

**SETE
NOITES
AO
REDOR
DA
FOGUEIRA
NO ALTO
DO BAIXIO**



Autor: Israel Torres Rodrigues de Oliveira

APRESENTAÇÃO

Este livro e os brinquedos cantados são os produtos que resultaram da pesquisa **BRINQUEDOS CANTADOS INSPIRADOS EM LENDAS DO CARIRI CEARENSE: CONTRIBUIÇÕES PARA O COTIDIANO DA EDUCAÇÃO INFANTIL A PARTIR DE EXPERIÊNCIAS DE EDUCADORES DA REGIÃO**. Título que também nomeia a dissertação apresentada ao curso de Mestrado Profissional em Educação, da Universidade Regional do Cariri, na área de Concentração: Formação de Professores, Currículo e Ensino. Os produtos e a dissertação foram apresentados como requisito parcial à obtenção de título de Mestre em Educação, tendo como orientadora a professora doutora Maria Dulcinea da Silva Loureiro.

Destinado a subsidiar professores da Educação Infantil que anseiam encontrar materiais didáticos e lúdicos que estejam relacionados com os conhecimentos populares, tradicionais e culturais da Região do Cariri, este conto, promove um resgate de algumas das lendas locais, míticas ou provenientes do imaginário popular, por entendermos que as lendas enriquecem o repertório lúdico infantil e aproximam gerações.

Além da narrativa do conto e do resgate das lendas, este material contém ainda brinquedos cantados inspirados respectivamente em cada uma das lendas. Entendemos que o processo de musicalização de crianças na Educação Infantil está carente, necessitando de pessoas qualificadas na área do conhecimento musical e também de materiais relacionados com a realidade do contexto local que as crianças vivem. O brinquedo cantado, além de ser de fácil aplicação, promove a musicalização das crianças, transmite uma mensagem, e possibilita o brincar.

Neste material os leitores poderão encontrar uma narrativa geral que envolve toda a obra, a descrição de algumas das lendas da Região do Cariri, a letra e instruções de mediação de brinquedos cantados compostos inspirados nas respectivas lendas.

Para aprender a melodia dos brinquedos, logo ao lado de cada um dos títulos das letras dos brinquedos, apresenta-se um link da plataforma You Tube com a gravação da melodia cantada à capela.

O uso da narrativa para contação e os brinquedos cantados deste livro não se limita necessariamente a professores. Qualquer um que desejar ler, contar a estória e brincar com os brinquedos cantados poderá fazê-lo.

OLIVEIRA, Israel Torres Rodrigues; LOUREIRO, Maria Dulcinea da Silva. **Sete Noites ao Redor da Fogueira no Alto do Baixio**. Mestrado Profissional em Educação – Universidade Regional do Cariri, Crato - 2021.

SETE NOITES AO REDOR DA FOGUEIRA NO ALTO DO BAIXIO

HÁ MUITOS E MUITOS ANOS ATRÁS, QUANDO EU AINDA ERA CRIANÇA, MEU PAI ME LEVAVA PARA CASA DO MEU AVÔ, EM UM SÍTIO NO ALTO DO BAIXIO.

EU FAZIA DE TUDO NAQUELE SÍTIO, CORRIA, PULAVA, TRABALHAVA NA ROÇA, VISITAVA AS NASCENTES E NADAVA NOS RIOS. BRINCAVA DE TUDO QUANTO ERA BRINCADEIRA COM AS CRIANÇAS QUE ALI MORAVAM.

MAS O MELHOR MOMENTO ERA SEMPRE NA SEXTA-FEIRA A NOITE, QUANDO O CAPATAZ DO MEU AVÔ ASCENDIA A FOGUEIRA.

UMA VEZ QUE A FOGUEIRA ESTAVA ACESA, LOGO TODOS CORRIAM E SENTAVAM AO REDOR DELA. ERAM MAIS DE TREZE CRIANÇAS ENTRE MENINOS E MENINAS, TODOS SUJOS E FEDORENTOS DE TANTO SE DIVERTIR DURANTE O DIA.

O ENGRAÇADO, É QUE PARECIA QUE TODOS SENTIAM QUANDO MEU AVÔ ESTAVA VINDO, PORQUE DO NADA, ENQUANTO ESTÁVAMOS AO REDOR DA FOGUEIRA, TODOS VIRAVAM O ROSTO EM DIREÇÃO À PORTA DA CASA, E LÁ ESTAVA VOINHO. ALTO, PARRUDO, COM BARBA LONGA, CALÇANDO BOTAS E VESTINDO UMA ROUPA DE LINHO. ELE NUNCA LARGAVA SEU CACHIMBO!

