





Vivendo Valores na Educação

Festa Junina de Valores

Organizadores: Lucinda Corte, Núbia Hübner, Waldete Bazzo, Cleide Romero, Liliana Alcântara.

Colaboradores: Márcia Medeiros, Sílvia Gonçalves Sonnesso Alves, Paulo Barros.

Capa: Ricardo Moraes

Celebrar a festa junina faz parte da cultura brasileira, através dela observamos a riqueza de nossa diversidade regional. Por valorizarmos a continuação dessa tradição cultural, nós do Grupo Gestor do VIVE Brasil reeditamos a Apostila da Festa Junina elaborada por Márcia Medeiros na década de 90. Dessa forma os Educadores e demais pessoas interessadas na cultura de valores, podem ter acesso a esse material de brincadeiras e atividades artísticas acrescidas da vivência de valores, que vão desde o planejar até a finalização da festa, enfatizando a prática de valores junto aos aspectos lúdicos.

Um dos focos da realização dessa festa é o aprendizado da cooperação, respeito, aceitação e da união entre todos os participantes.

Todo esse material está disponível no site do VIVE: vivendovalores.org.br

Grupo Gestor VIVE Brasil

Apresentação

A era das atividades virtuais super rápidas e dinâmicas colocam as crianças muitas vezes sem interesse no mundo real, que pode, para alguns, parecer lento e sem graça.

"Queremos encerrar tudo agora, de preferência apertar um botão e resolver tudo como uma mágica!" parece ser uma tendência do momento, porém o excesso de rapidez é antinatural, furtando algo belo e divino que é o processo, a gestação de um projeto, a felicidade de criar e trocar com outros.

A tensão da conclusão não deveria atropelar os aprendizados ricos nas entrelinhas de cada etapa. É preciso dar tempo para ouvir, para falar e ser escutado.

A produção da tradicional festa junina, integrada ao exercício e vivência de valores humanos, propõe uma atmosfera rica e diferente. Além de mais prazer na construção, um novo significado ao evento, desde o momento de preparo até a conclusão.

A alma é calma e precisa de paz, reflexão, repetição, tempo para vivenciar um conjunto de experiências positivas associadas aos valores, que juntas concluem o quebra-cabeças interno, dizendo, por fim, o coração: "sim vale a pena ser gentil, paciente ou organizado".

Neste sentido, especialmente para as escolas que trabalham o programa continuado de valores, todas as festividades podem, de forma lúdica, dar um impulso extra na assimilação destas qualidades positivas.

Sugerimos aos organizadores que criem uma atmosfera de tranquilidade e apreciação na organização do evento, cultivando a observação das qualidades positivas de tudo e de todos, o que trará entusiasmo e alegria na equipe.

Bom proveito!

Márcia Medeiros

Vivendo Valores
na Educação

Índice

Temas	Páginas
Apresentação Grupo Gestor VIVE	2
Apresentação Márcia Medeiros	3
Introdução	5
Pescaria da Sorte	7
Encontre seu brilho (Rabo de burro)	8
Boliche	10
Dança das Qualidades	10
Roleta das Qualidades	12
Corrida para um mundo melhor (Corrida do saco)	13
Bingo das Qualidades	15
Jogo das Argolas	16
Corrida da Vitória	17
Boca do lixo ou Boca do fogo (Boca do Palhaço)	18
Selfie da Beleza	20
Correio da Amizade	21
Fogo da Honestidade	22
Quadrilha	23
Músicas para a Festa Junina	24
Anexos	25

FESTA JUNINA DE VALORES

“Magia das qualidades”

INTRODUÇÃO

“Amor é um poder que faz com que todos sejam capazes de fazer alguma coisa e esqueçam de quem primeiro sugeriu”.

A frase acima é bastante inspiradora para levarmos adiante uma festividade tão enraizada na cultura brasileira como a Festa Junina, independentemente de sua origem, e que pode transbordar ondas de amor, alegria e outros valores.

Em seguida teremos uma breve introdução sobre tradição, cultura e as festividades inseridas neste contexto, no entanto o foco deste trabalho está em se conhecer e vivenciar os valores na construção e desenvolvimento das festividades.

A palavra *tradição* pode ser traduzida como costume; conjunto de costumes, comportamentos, memórias, crenças, lendas, ritos, que são transmitidos de geração em geração, resistem ao tempo e caracterizam um povo, permitindo a continuidade de uma cultura.

Cultura pode ser compreendida como comportamentos, tradições, conhecimentos de um determinado povo, incluindo língua, comidas típicas, religiões, música, artes vestimentas etc.

A festa junina está entre as festas mais populares do Brasil tais como, Bumba meu Boi, Carnaval, Folia de Reis, Congada, Festa do Divino, Batuque, Caiapó, e outras, que reúnem aspectos culturais das várias regiões brasileiras.

Nessas festas há celebrações onde se comemoram os santos: Santo Antônio, no dia 13; São João, no dia 24 e São Pedro, no dia 29 de junho. Eles carregam influências de vários povos, onde se destacam o folclore e os costumes do campo, resgatando e valorizando a nossa herança cultural.

Abaixo especificamos algumas características dessas festas que permanecem e enriquecem nossa cultura, trazendo significado ao viver: bandeirinhas e balões que foram trazidos pelos portugueses; as comidas derivadas do milho, mandioca e amendoim, como pé de moleque, paçoca que são pratos trazidos pela cultura indígena e africana e tem também o quentão. Há a famosa Quadrilha, uma dança inglesa, que foi trazida ao Brasil pela corte portuguesa. Muito tradicional é o Mastro de São João, um ritual pagão europeu que depois foi incorporado pela Igreja Católica. A Fogueira era acesa no solstício de verão, dia de São João, para afastar os maus espíritos das celebrações pela colheita.

