

## CALDEIRÃO DA CUCA NO PIBID ONLINE

Cláudia Berta<sup>1</sup>

1\* - Acadêmica do Centro Universitário da Região da Campanha (Urcamp). E-mail: claudiaberta190195@sou.urcamp.edu.br

39

**Resumo:** O presente trabalho é integrante de ações pedagógicas desenvolvidas em uma escola municipal 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 planejamento em módulos didáticos sequências, intitulado “Caldeirão da Cuca”, que teve como objetivo conhecer a lenda e incentivar a leitura escrita dos alunos da Escola Municipal Cívico-Militar São Pedro, com a turma do 2º ano do Ensino Fundamental, durante o mês de agosto. A ação foi desenvolvida através de atividades remotas com distintas ferramentas tecnológicas. Os resultados foram satisfatórios, os alunos que participaram desse encontro, responderam a atividade com sucesso. Com esse trabalho concluímos a importância da ludicidade na leitura e no aprendizado, compreendendo as relações e objetivos das brincadeiras apresentadas na forma de atividades, que proporcionaram às crianças a apropriação de conhecimentos.

**Palavras-chave:** Lenda do Caldeirão da Cuca; leitura; ludicidade, folclore.

### INTRODUÇÃO

O projeto intitulado “Caldeirão da Cuca”, foi desenvolvido na Escola Municipal Cívico-Militar São Pedro, envolveu alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. O tema surgiu do planejamento em módulos sequenciais que para o mês de agosto esteve concentrado no tema gerador Folclore. O presente projeto envolveu a apresentação do Caldeirão da Cuca, desenvolvido por mim, enquanto bolsista do PIBID Pedagogia URCAMP. As ações envolveram a contação da lenda apresentada para as crianças através de personagem caracterizado. Utilizou-se recursos como o uso da entonação de voz para fazer a personagem potencializando a cultura nacional contida no folclore dentro do processo de alfabetização.

Nesse sentido, os indivíduos podem ser portadores de folclore. No cotidiano, cada pessoa pratica ações que foram aprendidas por tradição [...] que fazem parte da herança cultural legada pelas gerações que a precederam” (GARCIA, 2000, p. 20).

O folclore brasileiro significa despertar nas crianças uma curiosidade genuína sobre os antepassados, estimular seu interesse pela riqueza cultural de

cada região do país, requer conhecimentos, para isso, precisa se valer de estratégias e recursos lúdicos.

Também é a partir do lúdico que as crianças vivenciam a aprendizagem como processo social, representam suas experiências e interpretam o mundo e suas relações (SCHULTZ; SOUZA, 2018).

Em relação às escolas, o Folclore se encontra presente desde muito tempo, seja através das músicas, brincadeiras de rodas ou danças. Ele também está presente em livros didáticos, trazendo histórias, contos e lendas, adaptados ao ensino da Língua Portuguesa (GUIMARÃES, 2011) A importância do papel do professor na parte lúdica sobre o folclore se torna essencial, criar novas experiências, novos conhecimentos, interesse pela leitura e acolher seus alunos.

## METODOLOGIA

O projeto é constituído de princípios qualitativos, com características de pesquisa descritiva, com procedimentos técnicos de pesquisa participantes que estão instruídos com estudo de caso em escolas municipais. Neste trabalho utiliza-se de recurso de descrição e análise de atividades pedagógicas.

Para a organização do trabalho iniciou-se com estudos e práticas que visaram a organização de ações pedagógicas focadas nos processos de alfabetização, com recursos lúdicos e interativos e online.

Inicialmente o planejamento dessa atividade foi produzir um vídeo convidando os alunos a assistirem a apresentação, o qual foi enviado através do grupo do WhatsApp, motivando assim os alunos a participarem com um convite bem lúdico. Em um segundo momento, um áudio com a entonação de voz da cuca foi enviado aos alunos, novamente convidando para o encontro.

A realização da atividade “O caldeirão da cuca”, foi proposta através da plataforma Google Meet, utilizando recursos de interação diversificados, a lenda

folclórica e a teatralidade através da interpretação da personagem Cuca feita por mim.

A apresentação deu início assim que os alunos entraram na sala, eu como bolsista estava caracterizada, dando altas gargalhadas, mexendo o caldeirão, instigando a curiosidade das crianças. Ao longo da aula remota a lenda, suas curiosidades e algumas características de alguns personagens do folclore foram abordadas, através do jogo intitulado “caldeirão” eram retiradas fichas como o nome dos personagens e os alunos incentivados a contar um pouco da lenda.

