, valores, costumes, hábitos... tão bons como os seus e que precisamos respeitar essas manifestações, sem preconceitos.

Se a escola sempre foi transmissora da cultura, por que deveria ser apenas da “cultura erudita”? Por que não transmitir a cultura popular, tão rica em saberes e temas? Ela é parte essencial de qualquer sociedade, e nós como educadores não podemos permitir que tantas manifestações interessantes, ricas e belas morram por falta de transmissores dessa cultura!

No TEAR, Núcleo de Atividades Criativas*, sempre utilizamos diversas destas manifestações. No início de nossa história, nos anos 80, tivemos a oportunidade de receber alguns professores, como Cáscia Frade, Rosa Zamith, Fernando Lébeis e Itaércio Rocha. Eles nos trouxeram informações e contribuições importantes, e nós, encantados por nossa cultura popular, passamos a incluí-la cada vez mais em nossas aulas e projetos.

Nossa proposta de trabalhar com as diversas linguagens artísticas, de forma integrada, permitiu que não apenas utilizássemos uma música, uma história, uma brincadeira. Percebemos que era importante que eles se sentissem fazendo parte daquela manifestação, vivendo e produzindo cultura. Então, começamos a criar pequenos e grandes projetos em

que envolvíamos as crianças, adolescentes ou adultos na produção de atividades. Esses projetos podem durar uma única aula ou até um ano inteiro de trabalhos.

De acordo com a “Pedagogia de Projetos” os alunos participantes devem se sentir atuantes, capazes de decidir os caminhos de sua própria aprendizagem, e essa deve ser significativa. Para isso, deve haver, como meta final, a realização de algo concreto com significado prático em suas vidas, do qual vão poder usufruir. Assim, estamos construindo e aprendendo juntos para produzir uma festa, uma apresentação, um livro, um brinquedo, uma revista ou o que mais a nossa imaginação mandar! Dessa forma, motivados com a produção e a vivência, os alunos envolvem-se mais, e podemos construir um planejamento participativo e lúdico.

Vamos apresentar aqui alguns exemplos de projetos que desenvolvemos durante estes anos, para que possam compreender melhor essa metodologia de trabalho. Concluindo, é importante perceber que, valorizando as manifestações de nossa cultura popular e utilizando nossa criatividade, poderemos aproveitar muito todas essas possibilidades para dar uma aula rica em saberes e divertimentos. As possibilidades são infinitas!

PROJETO – PARLENDA AMANHÃ É DOMINGO

Amanhã é Domingo

Pé de cachimbo

O cachimbo é fino

Dá no sino

O sino é de ouro

Dá no touro

O touro é valente

Dá na gente

A gente é fraca

Cai no buraco

O buraco é fundo

Acabou-se o mundo!

Objetivo didático

Conhecer uma parlenda da cultura popular, interpretando seus versos pelas diferentes linguagens artísticas (musical, corporal, plástica e literária).

Desenvolver o traço do desenho, a partir do desafio da repetição.

Trabalhar a reescrita da parlenda, promovendo situações de criação desse tipo de texto.

Objetivo compartilhado com os alunos

Produzir um jogo da memória para jogar em sala.

Produzir um texto diferente para brincar.

Conteúdos

Linguagem escrita do gênero (parlenda) com suas características.

Interpretação de textos, utilizando seu potencial criativo.

Desenho.

Etapas do trabalho

Aprender o verso oralmente. Pode ou não ter um apoio escrito em cartaz.

Falar os versos trabalhando o ritmo, com palmas e depois com palmas e batidas de pé, de diferentes formas (devagar, rápido, trocando, etc.)

Coletivamente, criar um gesto para cada frase. Os alunos vão dando sugestões, os outros vão imitando, até que possamos dramatizar toda a música com gestos criados por eles mesmos.

Cantar novamente a música, sem a letra, só murmurando e fazendo os gestos.