No decorrer desta apostila de festas juninas, serão apresentadas brincadeiras e atividades artísticas acrescidas da vivência de valores, que vão desde o planejar até a finalização da festa.

Bem-vindos a este momento de co-construir!

1. OBJETIVOS

Desenvolver a criatividade dentro de uma linha de pensamento positivo-constructivo.

Abrir uma nova perspectiva para a criação de programas dentro da escola, num espírito cooperativo, visando o autodesenvolvimento de toda comunidade escolar, assim como aspectos de nossa cultura.

Implementar e vivenciar a prática de Valores como Limpeza, Organização, Paciência, Simplicidade e outros nas atividades de Artes Plásticas, Música, Dança e outros saberes, dentro das festividades juninas.

Dar um cunho educativo à diversão, enfatizando a prática de valores junto dos aspectos lúdicos.

2. IDEALIZANDO A FESTA JUNTOS

Cada professor, em parceria com seus alunos, deverá pensar e programar sua participação na festa.

É muito importante que nesta fase de planejamento os alunos sintam que suas ideias são aceitas e respeitadas pelo professor e por todos, mesmo que não utilizadas.

O professor deve estar atento na prática dos Valores em todo o processo de produção do evento: antes, durante e depois. Isto é o que tornará o programa diferente e especial. Uma vez encerrada a festa, os alunos devem também participar da limpeza e reorganização da escola.

A festa dura um dia, sua organização semanas, então sucesso completo tem a ver também com as vivências em todo o processo.

3. PRODUÇÃO E CRIAÇÃO DA FESTA NA ESCOLA

Para fazer da festa um exercício prático de valores, as crianças devem ter participação ativa em todo o processo de produção do evento.

É importante perceber que o alvo não é a festa, mas o aprendizado para a vida que haverá nas entrelinhas de cada atividade e brincadeira.

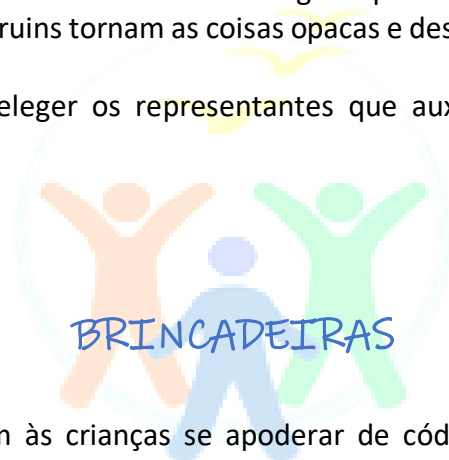
A comunidade escolar deverá participar como um todo, na medida possível, pais e funcionários devem ser engajados.

A responsabilidade na produção e coordenação das barracas pode ser dividida pelas turmas de acordo com a faixa etária.

Os alunos e todos os envolvidos devem saber que seus sentimentos e humores no andamento da criação da festa têm grande importância no sucesso do programa.

Os sentimentos bons são como um brilho mágico que fica em torno de tudo que fazemos. Os sentimentos ruins tornam as coisas opacas e desagradáveis para nós e para os outros.

OBS: as turmas podem eleger os representantes que auxiliarão o coordenador da barraca no dia da festa.



As brincadeiras permitem às crianças se apoderar de códigos culturais e de papéis sociais.

O brincar possibilita o desenvolvimento em todas as dimensões, incluindo a atividade física, a estimulação intelectual e a socialização, além do que, enriquece a percepção, desperta interesses, satisfaz a necessidade afetiva e permite o domínio de ansiedade.

1. Pescaria da Sorte

Slogans: *“Retire sua qualidade para o dia”*

“Pesque uma mensagem para você”

Por exemplo: “Você é alguém muito especial porque seu coração sempre irradia paz”, ou um *valor* e sua definição sintética, por exemplo: “Sabedoria - aquele que é sábio nunca experimenta tristeza.

1.1. Produção com os alunos

Material

- peixes
- mensagens e/ou definição sintética dos Valores

- varas de pescar
- cartaz da barraca
- piscina.

Peixes: em cartolina, isopor, ou dobradura de papel (ideal para crianças menores).

Na sala de aula o professor pode elucidar a importância de qualidades como: Paciência, Capricho, Limpeza, Boa Vontade, Cooperação etc., enquanto confecciona os peixinhos. Depois da explicação detalhada de cada Valor, o professor junto com os alunos decidirá qual cor do peixinho será usada para cada Valor.

As mensagens são criadas por todos os alunos, com a colaboração e adequações do professor.

O professor pode sugerir que as crianças tragam de casa mensagens feitas com ajuda dos familiares. É sempre bom pensar maneiras de envolver a família.

1.2. Procedimento do Coordenador

Cada participante que chega para pescar deve ser informado que nesta brincadeira ele pescará uma mensagem importante para sua vida, que será lida, em voz alta, pela criança ou coordenador.

1.3. Objetivo a ser apresentado à turma

A pescaria pretende oferecer aos participantes pensamentos bons que eles levarão consigo como presentes da festa.

1.4. Desenvolvimento do tema com a turma

O professor poderá durante o período de preparação da festa trabalhar com as crianças a escolha das mensagens ou dos valores que serão usados na brincadeira.

As crianças produzirão frases sobre valores a serem colocadas numa caixinha, e diariamente tirarão uma frase para si.