A PRIMEIRA LENDA - Reino Encantado de Itaberabussu

LEMBRO-ME COMO SE FOSSE HOJE, A DATA, ERA 12 DE JANEIRO DE 1985. UMA SEXTA-FEIRA A NOITE DE CÉU MAIS QUE ESTRELADO NO SÍTIO.

MEU AVÔ ESTAVA SENTADO CONOSCO NA FOGUEIRA E NOS PERGUNTOU COM SUA VOZ GRAVE: -VOCÊS SABEM POR QUE A REGIÃO SE CHAMA CARIRI?

RESPONDEMOS QUE NÃO!

ENTÃO ELE DISSE: -PORQUE ANTES QUEM MORAVA NESSAS TERRAS ERAM OS ÍNDIOS KARIRÍS. DIZ A LENDA QUE OS ÍNDIOS KARIRIS VIERAM DE UM REINO ENCANTADO. NESSE REINO EXISTIA ÁGUA ABUNDANTE, MUITOS ALIMENTOS, E GRANDES CONSTRUÇÕES FEITAS DE PEDRAS PRECIOSAS. ERA O REINO ENCANTADO DE ITAPERABUSSU, UM LUGAR SEM TRISTEZAS.

Brinquedo: Reino dos Kariris

Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=clEpLyXfNhI>

I ta ta ta pe ra bus su

Pe pe pe bus su i ta

Ra ra bu bu

Itaperabussu

Instruções

Nesse brinquedo, o brincar se faz no cantar a letra. Em cada sílaba a criança deve tocar uma parte do corpo.

I: cabeça;

ta: ombro;

pe: queixo;

ra: orelha;

bus: bochecha;

su: barriga.

A SEGUNDA LENDA – Pai da Mata

CERTA NOITE DE SEXTA-FEIRA NÓS NOS SENTAMOS AO REDOR DA FOGUEIRA. MEU AVÔ CONTOU SOBRE A LENDA DO PAI DA MATA, ANTES DE TUDO, DIZENDO:

-NÃO FAÇAM NADA CONTRA A NATUREZA, DEIXEM AS PLANTAS CRESCEREM, AS ÁRVORES FAZEREM SOMBRA E O PRINCÍPAL, NÃO CACEM OS ANIMAIS.

-REZA A LENDA QUE NO MEIO DA FLORESTA VIVE UM HOMEM VELHO, COM PÉS DE BODE, MÃOS COM DEDOS E UNHAS CUMPRIDOS, DENTES AFIADOS, LONGA BARBA E CABELOS, E NO MEIO DO ROSTO UM NARIZ ACHATADO DA COR AZUL.

-EITA BICHO FEIO!

-TODA VEZ QUE ALGUÉM SOBE A CHAPADA, DEIXA SUJEIRA OU FAZ MAL USO DA ÁGUA, TENTA SE APOSSAR PARA VENDER OU MATA PARA COMER ALGUM DOS ANIMAIS, O PAI DA MATA VEM E O ASSUSTA. SE A PESSOA INSISTIR, ELE LANÇA UM FEITIÇO PARA QUE A PESSOA SE PERCA NA MATA.

Contaço e Brinquedo Cantado: O Pai da Mata e o Caçador Link: <https://www.youtube.com/watch?v=v7oZ6Vpl6fY>

O caçador saiu pra caçar, seguiu a andar e viu um preá, pegou a arma começou a mirar e quando o gatilho ia puxar o Pai da Mata deu um assobio. O caçador se assustou e deu um tiro. O preá correu se escondeu no ninho. O caçador avexado voltou a andar, como não desistia de caçar o preá, fez o pai da mata um feitiço lançar:

Quando pra frente andar, pra trás vai voltar! Quando quiser voltar, pra frente vai andar! Quando pra um lado for, pro outro seguirá!

O preá andou pra frente e o caçador andou pra trás 2x

O preá correu pro lado e o caçador correu pro outro 2x

O preá andou pra trás e o caçador andou pra frente 2x

O preá correu pro lado e o caçador se abestaltou 2x

Instruções

O mediador deve fazer a contaço e interpretar o lançamento do feitiço. O brinquedo cantado funciona como uma brincadeira de roda, em círculo com mãos dadas, o mediador deve guiar as crianças na brincadeira, cantando a ação indicada e indo para a direção de acordo com cada personagem. Se o preá vai pra frente, todos vão para frente, se o caçador vai para trás, todos devem andar para trás, e assim sucessivamente.