Trabalhar com a letra da música, faltando palavras-chave e os alunos devem completar o que estiver faltando, com desenhos ou palavras.

Retirar as palavras-chave (substantivos) do texto, e os alunos devem fazer em dois cartões pequenos o desenho dessa palavra, repetido. O desafio é o aluno repetir o mesmo desenho, o mais parecido possível.

Esses cartões serão utilizados como jogo da memória pelos alunos.

Criação coletiva de um texto, trocando as palavras da música: “Amanhã é Sábado...” (por exemplo)

PROJETO - FESTA: CAVALHADA

MÚSICA: CAVALOS TROTANDO
(música popular)

“Quando quiser do frio esquentar
Ponha os cavalos todos pra trotar
Cavalos trotando...
Uma pata...

Quando quiser do frio esquentar
Ponha os cavalos todos pra trotar
Cavalos trotando...
Uma pata, duas patas...

... três patas / ... quatro patas / ... a cabeça / ... o rabinho!”

Objetivo didático

Conhecer manifestações folclóricas: festa da cavalhada, adivinhas, músicas e danças.

Entrar em contato com a história da Idade Média e com o estilo artístico da época.

Trabalhar a criação artística a partir da inspiração na vida da Idade Média.

Trabalhar a destreza manual, a coordenação motora, etc.

Objetivo compartilhado com os alunos

Promover uma competição típica da Idade Média entre dois grupos (vermelho e azul) na qual os alunos serão desafiados em exercícios de inteligência, destreza e rapidez.

Conteúdos

Aspectos históricos e artísticos da Idade Média.

Festa Cavallhada.

Adivinhas.

Desenho, recorte e colagem, construção com sucata, modelagem.

Etapas do trabalho

Aprender a música Cavalos Trotando com gestos (anexo)

Mostrar gravuras de cavaleiros da Idade Média e falar sobre como eles viviam, lutavam, como identificavam suas famílias por meio de brasões (desenhos que mostravam quem eram, o que tinham, do que gostavam...). Mostrar desenhos de brasões.

Cada um recebe uma cartolina em formato de brasão e vai criar um que identifique a si mesmo e a sua família, utilizando recorte e colagem de papéis coloridos.

Observar livros e revistas sobre “A Vida nos Castelos”: partes de um castelo, a vida dos cavaleiros e da corte, o que precisavam fazer para se tornar cavaleiros, tipos de luta, roupas, alimentação, etc.

Construção de uma maquete de castelo, utilizando sucatas diversas e argila sobre placa de isopor.

História da cavallhada (abaixo).

Dividir o grupo em dois partidos: vermelho e azul, combinando que iremos realizar uma festa de cavallhada. Até o dia da festa, devemos nos preparar, produzindo nossos adereços e treinando bastante.

Desenhar seu brasão em um papel com formato de medalha azul ou vermelha, de acordo com seu grupo. Pintar um pedaço de barbante com lápis cera e transformar o brasão em um colar para pendurar no pescoço.

Durante o período de preparação os alunos passarão por treinos de rapidez e destreza, como jogos de ritmo, corridas e acertar alvos diversos.

Também deverão construir suas “armas”: bolas e lanças de jornal; e seus adereços: escudo de cartolina, espada, elmo, cavallinho de pau, etc. Todos eles devem ser enfeitados pelas cores e imagens do brasão.

Deverão também preparar-se intelectualmente, por meio de pesquisas sobre adivinhas e desafios orais.

No dia da festa, todos os alunos deverão passar pelas “Provas para ser cavaleiro”:

1 - acertar a lança em um alvo;

2 - acertar a bola em um alvo;

3 - corrida de cavalos de pau;

4 - jogo das bolas em campo (em meio minuto, cada grupo em um campo marcado no chão deve jogar todas as bolas de jornal no campo do adversário. Será vencedor o partido que ao final do tempo determinado tiver menos bolas em seu campo);

5 - jogo de adivinhas da cultura popular – Cada “cavaleiro” deverá responder a uma adivinha sorteada de uma caixa. Os que acertarem ganharão um ponto para seu partido, os que errarem darão a vez para um oponente.