Este tipo de atividade ajudará a desenvolver o hábito de bons pensamentos, o que também facilitará o aprendizado.

2. Encontre seu brilho (Rabo do Burro)

Slogan: *"Dê brilho à sua estrela"*

As crianças devem ser estimuladas, no sentido de que quem acertar terá o brilho da sua estrela (suas qualidades) acesa.

2.1. Produção com os alunos

Material:

- rosto de criança e estrelas
- venda para os olhos
- cartaz da barraca

O professor pode explorar com as crianças a produção das estrelas em diferentes cores, representando diversos valores.

Depois de confeccionadas, as crianças menores podem receber títulos diariamente: Estrelinha da Paz, do Amor...

Dias antes da festa, uma estrela será eleita para ser usada no jogo.

2.2. Procedimento do coordenador

Esta brincadeira pode ser feita trocando o desenho do burro por um rosto de criança com uma estrela delineada no centro de sua testa.

A criança de olhos vendados será girada algumas vezes, para tornar a brincadeira mais emocionante, e terá em suas mãos uma estrela do mesmo tamanho da que está no desenho do rosto da criança.

A brincadeira será tentar colocar a estrela no mesmo lugar, ou próxima, da delineada.

A criança terá um tempo para fazer 3 tentativas.

Toda criança que participar deverá ganhar uma estrelinha colada no centro de sua testa. E aquela que acertar o alvo, além da estrelinha ganhará um brinde.

2.3. Objetivo a ser apresentado à turma.

A brincadeira auxiliará às crianças a se tornarem alertas para manterem sua beleza interior sempre brilhando.

A simbologia de encaixar a estrela, que representa o brilho das qualidades acesa, nos diz que a vida e os relacionamentos de todos podem melhorar.

2.4. Desenvolvimento do tema com a turma

O professor pode conversar com os alunos sobre o que significa a beleza interior, enfatizando a importância do caráter e como as pessoas se tornam melhores para o convívio, quando possuem qualidades dentro de si.

A sala de aula pode ser enfeitada com as estrelas coloridas, representando virtudes diferentes.

O professor ressalta as virtudes das crianças, premiando-as com uma estrelinha colada no centro da sua testa.

3. Boliche

Slogan: *"Destrua suas negatividades"*

Ao saber sobre uma negatividade podemos substituí-la por uma virtude.

3.1. Produção com os alunos

Material:

- bolas
- garrafas
- cartaz da barraca

As garrafas podem ser feitas com garrafas plásticas de refrigerante médio ou grande.

As crianças devem decorá-las com tinta plástica ou colagem, após isto preenchê-la com um pouco de areia no fundo para criar peso.

Cada garrafa deve ter no rótulo o nome de uma negatividade: Medo, Má Vontade, Tristeza, Raiva, Teimosia, Sujeira, Desrespeito, Impaciência etc.

3.2. Procedimento do coordenador

As crianças devem ser estimuladas a derrubar todas as garrafas, porque todas elas representam maus hábitos.

Ao derrubar as garrafas os coordenadores devem enfatizar a vitória da criança sobre aquelas negatividades específicas.

3.3. Objetivo a ser apresentado à turma

Ajudar a conscientizar a todos de que as negatividades internas devem ser derrubadas, para que possam viver melhor.

É bom estimular nos alunos o espírito de um trabalho humanitário.

3.4. Desenvolvimento do tema com a turma

Conversar com os alunos as razões pelas quais as negatividades são ruins e as consequências dos atos feitos sobre a influência delas.

Discutir quais as principais negatividades a serem vencidas na vida. Essas serão as usadas no jogo.

4. Dança das Qualidades

Slogan: *"Gentileza gera gentileza"*

A gentileza é uma qualidade que traz leveza ao ambiente.

4.1. Produção com os alunos

Material:

- enfeite das cadeiras: cada cadeira pode ser enfeitada como um trono e atrás escrito ou colado um valor.
- coroa especial: será colocada na cabeça do participante que ficando por último, cedeu seu lugar ao outro que ficou em pé. Além da coroa, poderá ganhar uma prenda especial.
A coroa pode ser produzida com papel, colagem, pintura etc.
- cartaz da barraca

4.2. Procedimento do coordenador

Antes de começar a brincadeira, as crianças/adolescentes/adultos participantes devem ser informadas das regras de gentileza que deverão cumprir para ganhar.

O não cumprimento destas regras, assim como não se sentar numa cadeira implicará na sua retirada do jogo.

Ganha aquele que além de ser esperto é gentil.

O ideal é fazer uma roda com 10 cadeiras, com as cartelas dos valores coladas atrás do encosto. Lembrar que deverá ter um número a mais de participantes, nesse caso, 11.

Tocará uma música e ao parar cada pessoa deverá se sentar numa cadeira. Irá sobrar um participante que será incentivado a falar sobre a qualidade que está escrito atrás da cadeira que iria se sentar.

Um dos participantes sentados poderá se levantar e ceder seu lugar ao que ficou em pé, num ato de gentileza. Sairá da brincadeira, recebendo uma prenda/mensagem por ser gentil.

O último participante que ceder seu lugar para o último participante que ficou em pé, será coroado Rei/Rainha da Gentileza e ganhará uma prenda especial. E o participante que recebeu o último assento na cadeira também receberá uma prenda especial.

A música escolhida não deve ser excessivamente agitada, para não gerar excitação e descontrole emocional nas crianças.

Sugestão: utilizar o CD Criança Vive Cantando. Por exemplo a música 'Respeito é bom e eu gosto'.