A TERCEIRA LENDA – Mãe D'água

LEMBRO DE UMA VEZ QUE AS CRIANÇAS E EU COMBINAMOS DE NADAR NO RIO. O DIA ESTAVA LINDO, A ÁGUA BEM MORNINHA. MAS O QUE ERA PRA SER DIVERSÃO SE TRANSFORMOU EM TRISTEZA.

ANINHA TEREZA ERA UMA MENINA LINDA, TINHA 5 ANOS DE IDADE. FOI COM A GENTE NADAR, MAS FOI LEVADA PELAS ÁGUAS E NUNCA MAIS VOLTOU.

NAQUELA NOITE DE FOGUEIRA, MEU AVÔ EXPLICOU O QUE ACONTECEU.

-EM LOCAIS ONDE SE ENCONTRAM ÁGUAS NA FLORESTA COMO RIOS, LAGOS E NASCENTES É COMUM OUVIR A VOZ DOCE DE UMA MULHER ATRAENTE, QUE HIPNOTIZA QUEM A OUVI.

-É A MÃE D'ÁGUA, DE BOA ELA NÃO TEM NADA! COM AQUELA VOZ DELA CONVENCE QUEM ESTÁ NADANDO NO RAZO A IR NAS PARTES MAIS FUNDAS.

-FOI ASSIM QUE ELA LEVOU ANINHA.

-ENTÃO, SEMPRE QUE VOCÊS SENTIREM VONTADE DE NADAR NO FUNDO, ENFRENTEM A VOZ DA MÃE D'ÁGUA.

Brinquedo: Mãe d'água Link: <https://www.youtube.com/watch?v=NnGAUKgQ2mc>

Mãe d'água, mãe d'água

Não vou te escutar

Mãe d'água, mãe d'água

É no raso que vou brincar

Instruções

Em um espaço amplo, o mediador fará um círculo grande com um giz de quadro negro no chão, a parte de dentro desse círculo irá representar um lago. Para representar a Mãe d'água, uma criança irá ficar no centro do círculo, ela pode se mover, mas sem se levantar. Dentro do círculo, em locais diferentes, mais no centro ou mais a margem, serão postas várias guloseimas, com a intenção de atrair para dentro do círculo as crianças que estão do lado de fora. (Na impossibilidade de guloseimas, quaisquer objetos como pedrinhas ou brinquedos servem)

A brincadeira é uma espécie de pega-pega, ao se começar a cantar o brinquedo, as crianças de fora começam a andar ao redor do círculo tentando pegar as guloseimas (objetos). Se a criança que está no centro do círculo conseguir tocar em outra que entra para tentar pegar uma guloseima (objeto), os papéis se invertem. Quem estiver fora do círculo entra e quem estiver dentro sai.

A QUARTA LENDA – A Porca

VÁRIOS MESES HAVIAM SE PASSADO. COM O SUMIÇO DE ANINHA, MEU PAI NÃO ME LEVOU POR UM BOM TEMPO AO SÍTIO DO MEU AVÔ.

ATÉ QUE CHEGOU O ANIVERSÁRIO DE VOINHO. IRÍAMOS PASSAR DUAS SEMANAS NO SÍTIO. ISSO QUERIA DIZER QUE TERÍAMOS DUAS NOITES DE FOGUEIRA.

NAQUELA SEXTA, MEU AVÔ ESTAVA MUITO FELIZ E SORRIDENTE, E PRA ALEGRAR A GENTE FALOU DE SUAS ANDANÇAS POR MISSÃO VELHA. ELE DISSE QUE POR AQUELAS BANDAS HAVIA UMAS LENDAS ESTRANHAS.

UMA DELAS ERA A LENDA DA PORCA.

-REZA A LENDA QUE DURANTE O DIA UMA MULHER MUITO MAL VESTIDA PEDIA ESMOLAS PELO CENTRO DE MISSÃO VELHA. A TODOS QUE LHE DAVAM UMA MOEDINHA, ELA ABENÇOAVA, MAS QUANTO ÀQUELES QUE NADA LHE OFERECIAM, ELA GUARDAVA O ROSTO NA MEMÓRIA PRA NÃO MAIS ESQUECER.

-QUANDO A NOITE SURGIA, ELA SE TRANSFORMAVA EM UMA PORCA GRANDE E PESADA. SAIA ANDANDO PELAS RUAS COM A INTENSÃO DE PERSEGUIR TODOS AQUELES QUE LHE NEGAVAM UMA MOEDA E ÀS VEZES ELA PEGAVA.

Brinquedo: Foge da porca! Link: <https://www.youtube.com/watch?v=4oLdXYpuerQ>

Me dê uma moedinha? Roinc, roinc!

É só uma esmolinha. Roinc, roinc!

Qualquer pratinha serve. Roinc, roinc!