É de suma importância que o ambiente escolar possa disponibilizar e preparar momentos lúdicos voltados às descobertas e diversidades, no entanto o papel do professor em sala de aula é o principal agente provedor deste instrumento riquíssimo aos alunos, compreendendo o verdadeiro significado do lúdico perante a aprendizagem do educando. (LUCKESI 11, 2000) A ludicidade consegue obter a atenção e a participação dos mesmos no desenvolvimento de atividades que envolvam coragem, confiança e criatividade, o contexto traz habilidades sociais e funções emocionais para que a criança obtenha estratégias para trabalhar no mundo complexo.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a realização da apresentação, as crianças tiveram que responder algumas perguntas selecionadas da história, que foi concretizada com sucesso e satisfação pelos aluninhos. Eufóricas, queriam responder, contar outras lendas, falar de participações que tiveram na escola.



Figura 1. Apresentação da Cuca para turminha no Google Meet.

Foram solicitadas atividades após as lendas, todas concluídas pelos alunos que estavam presentes. Também foram solicitados desenhos os quais foram postados no grupo do WhatsApp.



Figura 2. Após as atividades, o desafio era desenhar a cuca.



As atividades foram de grande entrosamento, e a partir deste momento em que a criança realiza uma atividade brincando, que ela sente o prazer e a liberdade de estar participando melhorando sua autoestima.

43

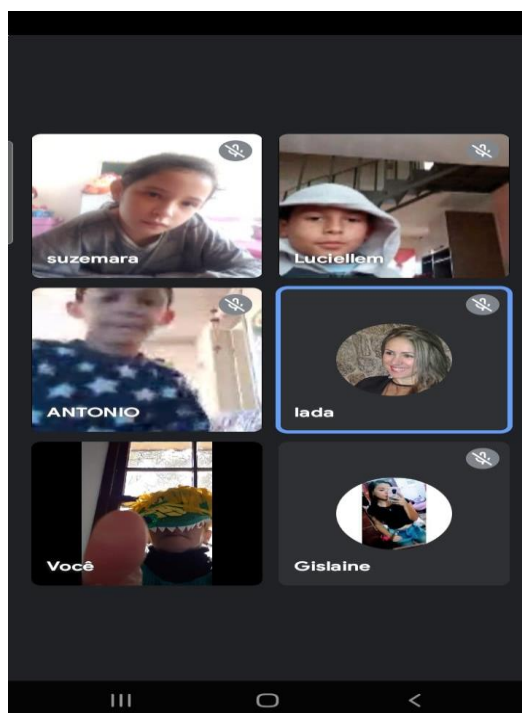


Figura 3. As crianças demonstraram muita curiosidade e se envolveram na atividade.

Portanto, o lúdico é essencial para o desenvolvimento intelectual de uma criança, porque proporciona liberdade e estimula a imaginação, constrói uma imagem positiva e desperta o interesse pela atividade como leitura ou escrita.

## CONCLUSÃO

A leitura e as brincadeiras no ensino podem contribuir para a motivação da aprendizagem. Através da ludicidade, podemos melhorar os nossos ensinamentos referentes às atividades lúdicas e sua contribuição para o desenvolvimento da aprendizagem, vendo o quanto trabalho é significativo para os alunos e precisa ser motivador e acolhedor para promover crescimentos e oportunidades.

A ludicidade para o desenvolvimento da criança é de suma importância para aprendizado, de forma significativa, possibilitando o desenvolvimento no processo de ensino e de aprendizagem preparando para a alfabetização.

## REFERÊNCIAS

- AMORIM, Meire Catalani Beluzo. **As práticas de leitura na educação infantil. Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade.** São Paulo: Unifafibe, 2015. Disponível em: [http://repositorio.unifafibe.com.br:8080/bitstream/handle/123456789/463/2015\\_MCBA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unifafibe.com.br:8080/bitstream/handle/123456789/463/2015_MCBA.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 5 de julho de 2020.
- GUIMARÃES, Luiza Angélica Paschoeto. **Memória, educação e folclore: o pensamento de professores e no movimento folclórico brasileiro da década de 1950.** Episteme Transversalis, v. 2, n. 1, 2017. Disponível em: <http://revista.ugb.edu.br/ojs302/index.php/episteme/article/view/48>. Acesso em 07.07.21
- LUCKESI, Cipriano Carlos - **Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: Uma Proposta Pedagógica a partir da Biossíntese.** In: Luckesi, Cipriano Carlos (org. Ludopedagogia - Ensaio 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel 2.
- SCHULTZ, Daniela Bonifácio; SOUZA, Flora Lima Farias de. **O brincar e suas contribuições no processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil.** 2018. Disponível em: <https://fapb.edu.br/wp-content/uploads/sites/13/2018/02/ed6/11.pdf>. Acesso em: 07.07.21