Ou a plataforma digital:

<https://open.spotify.com/track/62w4QmzbB95UwLTboKyMhd?si=a1bb04f079214e96>

4.3. Objetivo a ser apresentado à turma

Aumentar a prática da gentileza e da cordialidade entre todos os participantes.

4.4. Desenvolvimento do tema com a turma

O professor pode conversar profundamente sobre o que representa a gentileza para cada um, tendo algumas perguntas como base:

- O que é gentileza para você?
- Como um aluno gentil age em uma fila, em uma brincadeira, no almoço, no recreio?

Em cima destas ideias as regras da dança podem ser elaboradas. O objetivo é que cada criança possa avaliar a prática deste valor na sua vida.

Uma ideia é num determinado mês lançar à turma uma campanha de todos serem responsáveis por manterem-se gentis na sala de aula.

Ver anexo I.

5. Roleta das Qualidades

Slogan: "Acerte um Valor para você"

Conquiste uma qualidade especial para você.

5.1. Produção com os alunos

Material:

- roleta com valores escritos
- cartaz da barraca

A roleta pode ser produzida com uma roda pequena de bicicleta ou outro objeto qualquer.

O painel de fundo deve ser feito com colagem, pintura ou desenhos alusivos aos valores escolhidos pela turma.

Ao invés de números a roleta deve ter qualidades escritas.

5.2. Procedimento do coordenador

Antes de começar a rodar a roleta, o participante deve ser orientado para fazer um segundo de silêncio, concentrando-se na qualidade que considerou mais importante dentre todas.

Após isto, ele falará publicamente sobre a qualidade escolhida e se a roleta cair nela receberá uma prenda.

Caso a roleta não pare na qualidade escolhida, ainda assim o participante deve ser parabenizado, porque a roleta o premiou com aquela outra qualidade.

5.3. Objetivo a ser apresentado à turma

O jogo da roleta das qualidades ajudará as pessoas a concentrarem-se, cultivando pensamentos positivos.

5.4. Desenvolvimento do tema com a turma

O professor pode conversar com os alunos, explicando sobre o significado de alguns valores, para que eles tenham maior diversidade na escolha dos valores que entrarão na roleta.

A pessoa que estiver coordenando a brincadeira deve estar atenta para falar e valorizar as qualidades escolhidas e as sorteadas.

Pesquisas e redações sobre valores auxiliarão nesta reflexão.

A roleta pode ser usada na sala de aula respondendo perguntas do tipo:

- A que valor vamos estar atentos hoje?
- De que qualidade nossa turma mais precisa?
- Que qualidade é importante para aprendermos esta matéria?

6.D. Corrida para um Mundo Melhor (Corrida do Saco)

Slogan: *"Quais as 3 qualidades principais de que o mundo precisa?"*

Os participantes devem se sentir responsáveis por levar aquela qualidade que foi designada para si, ao mundo.

6.1. Produção com os alunos

Material:

- sacos com um valor escrito
- mundo
- cartaz com o nome da barraca

Os valores escritos nos sacos podem ser feitos pelas crianças em cartolina, ou pintados em tecido.

O mundo, que é o local encontrado após a linha de chegada, deve ser uma criação coletiva na forma de um mosaico, por exemplo.

6.2. Procedimento do Coordenador

As crianças participantes não poderão escolher os valores que elas representarão, será realizado um sorteio.

Uma vez que todas tenham seus sacos, devem receber um estímulo individual, enfatizando a importância de seu valor, para melhorar o mundo.

Os participantes serão parabenizados por terem cumprido o papel de levar a sua qualidade ao mundo, por isto todos devem chegar ao mundo, mesmo que não sejam os vencedores.

Os 3 primeiros colocados serão premiados, e suas qualidades serão realçadas como as 3 principais qualidades que o mundo precisa para melhorar.

6.3. Objetivo a ser apresentado à turma

Conscientizar as pessoas de que, se elas praticarem valores, contribuirão com o mundo através do amor, paz, cooperação e tolerância.

Os participantes devem se sentir responsáveis por levar aquela qualidade que foi designada para si, ao mundo.

6.4. Desenvolvimento do tema com a turma

Na sala de aula esta brincadeira pode servir para estimular uma reflexão dos alunos sobre os valores ou a ausência deles no mundo, citando-se os países e seus respectivos valores (ex.: Alemanha - disciplina, Brasil - alegria...).

No momento posterior a turma decide os valores de que o mundo mais precisa, e estes estarão representados nos sacos.

Na linha de chegada está o desenho do mundo, e cada criança ao chegar colocará sua qualidade nele.

O mundo é feito de pessoas e as ações de cada um atingem diretamente o planeta.

Ver anexo II.

7.0 Bingo das Qualidades

Slogan: *"Colorindo a vida com qualidades"*

Nossa vida se torna mais colorida quando colocamos nossas qualidades na ação.

7.1. Produção com os alunos

Material:

- cartelas
- canetas
- saco para colocar as filipetas
- roleta de bingo para o sorteio
- cartaz da barraca

7.2. Procedimento do coordenador

O coordenador distribuirá aleatoriamente as cartelas representando os valores e então explicará que cada participante representará aquela(s) qualidade(s).

As filipetas com o nome das qualidades poderão ser colocadas num saco e o “cantador do bingo” pegará uma qualidade de cada vez e apresentará para os participantes e aquele que a tiver marcará um x com a caneta.

O primeiro a completar a cartela ganhará um brinde.

7.3. Objetivo a ser apresentado à turma

Conhecer qualidades novas e aprender a brincar de uma forma construtiva.