Não vai fazer falta não!

Anoiteceu!

Instruções

Enquanto a professora canta, as crianças ficam em círculo. Uma das crianças fica no centro. A cada frase cantada pela professora, a criança do centro se direciona a uma do círculo e estende a mão pedindo uma moeda. No final de cada frase cantada pela professora e crianças, canta-se “roinc, roinc” imitando um porco.

Ao terminar de cantar todo brinquedo, a criança que está brincando de ser pedinte volta para o centro. A professora dá o sinal dizendo “Anoiteceu!”, e as três crianças para quem a criança do centro estendeu a mão pedindo esmola, devem trocar de lugar. A criança do centro precisa ocupar um dos espaços dessas crianças enquanto elas se movem para se livrar de ser a porca, se ela conseguir, a criança que sobrar vai para o centro do círculo.

A QUINTA LENDA – O Goiabão

A SEXTA SEGUINTE SERIA A ÚLTIMA NOITE ANTES DE VOLTAR PARA CASA EM JUAZEIRO DO NORTE. MEU AVÔ AINDA ESTAVA ANIMADO. TÃO ANIMADO QUE NA NOITE DE FOGUEIRA CONTOU A LENDA DO FRADE GOIABÃO. OUTRA DAS LENDAS DE MISSÃO VELHA.

-DITA COMO A LENDA MAIS CONHECIDA DE LÁ, DIZ-SE QUE UM FRADE BATEU AS BOTAS JUSTAMENTE DEBAIXO DE UM PÉ DE GOIABA QUE FICAVA NO PÁTIO DA PARÓQUIA.

-APESAR DE NUNCA TEREM VISTO O ESPÍRITO DESSE FRADE, TODOS DIZIAM NA CIDADE QUE NA ÉPOCA QUE AINDA HAVIA ALI UM PÉ DE GOIABA, ELE APARECIA E ASSUSTAVA QUEM POR ALI PASSAVA.

-BUHHH, GRITOU MEU AVÔ FAZENDO CARETA.
ELE DEU UM SUSTO GRANDE EM TODOS ALI.

Brinquedo: O Goiabão

Link: https://www.youtube.com/watch?v=dm13gJR6_3Y

O Frade Goiabão
Saiu de trás
Do pé de goiaba
Pra assustar
Quem estava na paróquia.

E o que ele fez?

Fez uma careta,
Mostrou o umbigo,
Deu meia volta,
Balançou o bumbum,
E terminou com um grito BUHHH!

Instruções

Todos cantam a primeira parte fingindo sair de um esconderijo, todos fazem os gestos da segunda parte.

A SEXTA LENDA – O Lobisomem

NÃO DEMOROU MUITO PARA VOLTARMOS AO SÍTIO. COMO DA ÚLTIMA VEZ, VOVÔ LIGOU PARA PAINHO. DISSE QUE TINHA MUITA CASTANHA, QUE IRIA ASSÁ-LAS NA FOGUEIRA DAQUELA SEXTA.

HUMMM! EU ADORO CASTANHA ASSADA...

O QUE A GENTE NÃO IMAGINAVA, ERA QUE VOINHO IRIA APRONTAR COM A GENTE. QUANDO TODOS ESTAVAM SE LAMBUSANDO COM AS CASTANHAS, ESCUTAMOS UIVO DE LOBO VÁRIAS VEZES.

DEPOIS DE ADULTO DESCOBRI QUE QUEM ESTAVA FAZENDO OS UIVOS ERA SEU EXPEDITO, O CAPATAZ DE VOVÔ, A MANDO DELE PRA ASSUSTAR TODO MUNDO.

TAMBÉM PUDERA, NÃO ESQUEÇO A DATA, ERA UMA SEXTA-FEIRA TREZE, NO MÊS DE OUTUBRO, NAQUELE ANO DE 1985. FOI NAQUELA NOITE QUE DESCOBRI O QUE ERA UM LOBISOMEM!!!

VOINHO DISSE QUE TODA VEZ QUE UMA MULHER TIVESSE SETE FILHAS E ENGRAVIDASSE NOVAMENTE, MAS DESSA VEZ DE UM MENINO, ESSA CRIANÇA SERIA AMALDISSOADA.

QUANDO FICASSE ADULTO, EM TODA NOITE DE LUA CHEIA, ELE IRIA SE TRANSFORMAR EM UM MONSTRO, METADE HOMEM, METADE LOBO, E SAIRIA PELA NOITE ATRÁS DE PESSOAS DESCONTROLADO, QUERENDO ACABAR COM SUA FOME.

