

RECICLANDO SORRISOS: UM RESGATE A PRESERVAÇÃO DAS BRINCADEIRAS POPULARES E PROTEÇÃO DO MEIO AMBIENTE

Maria Vitória Guedes de Brito¹; Pedro Henrique Abreu Cavalcante¹; Cleyton de Sousa Velozo²

1 Alunos da E.E.E.P. Presidente Médici

2 Professor/Orientador

Resumo

O presente trabalho procura resgatar as brincadeiras populares executadas pelos nossos antepassados desde a época do Brasil Colônia aos dias atuais, isso como uma forma de valorização da nossa identidade cultural alinhado a preservação do meio ambiente. As ações do projeto, foram desenvolvidas em escolas públicas e particulares de ensino fundamental e médio da cidade de Campos Sales Ceará, pelos alunos da EEEP Presidente Médici durante o ano de 2019, onde os mesmos viram a necessidade de alinhar o resgate as brincadeiras populares, tão faladas por seus pais e avós à preservação do meio ambiente, uma vez que essas brincadeiras envolviam materiais reciclados e construídos pelos pais e pelas próprias crianças, pelo fato de os mesmos não terem condições financeiras para comprá-los. Ainda na execução da mesma foram realizadas oficinas para a confecção dos brinquedos e momentos de laser e experimentação dos brinquedos produzidos nas escolas da rede municipal e estadual. Dentro desta perspectiva, atentamos também para uma reaproximação entre as pessoas por meio das brincadeiras sugeridas, bem como na confecção das mesmas no ambiente escolar e familiar, hoje, próximas fisicamente, porém muito afastadas devido o culto a tecnologia. Esta, oferecendo inúmeras formas de distração, conhecimento e interação, mas que infelizmente tem sido o motivo do afastamento das pessoas, em especial das famílias e jovens. Estes, muitas vezes encantados e perdidos nos submundos virtuais e esquecendo do mundo real e o que de melhor tem nele, que são as interações humanas e o contato físico, sem contar com as amarras consumistas que o mundo virtual nos propõe, o que só piora a cada dia a situação agravante do nosso planeta. O trabalho foi desenvolvido a partir de bases teóricas de autores como Kishimoto, Kocian e Souto Maior, tendo todos em comum a importância dos jogos populares e folclóricos de forma interdisciplinar para a construção de um mundo melhor, bem como bases teóricas da nova BNCC do ensino fundamental e suas contribuições para a construção de um novo saber, dando um enfoque maior a partir dessa a habilidade sobre o respeito ao meio ambiente.

Palavras – Chave: Meio Ambiente, Jogos, Reciclagem.

1. Introdução

A chegada da tecnologia e a sua grande influência nas novas gerações é um fato notável, constata-se isso por meio das mudanças de comportamentos nas

pessoas de diferentes faixas etárias. Jogando, a criança estabelece vínculos sociais, ajustando-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças, obedece às regras traçadas pelo grupo, como também aprender a ganhar e a perder. Para Kocian (2006, p.1) “As brincadeiras populares são um fenômeno histórico-social de irrefutável significação cultural de massa, independentemente de gênero, ideologia, etnia, credo, raça e condições socioeconômicas”. Manter essas tradições vivas deveria ser uma das principais prioridades da geração atual, pois fazem parte da construção da nossa história, muito de nós e de nossos antepassados estão impregnados nessas brincadeiras.

2. Objetivo

Resgatar a cultura do uso de jogos populares para o brincar na infância e na adolescência por meio de uma prática sustentável em respeito à preservação do meio ambiente.

3. Metodologia

Inicialmente idealizado pelos alunos da E. E. E. P Presidente Médici, por meio de pesquisas bibliográficas. Para início das atividades práticas foram realizadas oficinas de reciclagem com um profissional que tivesse um curso de capacitação na área de reciclagem. Após as oficinas os alunos puderam realizar sozinhos a confecção do material concreto utilizados na ação do projeto. Durante as oficinas os alunos aprenderam a confeccionar desde objetos mais simples como um jogo de dama e xadrez feito de papelão a carrinhos de garrafa pet, jogo de futebol e etc. A aplicação das ações aconteceram primeiramente com crianças de 3 a 6 anos de idade na escola da rede pública e particular. Na E. E. E. P. Presidente Médici de início não houve uma aceitação tão instantânea como foi com as crianças, porém aos poucos os alunos foram se aproximando dos objetos e logo estavam familiarizados e entrosados entre si.