7.4. Desenvolvimento do tema com a turma

Pesquisa sobre qualidades novas a serem escritas nas cartelas.

Sugestões: Amor, Bondade, Cooperação, Coragem, Determinação, Doçura, Entusiasmo, Equilíbrio, Felicidade, Gentileza, Harmonia, Humildade, Honestidade, Limpeza, Paciência, Pureza, Respeito, Sabedoria, Serenidade, Simplicidade, Tolerância, Calma, Paz, Zelo, Simplicidade, Pontualidade, Tolerância, Serenidade, Sabedoria.

Enumerando algumas qualidades no quadro negro, o professor também pode pedir à turma que crie as cartelas.

Cartelas prontas de Bingo podem ser encontradas nas páginas 338 a 344, do livro Guia prático para a aplicação de valores humanos na educação. Programa VIVE Rudá,

reconectando com nossa essência. Editora Brahma Kumaris:
<https://www.editorabk.org.br/>

Link para o livro: <https://www.editorabk.org.br/pd-62f3b7-guia-pratico-para-aplicacao-de-valores-humanos-na-educacao.html?ct=18fc1b&p=1&s=1>

Ver anexo II.

8. Jogo das Argolas

Slogan: *"Acerte e se torne melhor"*

A conscientização dos nossos valores nos torna cada vez melhores

8.1. Produção com os alunos

Material:

- símbolos para aderir à prenda – por exemplo: pomba – símbolo da paz; com legenda no verso.
- argolas
- prendas
- cartaz da barraca
- legenda de valores – num texto breve e explicativo – se escreve o conceito do símbolo, com colagens, pintura ou apenas uma escrita – usando-se a criatividade.

Os símbolos podem ser criados, desenhados, coloridos e expostos na sala, na forma de bandeirinhas, para posteriormente servirem de decoração da festa.

8.2. Procedimento do coordenador

Deve ser explicado aos participantes que cada objeto está com um símbolo que representa uma qualidade.

As qualidades representadas estarão escritas no verso de cada símbolo.

A criança tentará acertar a argola na sua prenda.

Caso ela consiga, antes de receber o prêmio terá que adivinhar, com a ajuda do coordenador, qual qualidade representa aquele símbolo.

As prendas que serão os alvos de interesse na premiação, deverão ter impressos e colados ou anexados em si, os símbolos que representam as qualidades.

Por exemplo: Amor-coração, Justiça-balança, Paz-pombo.

Ao acertar na mira, a pessoa terá que adivinhar que qualidade aquele símbolo representa, para então ganhar a prenda.

8.3. Objetivo a ser apresentado à turma

Desenvolver a capacidade de abstração, percepção e associação de ideias ligadas aos valores.

8.4. Desenvolvimento do tema com a turma

Criar com os alunos os símbolos associados aos valores.

Pode haver um concurso para escolher os melhores, isto propiciará um aprofundamento do conceito de cada valor.

Após o desenvolvimento deste trabalho, a turma deverá decidir quais valores ela considera fundamentais, para entrarem no jogo.

9.0 Corrida da Vitória

Slogan: *"Sua sorte depende de suas qualidades"*

Aqueles que usam suas qualidades no momento certo serão vitoriosos.

9.1. Produção com os alunos

Material:

- tabuleiro
- regras
- Caixa contendo bilhetes com orientações em relação aos valores.
- peões e um dado
- cartaz da barraca

O tabuleiro pode ser feito de papel ou papelão – dividindo-se em quantas casas quiser, algumas casas na cor branca (sem mensagem – neutra) e as demais coloridas (com mensagens a serem seguidas).

Se o tabuleiro for desenhado no chão, o corpo da criança fará o papel de peão.

Os peões confeccionados podem ser balões feitos em dobradura de papel, cada um de uma cor, e o dado pode ser de isopor pintado com as numerações 1 a 6.

9.2. Procedimento do coordenador

Primeiro deve ser explicado às crianças o funcionamento do jogo.

Iniciando o jogo: o participante joga o dado, o número que sair será a quantidade de casas que ele deve avançar. Se ele parar numa casa em branco, neutra, ficará ali, esperando sua próxima jogada. Porém se o número que sair no dado, cair numa casa

colorida, haverá orientações a serem seguidas. Por exemplo: Respeito - você tem respeitado os seus colegas na sala de aula, assim ande uma casa à frente. Tolerância - você precisa aceitar as regras, assim volte duas casas.

As regras da brincadeira, bem como as orientações da caixa de valores, deverão ser criadas pelos alunos de acordo com o entendimento do que significa cada valor.

Cada participante andará com seu peão (balão ou corpo). E ao parar numa casa colorida ele acatará as orientações ali contidas. Ao parar numa casa branca ele esperará até a próxima rodada.

À medida que ele for jogando o dado, caminhará em direção à sua meta, mesmo que por alguns momentos precise retornar e começar novamente. A casa final pode ser representada por um lugar muito bonito junto à natureza, ou algo que o grupo decida e que seja importante para eles.

Ganha quem chegar primeiro ao fim do trajeto

Usando a criatividade será possível traçar várias orientações nas casas coloridas como também criar uma paisagem em volta do trajeto.

9.3. Objetivo a ser apresentado à turma

Esta brincadeira deixará claro aos participantes, que as negatividades os atrapalham e que as virtudes sempre facilitarão o seu caminho.

9.4. Desenvolvimento do tema com a turma

O professor fará com seus alunos um estudo reflexivo, no momento de criar as regras relativas a cada negatividade ou virtude.

É importante serem mostradas aos alunos as consequências de seus atos.