Ao final da festa, todos serão “consagrados cavaleiros pelo rei”, em um ritual em que receberão suas armas e seu brasão, e um título escolhido por eles mesmos.

História da cavallhada

Folguedo popular de origem Ibérica que remonta à Idade Média. Em torneios equestres, cavaleiros representando mouros e cristãos – doze de cada partido – simulam as históricas lutas entre os soldados de Carlos Magno os legendários doze pares de França – e os soldados do Sultão de Constantinopla.

No Brasil, a cavallhada foi apresentada desde o período colonial (1685) e durava três dias. No século XVIII foi apresentada na

Bahia por ocasião do casamento de D. Maria, princesa do Brasil com D. Pedro, infante de Portugal.

Existem no Brasil duas formas de cavallhada: uma, apenas com jogos de destreza, sem dramatização, que se situa regionalmente no nordeste brasileiro; outra, que além dos jogos de destreza, inclui uma parte dramatizada, com diálogos entre os contadores, chamada embaixada. Esta situa-se nos Estados de São Paulo, Minas Gerais, Goiás, Mato Grosso, Paraná e Rio Grande do Sul e é apresentada ainda com grande animação e aceitação popular.

No Estado do Rio de Janeiro, a cavallhada aparece em Campos e Itaocara. A de Campos, mais representativa e realiza-se no dia 15 de janeiro, no distrito de Santo Amaro, na tradicional festa de seu padroeiro. Nesta, os cavaleiros são divididos em dois partidos, o azul e o vermelho. Vestem calças brancas, botas pretas e túnicas e chapéus nas cores azul ou vermelha. Os cavalos recebem adereços com flores, fitas e mantas nas mesmas cores, de acordo com o partido que representam. O desfile inicial dos cavaleiros formados em duas fileiras, é precedido de banda de música que sai da casa do mestre ou capitão da cavallhada e segue até o lugar da apresentação – um campo de futebol onde está armada a trave com a forca, elemento fundamen-

tal para o desenvolvimento do jogo que se iniciará. À forca são presos a argolinha, o pão, o buião ou pote, elementos indispensáveis a algumas manobras. Outros elementos usados nas manobras são as lanças levadas pelos cavaleiros e um buquê de flores em papel crepom, nas cores características do folgado.

A apresentação é dividida em parte distintas, denominadas manobras, pela ordem: entrada, forca, igreja, corrida das argolinhas, carreira do pão, carreira do buião, encontrada, buquê de flor, abraço, ação de cabeça, despedida.

A cavallhada de Santo Amaro não contém, dramatização, constituindo-se apenas de manobras com figurações e jogos variados. Os cavaleiros exibem-se em duas fileiras: a vermelha tendo à frente o capitão e a azul precedida pelo contramestre. Também desfilam com os cavaleiros intercalados pelas cores, cruzando-se os dois partidos em diagonal no centro do campo. O mesmo acontece com a manobra do abraço quando este gesto é simulado no encontro dos dois cavaleiros no centro do campo. Na ação de cabeça a movimentação é idêntica, tocando-se as lanças. A manobra igreja consiste na visita à igreja: os cavaleiros, aos pares, um azul, outro vermelho, vão até à porta, desmontam, entram na igreja para visitar Santo Amaro, saem e retornam ao campo, montados. A despedida se

dá em fileira única, cores intercaladas, com os cavaleiros percorrendo duas vezes os quatro lados do campo e acenando com um lenço branco para a assistência. A saída definitiva do campo, o grupo é acompanhado pela banda musical até a casa do capitão. (Retirado do “Guia do Folclore Fluminense”)

PROJETO: BRINCADEIRAS INFANTIS

Objetivo Didático

Trabalhar a diversidade e a multiculturalidade, através das brincadeiras infantis.