4. Resultados

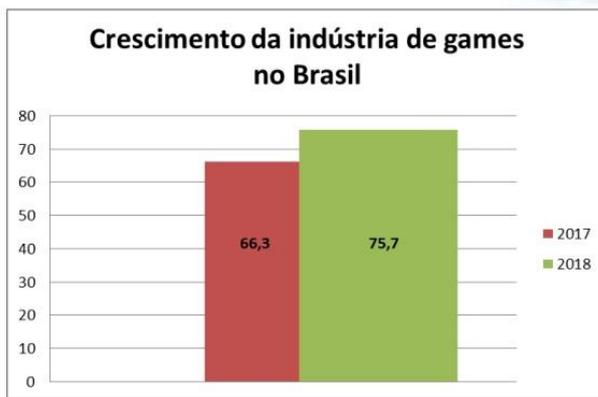
O impacto foi notório já nas primeiras aplicações das atividades após as pesquisas nas escolas e creches visitadas, quando as crianças tiveram o contato com brinquedos reciclados e que antes não sabiam manipular. Outro ponto relevante que precisa ser destacado foi à surpresa tanto das crianças quanto dos adolescentes ao verem o que podia ser produzido a partir do material retirado do lixo e transformado em diversão, como por exemplo, uma simples garrafa PET ser transformada em um carrinho, assim como um pedaço de papelão com tampinhas virar dama e xadrez e uma bola de meia arrancar tantos sorrisos.



Fonte: Alunos da EEEP Presidente Médici

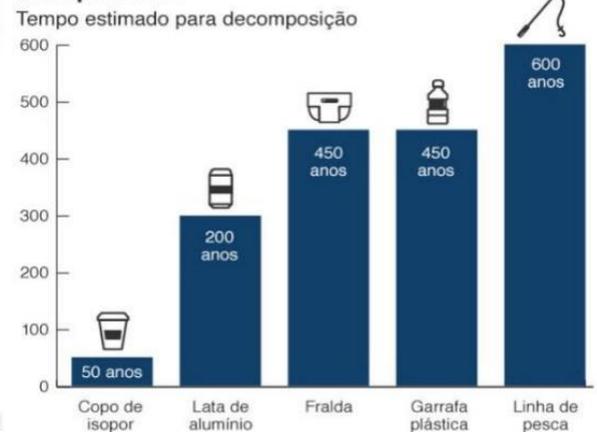


Fonte: Alunos da EEEP Presidente Médici



<https://www.bbc.com/portuguese/geral-42308171> - orb-footer>acesso em 28 do 05 2019 às 22hs.

Quanto tempo vai levar para o plástico desaparecer?



Tempo exato varia de acordo com o tipo de produto e as condições ambientais

Fonte: NOAA / Woods Hole Sea Grant

BBC

5. Conclusão

O projeto trouxe para todos os envolvidos a oportunidade de refletir sobre o que somos nossas origens e o futuro do planeta. Percebemos quão uma simples bola de meia pode nos fazer interagir melhor com o próximo, como um simples pedaço de papelão pintado com tampinhas de garrafa pode ajudar no raciocínio. Foi satisfatório ver o sorriso de uma criança ao pegar uma garrafa transformada em carrinho que até então era lixo. Do lixo, pro sorriso, a mensagem que deixamos é a de que podemos sim pensar e construir um futuro melhor, sem precisar nos autodestruir como humanos e como natureza.

6. Referências

ARRETO, Luiz Antonio. Brincadeiras de rua, um repertório ameaçado. Recife: Fundaj. Inpsoc. Centro de Estudos Folclóricos, 1987. (Folclore, n.185).

CHACON, Dulce. A criança e o jogo: estudo psicossocial do comportamento lúdico da criança do Recife: Secretaria de Educação e Cultura de Pernambuco, 1959.

http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/index.php?option=com_content&view=article&id=372&Itemid=

<http://cev.org.br/biblioteca/mudancas-sociais-jogos-brincadeiras-populares-cintexto-rural>

<https://neurosaber.com.br/>acesso> em 10 de maio de 2019

<https://www.reciclagemnomeioambiente.com.br/>acesso> em 02 de maio de 2019.

<https://www.tribunapr.com.br/> >acesso em 28 de março de 2019 por **José Luiz Ames** é doutor em Filosofia pela Unicamp e professor de Filosofia na Unioeste/Campus de Toledo.

KISHIMOTO, T. M. Jogos tradicionais infantis: o jogo a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.

KOCIAN, R. R. F. S. R. As possibilidades das brincadeiras infantis e jogos populares nas aulas e educação física infantil: um estudo de caso. **Revista Digital Efdeportes**, Buenos Aires, v.11, n. 99, ago. 2006.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE (OMS, 2005) p. 06 e 07.

SOUTO MAIOR, Mário. Brinquedos e jogos nordestinos: contribuição ao estudo da lúdica regional: um depoimento. Recife: Fundaj. Inpsoc. Centro de Estudos Folclóricos, 1987. (Folclore, n. 206/207).