As situações práticas dentro da sala de aula podem ajudar nesta compreensão, por exemplo: a criança desorganizada, que esquece o livro certo em casa, tem seu dia atrasado.

Aquele que é atencioso ganha tempo na hora de fazer os deveres, porque não precisa ficar apagando erros.

Além das regras, em cima das conclusões da turma, podem ser criados slogans, que ficarão expostos na sala de aula.

10. Boca do lixo ou Boca do Fogo (Boca do palhaço)

Slogan: *"Jogue fora o que não serve"*

E' preciso ser corajoso para nos livrar daquilo que não queremos mais.

10.1. Produção com os alunos

Material:

- bolas
- desenho do palhaço ou da lata de lixo
- lista das negatividades e de qualidades positivas
- cartaz da barraca

As crianças podem trazer meias velhas de casa e cada uma se encarregar de fazer pelos menos 1 bola para o jogo.

O cartaz também pode ser feito com pintura ou colagem.

10.2. Procedimento do coordenador

Cada criança deve escolher 5 negatividades para jogar fora.

E cada vez que consegue, deve ser enfatizado que ela agora acabou com aquilo dentro de si.

Prêmios também podem ser oferecidos.

10.3. Objetivo a ser apresentado à turma

Conscientizar as crianças que as virtudes fazem parte do seu mundo interior

Entender quais são as minhas fraquezas e negatividades, as crianças podem se transformar.

10.4. Desenvolvimento do tema com a turma

O professor pode fazer uma listagem de negatividades e pedir às crianças para que descubram que valor positivo ajudará a vencer aquela negatividade.

Por exemplo: preguiça X entusiasmo, raiva X compreensão.

Não precisam ser antônimos.

A partir dali, e cada situação errada que surgir, pode ser consultada esta lista, que pode inclusive ser grande e estar fixada na sala de aula.

“Como vencer o ...”.

As crianças também podem fazer desenhos ilustrativos sobre frases do tipo:

Má vontade eu venço com amor.

Quando aprendemos as qualidades que são os nossos “heróis”, jogamos fora aquilo de ruim que está dentro de nós. Um painel deve ser montado com o desenho de uma lata de lixo com um buraco ou a boca do palhaço e as crianças terão bolas de meia que representarão negatividades variadas.

Elas terão que acertar no buraco aquelas negatividades que elas queiram eliminar do seu comportamento e então substituir por uma qualidade.

Uma vez que o jogo e as bolas estejam feitos, o professor pode fazer a brincadeira na sala.

O que precisamos jogar fora agora para que a aula se desenvolva melhor?

Ver anexo II.

11. Selfie da Beleza

Slogan: *“As fotos revelam a beleza do ser virtuoso”*

Ao ter autoestima você se permitirá ser fotografado.

11.1. Produção com os alunos

Material:

- PDF para a moldura
- papéis de seda coloridos ou retalhos de tecido ou tecido chita/tricoline
- flores de papel/tecido
- chapéus
- mesa com toalha
- cartaz com o nome da brincadeira

11.2. Procedimento do Coordenador

O coordenador especificará quais serão os alunos que se responsabilizarão para enfeitar a moldura.

Levar os alunos até o local onde estará a moldura(quadro), os chapéus femininos e masculinos para se enfeitar e tirar fotos. Essa moldura que estará toda enfeitada com papel e flores poderá circular por outros lugares conforme a paisagem escolhida.

11.3. Objetivo a ser apresentado à turma

Estimular a autoestima e auto apreciação, mostrando a importância de gostar de si mesmo ao se permitir ser fotografado.

11.4. Desenvolvimento do tema com a turma

Esta brincadeira pode servir para estimular uma reflexão dos alunos sobre autorrespeito: o quanto cada criança deve se amar e se aceitar.

Respeitar a si mesmo significa dar lugar a um diálogo interno que nos fortaleça, valorizando nossas qualidades e adotando comportamentos que criem um bem-estar de harmonia e felicidade.

Quanto mais autoestima alguém tiver, melhores resultados ela alcançará nas atividades. Ao se respeitar, naturalmente o respeito pelo outro ocorre.

Busque habilidades e guarde espaço para as emoções de valor positivo, em diferentes circunstâncias, pois tudo é aprendizagem.

Não se compare a outros, pois cada um é único e especial.

Ver anexo III.

12. Correio da Amizade

Slogan: *"Ao receber consideração ou elogio dos outros ficamos felizes"*

Sinto um bem-estar quando sou valorizado no meu comportamento.

12.1. Produção com os alunos

Material:

- mesa com toalha
- caixa colorida
- filipetas coloridas para escrever a mensagem
- caneta

12.2. Procedimento do Coordenador

Levar os alunos até o local do correio e explicar que cada aluno poderá escrever uma mensagem ou poema sobre seus colegas e antes de ir embora passar pelo correio, para verificar se há correspondência.

12.3. Objetivo a ser apresentado à turma

Refletir com os alunos a importância de ver e especificar as qualidades, as habilidades e os talentos das pessoas que convivem no dia a dia com você.

12.4. Desenvolvimento do tema com a turma

A maioria das pessoas ficam focados nas negatividades, nas fraquezas do outro. Podemos focar nos comportamentos dos alunos e salientar as virtudes e habilidades que

todos temos e que na maioria das vezes precisam ser vistos e reforçados para que se transforme em autoconfiança.

Exemplos:

Você é honesto. Você é organizado. Você é tão bom no futebol. Aprecio muito a sua voz quando canta. Nossa amizade me faz sentir protegida e amada.

Ver anexo IV.

