



CULTURA DOADORA  
*em sala de aula*



Projeto Cultura Doadora

ECARTIA  
FUNDAÇÃO CULTURAL E ASSISTENCIAL



## 1. Apresentação

Nossa proposta é auxiliar os professores para desenvolver um trabalho da *Cultura Doadora* em sala de aula.

## 2. Introdução

Somos seres de cultura. Aprendemos e modificamos nossos hábitos de acordo com as necessidades culturais, políticas e econômicas de cada época e nem sempre temos consciência disso. A concepção de infância de hoje é uma noção historicamente construída. Antes do século XVII, a criança era vista como um adulto pequeno, não dispensando um tratamento especial para elas. A partir desse século, pensadores como o filósofo suíço Jean Jacques Rousseau, (1712-1778) passaram a reconhecer a criança como portadora de natureza própria em processo contínuo de desenvolvimento físico e cognitivo.

No século seguinte, com a evolução dos estudos psicológicos e educacionais, descobriu-se que grande parte do aprendizado que levamos para toda vida, acontece justamente nessa etapa do desenvolvimento e essa aprendizagem ocorre através do lúdico. No ato de brincar, a criança está tendo a oportunidade de desenvolver-se integralmente. Experimentando, descobrindo, inventando, ela confere suas habilidades e adquire outras. Constrói conceitos e regras. Apropria-se dos valores que permeiam sua vida social.

Partindo dessa premissa, elaboramos duas atividades para os professores aplicarem com seus alunos da Educação Infantil e Anos Iniciais, com o objetivo de desenvolver o conceito *Cultura Doadora*.

São atividades lúdicas simples que contribuem não só no desenvolvimento da reflexão como nas ações de solidariedade, doação e compartilhamento entre os seres.

## 3. Objetivos

- Subsidiar os professores na apropriação do tema;
- Proporcionar aos professores e pais o conhecimento e esclarecimento da *Cultura Doadora*;
- Promover uma cultura de solidariedade desde a infância;
- Compreender a *Cultura Doadora* como proposta fundamental para o bem estar social.

## 4. Atividades

### 4.1) Educação Infantil

- a) Construção um boneco de feltro ou tnt, de cor clara para poder ver o interior, de aproximadamente 50 centímetros de comprimento, com enchimento de espuma e com uma abertura lateral ou frontal (zíper ou velcro). Boneco neutro, construído e apresentado pela professora. Apenas com cabeça tronco e membros. Conforme o número de alunos, a professora poderá fazer dois bonecos neutros para os alunos caracterizarem um como menina e outro como menino.
- b) Apresentação do boneco neutro para as crianças este é o *Ninguém* ...
- c) Diálogo com as crianças sobre o tema que irão abordar, *O ninguém que quer ser alguém*, através da leitura e reflexão sobre o texto *Ninguém*:

#### **Ninguém**

Meu nome é ninguém  
Sou ninguém por que  
Ainda nada sou  
Não tenho cabelos  
Nem boca nem olhos  
Falta um coração para amar  
O que você pode me doar?

Não ando, não falo  
Me calo e nada escuto  
Não escolhi ser assim  
Mas é sua escolha  
Dar algo para mim.

Me faça alguém  
Me dando o que tem  
pouco ou muito  
O que lhe convém





**d)** Sugestões de questionamentos sobre o tema com as crianças:

- Como podemos fazer o *Ninguém* se tornar alguém?
- Você tem alguma coisa em casa que possa doar para ele?
- O que ele precisa para ficar um pouco mais parecido com a gente?
- Será que ele é menino ou menina?
- Qual a diferença?
- De que nós somos feitos?
- Como a gente fica em pé?
- Todo mundo fala?
- Todo mundo ouve?
- Todo mundo tem cabelo?
- E coração todo mundo tem?
- O que a gente precisa para viver?
- O que é ser ninguém?
- O que nós somos?
- Como sabemos o que somos?
- O que vocês acham de cada um levar o *Ninguém* para casa e convidar um adulto cuidador (pai, a mãe, avó, tia,...) a nos ajudar com o *Ninguém*.