Brinquedo: O uivo Link: <https://www.youtube.com/watch?v=L19Ekt2VYUE>

Esta sexta a noite é noite de lua cheia (2x)

O lobisomem está entre nós! (2x)

Uivo da criança.

Comando: Quem é o lobisomem?

Instruções

Todas as crianças ficam em linha, uma delas é escolhida para ir para o lado oposto sem poder olhar para os outros. Outra criança que estiver na linha será escolhida para ser o lobisomem. Todas cantam o brinquedo, a escolhida para ser o lobisomem uiva no final. Depois disso o professor pergunta: Quem é o lobisomem? Quem estiver a parte das outras crianças deve tentar encontrar o lobisomem, sua única referência para isso é tentar se nortear pela emissão do uivo dado anteriormente. Se encontrar, ela troca de lugar com a criança que uivou!

A SÉTIMA LENDA – A Pedra da Batateira

VOVÓ FALECEU, ERA NATAL, UMA NOITE ANTES DA NOITE DE FOGUEIRA. TODOS ESTAVAM TRISTES. MAS FICAR COM AS CRIANÇAS ERA ALGO QUE CONFORTAVA MEU AVÔ.

E ASSIM ACONTECEU! NAQUELA NOITE ELE PERGUNTOU: - VOCÊS LEMBRAM PORQUE ESSAS TERRAS SE CHAMAM CARIRI? SIM, RESPONDEMOS! MAS VOCÊS SABEM QUAL FOI O DESTINO DOS ÍNDIOS QUE MORAVAM AQUI? NÃO! POIS BEM!

-DEPOIS DE VÁRIOS ANOS EM QUE OS ÍNDIOS VIVERAM POR AQUI, OS PORTUGUESES DECIDIRAM FAZER GUERRA CONTRA ELES PARA SE APOSSAR DE SUAS TERRAS.

-NESSA GUERRA MUITOS ÍNDIOS MORRERAM, OS QUE ESCAPARAM, LANÇARAM UMA MALDIÇÃO. OS ÍNDIOS SABIAM QUE NA CHAPADA EXISTE O LAGO ENCANTADO, E QUE SUA ENTRADA É FECHADA POR UMA GRANDE PEDRA, A PEDRA DA BATATEIRA.

-ENTÃO OS ÍNDIOS DISSERAM:

-UM DIA, POR CAUSA DA MALDADE, ESSA PEDRA VAI SE MEXER E ROLAR LADEIRA ABAIXO. A ÁGUA DO LAGO VAI JORRAR COM O FIM DE JULGAR TODOS OS MORADORES DA REGIÃO, INUNDANDO TUDO, SOLTANDO ATÉ A BALEIA QUE VIVE EMBAIXO DO ALTAR DA IGREJA DA SÉ. SERIA TANTA ÁGUA QUE O SERTÃO VOLTARIA A SER MAR.

-É UMA LENDA TRISTE, ACHO QUE ME LEMBREI DELA POR CAUSA DE MINHA TRISTEZA.

-MAS ENQUANTO TUDO ISSO NÃO ACONTECE, VAMOS BRINCAR!

ENTÃO VOINHO SE LEVANTOU, FEZ UMA RODA E COMEÇOU A CANTAR E NOS ENSINAR UMA NOVA BRINCADEIRA...

Brinquedo: Mexe, mexe da batateira

Link:

https://www.youtube.com/watch?v=dx8Hps3n_g

A pedra da batateira tapa, tapa um buraco 2x

No dia que ela mexer muita água vai jorrar 2x

A pedra da batateira esconde um lago encantado 2x

No dia que ela mexer o sertão vai virar mar 2x

Instruções

A brincadeira começa em círculo, com uma criança no centro, parada como uma pedra. O mediador com as demais crianças irá cantar e bater palmas junto com as crianças. Ao cantar a parte “No dia que ela mexer” a criança do centro se mexe da forma que desejar. Quando continuarem cantando “muita água vai jorrar” todos estendem as mãos para o centro com movimento de baixo para cima, simbolizando a água jorrando.

Na segunda parte se repete o “mexer”, mas na continuidade, ao cantar “o sertão vai virar mar” as crianças estendem as mãos para o centro fazendo movimentos de ondas com as mãos.



Israel Torres Rodrigues de Oliveira,
pedagogo, formador de professores,
na época mestrando em educação,
autor do conto e compositor dos brinquedos cantados.



Maria Dulcinea da Silva Loureiro,
filósofa, doutora em educação,
orientadora da pesquisa dissertativa,
e revisora desta obra.



Julia Jeinne do Nascimento Teles,
na época pedagoga em formação, orientanda,
um anjo que emprestou sua voz,
gravando as melodias dos brinquedos.