13. Fogo da Honestidade

Slogan: *"Se gosto de pessoas honestas comigo, tenho que ser honestas com elas"*

Ao me manter honesto as pessoas confiam em mim.

13.1. Produção com os alunos

Material:

- mesa com toalha
- filipetas de papel e canetas
- caixa ou sacola de papel
- lista com alguns exemplos das negatividades que podem ser convertidas em positivities
- fogueira

Ao ver sua negatividade ser queimada, ocorrerá uma limpeza interna que ajudará os alunos a se estabilizarem.

Estará disponível uma lista com as negatividades confeccionadas pelos alunos.

13.2. Procedimento do Coordenador

Cada participante terá a oportunidade de escrever com honestidade, numa filipeta, o que quer queimar: pensamentos, palavras ou ações "negativas". Em seguida depositará essa filipeta numa sacola ou caixa de papel comunitário que estará em cima da mesa, reservada para essa dinâmica.

A sacola será jogada no fogo da honestidade e ao ver sua negatividade ser queimada, ocorrerá uma limpeza interna que ajudará os alunos a se estabilizarem dando lugar para pensamentos, sentimentos e ações positivas.

Estará disponível uma lista, sobre a mesa, com as negatividades confeccionadas pelos alunos.

13.3. Objetivo a ser apresentado à turma

Limpar-se da negatividade e manter-se honesto.

13.4. Desenvolvimento do tema com a turma

A honestidade, ou seja, limpeza interna, vem sendo discutida na população, pois casos de notícias negativas e falsas estão sendo observados em vários níveis da sociedade.

Então cabe a cada um de nós refletir sobre o que está em minhas mãos mudar.

Dialogar com os alunos sobre os valores próximos a honestidade, como: fidelidade, verdade, limpeza e integridade e como aplicá-los no cotidiano.

Para sermos honestos precisamos ser corajosos e íntegros no nosso pensar, falar e comportar.

Ao me manter honesto, ou seja, ter limpeza interna, preciso me manter atenta ao meu comportamento e não me deixar influenciar pela atmosfera negativa.

Seja correto mesmo onde ninguém esteja vendo.

Ver anexo V e VI.

14. Quadrilha

Slogan: **“Quem dança seus males espanta”**

A dança da quadrilha nos remete a momentos felizes ao dançar ou ouvir uma música caipira.

14.1. Produção com os alunos

Material:

- confecção de bandeirinhas
- CD ou outros recursos de mídias
- trajes juninos
- microfone
- fogueira
- espaço grande

14.2. Procedimento do Coordenador

O coordenador antes do ensaio da quadrilha, poderá contextualizar a importância dessa dança como uma tradição popular dançada em várias regiões e sugerir pesquisas sobre suas várias manifestações e como são as narrativas do animador, as maquiagens, cabelos e trajes que serão usados pelos participantes.

Durante os ensaios, é importante refletir sobre os valores que estão sendo colocados na prática para a harmonia do grupo.

Pode-se orientar também sobre as comidas típicas, de onde vem e como são preparadas.

Levar informações sobre a sustentabilidade e a importância dos cuidados com o meio ambiente ao utilizar os materiais recicláveis nas confecções de enfeites.

As várias disciplinas dentro do contexto escolar, podem ser envolvidas, onde cada uma poderá escolher o que trabalhar, como: decoração, escolha das músicas, da narrativa durante a dança, quem serão os noivos, padrinhos, padre etc.

14.3. Objetivos

Ensinar sobre a importância de uma boa convivência em grupo e do respeito a todos que participam da dança.

Estimular as competências para a socialização como a cooperação, a união e a paciência

14.4. Desenvolvimento do tema com a turma

A quadrilha pode ser dançada desde a infância até a idade adulta e é uma maneira de entrarmos em contato com elementos históricos, religiosos e culturais, além de desenvolver ritmo, expressão corporal e a autoestima. O coordenador pode refletir sobre esses temas específicos.

É uma forma de estabelecer uma integração entre alunos, professores e colaboradores. Por ser uma dança coletiva, bailada em pares, que possui uma coreografia específica e um marcador ou animador, este deverá ser bem escolhido pois proclamará frases divertidas que determinarão os movimentos da dança.

15. Música – A Magia das Qualidades

É a música que anima as festas e é dela que surgem as danças que fazem a tradição brasileira. Temos algumas músicas tradicionais como: O Xote das meninas; Asa Branca; Isso aqui Tá Bom Demais; Festa do Interior; Cantiga do Sapo; Pula a Fogueira; Esperando na Janela; Feira de Mangaio; Cai Cai Balão; Chegou a Hora da Fogueira; Pula a Fogueira; Colo de Menina; É Noite de São João.

Os principais instrumentos musicais usados nessas festividades são a sanfona, viola, violão, triângulo, zabumba, pandeiro e o reco-reco.

Ver anexo VIII.

Lembramos que as atividades aqui sugeridas são flexíveis e podem ser adaptadas de acordo com as necessidades de cada instituição, assim como a quadrilha, por exemplo.

ANEXOS

ANEXO I

Dança das Qualidades



Corrida para um mundo melhor – corrida do saco



ANEXO II

Bingo das Qualidades



Boca do Lixo ou Boca do Fogo (Boca do Palhaço)



ANEXO III

Selfie da Beleza



Correio da Amizade



ANEXO V

Fogo da Honestidade



ANEXO VI

Fogo da Honestidade

Escreva num papel o antivalor que você quer abandonar, coloque esse papel na sacolinha indicada. Essa sacolinha será depois queimada na fogueira, no Fogo da Honestidade e você poderá participar desse momento.