Perceber a importância das regras nos jogos e brincadeiras, assim como na vida.

Proporcionar momentos lúdicos e de socialização, por meio das brincadeiras de grupo.

Trabalhar o desenho e a pintura como ilustração e interpretação de imagens.

Desenvolver a fruição de obras de arte de diversos artistas sobre o tema.

Trabalhar os procedimentos para a escrita de texto descritivo.

Objetivo compartilhado com os alunos

Pesquisar diversas brincadeiras infantis para aumentar o acervo do grupo.

Montar um álbum de figuras com as brincadeiras infantis ilustradas e com a explicação de como brincar, para ser consultado quando desejarem.

Conteúdos

Jogos de regra

Jogos cantados e de roda

Pesquisa e entrevista

Apreciação de imagens

Desenho e pintura

Escrita de texto descritivo

Etapas do trabalho

Fazer um levantamento das brincadeiras preferidas das crianças, como costumam brincar, com quem, onde, etc. e registrá-las em papéis que serão colocados em uma caixa.

A cada dia de aula, será sorteado uma ou mais brincadeiras para brincarmos naquele dia.

Será que no tempo de seus pais e de seus avós se brincava da mesma forma? Entrevistar os pais, parentes e adultos da escola, sobre as brincadeiras da infância e, se aparecerem brincadeiras que eles não conhecem, pedir que ensinem como brincar.

Pesquisar em revistas e livros especializados novas brincadeiras e “testar” com a turma.

Ao final das brincadeiras, solicitar que o grupo registre por desenho, pintura ou modelagem, a brincadeira e depois escreva as regras: como se brinca? (texto descritivo).

Os colegas devem ler a descrição e observar se falta algo, se está confuso, etc. O autor deve reescrever o texto, se necessário, até que fique claro a forma de brincar.

Observar a reprodução do quadro *Brincadeiras de Rapazes*, de Pieter Bruegel, 1560, Viena. Tentar registrar as brincadeiras que aparecem no quadro.

Apreciar outras reproduções de obras que ilustrem brincadeiras infantis. Analisá-las quanto a cor, formas, temas, etc.

Construir com as crianças um grande painel de pinturas em que apareça o maior número possível de brincadeiras infantis. As crianças deverão escolher um nome para esse painel.

Montar com as crianças um álbum de figurinhas sobre as brincadeiras infantis, escolhendo os textos e desenhos a partir do que foi produzido por eles. O grupo todo deve opinar sobre quais imagens e textos serão usados, mas o educador deve estar atento para que apareçam trabalhos de todos os alunos.

Se houver verba, o trabalho pode ser xerocado para todos. Se não houver, o grupo monta um álbum, que ficará na sala para ser consultado por todos.

NOTA

* TEAR: Escola de Artes, fundada em 1980 por um grupo de arte-educadores, atualmente dirigida por Denise Mendonça e abrigando o Instituto de Arte TEAR, organização não governamental, que desenvolve diversos projetos sociais nas áreas de Arte e Educação. Endereço: R. Carmela Dutra, 50 – Tijuca. Tel.: (21) 2234-5590 / 2234-0559. e-mail: tear@novanet.com.br. site: www.escoladeartetear.hpg.com.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVARINA, Jannotti Nogueira (org.). *Guia do folclore fluminense*. Rio de Janeiro: Secretaria de Estado de Ciência e Cultura do Rio de Janeiro, 1985.

ANDRADE, José Manuel e LOPERA, José Alvarez. *História geral da arte*. v. 5. s.l.: Ediciones del Prado, 1995.

REVISTA *Nova Escola*, 78, 1998.

Maria Clara Borges é pedagoga, psicopedagoga e arte-educadora, coordenadora pedagógica do TEAR, Núcleo de Atividades Criativas.