Antivalor	Valor
Conflito	Paz
Desrespeito	Respeito
Irresponsabilidade	Responsabilidade
Desamor, desafeto	Amor
Arrogância, orgulho	Humildade
Desonestidade	Honestidade
Infelicidade	Felicidade
Escravidão, reprimir, coibir	Liberdade
Desunião, discórdia, divisão	União
Afetação, complexidade	Simplicidade
Intolerância	Tolerância
Dificultar, desajudar, complicar	Cooperação
Desprezo, antipatia	Empatia
Injustiça	Justiça
Envergonhar, menosprezar	Honra
Indiferença, desinteresse	Solidariedade
Descortesia, desatenção, indelicadeza	Gentileza

ANEXO VII

Bandeirinhas com Valores



Quadrilha de Valores



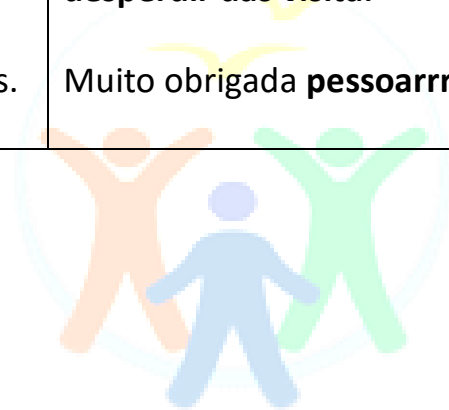
*Dança Julina no Arraiá da Serra – texto para o animador da dança
Exemplo utilizado em Festa Julina organizada na Sede de Retiros da
Brahma Kumaris em Serra Negra/SP, “Vila Serra Serena”*

<p>1ª Formação dos pares, em fila, sempre dançando.</p>	<p>Olha a dança junina do Arraiá da Serra chegando peçoar. Tá todo mundo animado. E vamo chegando feliz. Óia nós seguindo pelo caminho roça.</p>
<p>2ª Formação: Os pares se separam, ficando cavalheiros em frente às damas. Manter boa distância. Continuar dançando. Cavalheiros em cooperação andam até as damas se abaixam tirando o chapéu para cumprimentar.</p>	<p>Vamos ao cumprimento. Organizando bunitim. Cavalheiro em frente a dama e daaaama em frente ao cavalheiro. Atenção, cavalheiros cumprimentando as damas cooperando, tirando o chapérrrr. Eita coisa bunita sô. Cavaleiros vortando pros seus lugares. Agora as damas vão cumprimentar os cavalheiros com liberdade, dão uma vortinha.</p>

<p>Depois damas andam até os cavalheiros e cumprimentam segurando a beirada da saia.</p>	<p>Eita mulherada bunita desse <i>Arraiá da Serra</i>. Agora as damas vortam pros seus lugares.</p>
<p>3ª Formação: Os pares se juntam. A fila se forma novamente e seguem para o caminho da roça do Arraiá. Com a chuva, ninguém se cobre, mas olha para o céu e ‘curte’ a chuva. E segue.</p> <p>Na hora que ouvem que a ponte quebrou grita ‘Ahhh’ se vira e volta pelo caminho. Na hora que ouve ‘é mentira’ grita ‘Ahhhhh’ e volta para o caminho anterior novamente.</p> <p>Na hora que ouve ‘olha a cobra’, todos gritam ‘ahhhhhh’ se vira e volta pelo caminho. Na hora que ouvem que é mentira, gritam ‘aaaaa’ dão meia volta e retomam o caminho da roça.</p>	<p>E vamos passear pessoar, seguindo pelo caminho da roça.</p> <p>Chiiii começou a chover. Eita chuva boa da paz, sô. Vai regar a horta do arraiá, pacificando os rios e as nascentes. Vamos seguindo, no balancê.</p> <p>Tamo chegando prá atravessar a ponte. No balancê. Ahhhh a ponte quebrou, vamos precisar vortar pessoar, com honestidade no coração. Hahaha é mentiiiiira. Tô brincando com ocês. Vortando pro caminho da roça. No balancê. Essa é a dança do <i>Arraiá da Serra</i>...</p> <p>Grita ‘atençãooooooooo’: cuidado meu povo, uma cobra no caminho... É mentiiira, tolera minha gente, só uma brincadeirinha. E vorta nós pro caminho da roça.</p>

<p>Forma-se a fila de pares novamente. Pegando o caminho da roça para vortá pra casa humirdemente.</p>	<p>Vortando, vortando todo mundo prá fila de novo. Casar com casar, dançando no lugar, se preparando para pegar o caminho de casa.</p>
--	---

<p>Ficam dançando parado no lugar, seguindo ordens que irão ser faladas.</p> <p>Preparando o grande túnel.</p> <p>Depois, vorta a ficar homens em frente às mulheres e fazem a dança do galope.</p> <p>Depois vorta à formação da fila com os casais, se despedindo dos visitantes com gestos de mãos unidas.</p>	<p>Atenção que é hora do tuner, com humildade nos curvamos, vamos fazê bunito esse tuner. Óia aí coisa linda.</p> <p>Terminô o tuner pessoar, atenção casar com casar, encerrando com a dança do galope.</p> <p>Hehehe, é só casar sartando pelo quintar do Arraiá da Serra.</p> <p>Todos são convidados a dançá em felicidade. Balance pra lá, balance pra cá. E agora pessoar, faz a fila e vamos se desperdir das visita.</p> <p>Muito obrigada pessoarrrrrrrrrrrrr.</p>
---	---



Vivendo Valores
na Educação