**e)** A transformação do *Ninguém* em alguém:

Após a conversa em sala de aula, cada criança leva o boneco para sua casa para ficar um tempo estipulado pela professora (um dia, uma semana,...) e, com a ajuda da família, colocar alguma coisa que o *Ninguém* necessita para tornar-se alguém. O boneco tem apenas o formato de uma pessoa (cabeça, tronco e membros) necessitando o auxílio de todos da classe para transformá-lo em alguém. Cada família contribuirá com alguma coisa como por exemplo: os olhos, a boca, o nariz, cabelos, coração, pulmão,... também pode ser alguma roupa ou acessórios (brinco, pulseira, etc) é importante enfatizar que cada criança juntamente com sua família coloque apenas UM elemento, para que TODOS alunos possam cooperar



na construção do *Ninguém*. Sendo o boneco de feltro ou tnt, as famílias podem adornar com vários elementos como botões, linhas, lã, tecidos, canetas. Etc.

**f)** Apresentação do boneco: Sempre que o boneco retornar de alguma casa, conversar com as crianças sobre o que já foi colocado e o que eles acham que está faltando. Após passar por todos alunos, a professora faz a apresentação do boneco pronto para a turma escolher um nome para ele(a) que poderá ser feita através de eleição.

**g)** Conclusão da atividade em aula: Apresentar a segunda parte do poema e reflexão sobre o processo de construção do boneco.

.....(o nome escolhido)

Uma boneca contente fiquei

Até um nome ganhei

Você que doou

Forte assim me deixou

Mas o que não pensava

É que forte também ficava

Doar é um ato de gratidão

A todos que participaram

Obrigada de coração

**h)** Conclusão da atividade: organizar com as crianças uma exposição para a apresentação do boneco num lugar de circulação da escola, juntamente com alguns registros de intervenções delas sobre o tema (frases, desenhos, etc) Juntamente com o trabalho das crianças disponibilizar informações sobre o tema *Cultura Doadora* para ser compartilhado com pais e profissionais da escola.

**i)** Temas transversais: corpo humano, diferenças físicas, higiene e cuidado corporal, solidariedade, ética, poesia e rimas.

**j)** Indicações de leituras e links sobre o tema.



## 4.2) Anos Iniciais

- a) Ler a história O espirro da estrela distraída;
- b) Propor o jogo das fichas para as crianças:

O espirro da estrela distraída

Em uma galáxia bem distante chamada Altalur, existem dois planetas coloridos e brilhantes. O planeta Nhaque que é verde feito um abacate e o planeta Nhoque de cor lilás como o açaí. Lá vivem os Anelós, pequenas e estranhas criaturas que viajam por todo o universo. Eles são muito rápidos. Mais rápido que o chute do melhor jogador de futebol da escola, que o peixe nadando no lago quando a gente joga pão e mais rápido ainda que um raio em dia de chuva. Também são divertidos. Fazem caretas, brincam de esconder nossas coisas e de fazer “orelhas” nos cadernos. Costumam vir a terra em noites estreladas. Quando estamos dormindo, eles escorregam pelos fios dos cabelos e vão parar direto no nosso pensamento. Adoram criar histórias e inventar brincadeiras. Quando acordamos cheios de energia e imaginação, certamente foram os Anelós que passaram a noite brincando nos nossos sonhos. Acontece que uma estrela cadente insatisfeita por viver caindo, doente e nada contente. Distraída espirrou em cima do planeta Nhaque quando por lá passava. Após o espirro da estrela, os Anelós de Nhaque ficaram muito estranhos. Acordam irritados, rabugentos não brincam e estão com tanta preguiça que não saem mais para visitar a Terra e passear nos sonhos das crianças. Que situação! Até o verde brilhante do planeta está opaco e levemente amarelado.

Nhoque, o planeta vizinho, não foi afetado pela estrela cadente. Os Anelós seguem brincando e viajando para outros planetas. Cheios de saúde e disposição. Nem sabem o que está acontecendo com seus amigos.

Agora é hora de fazermos a nossa parte. Vamos ajudar os Anelós de Nhaque voltarem a ter saúde e disposição? Eles precisam de nossa auxílio e nossa criatividade para tirá-los desse apuro.

Sigam as instruções do jogo e descubram como cada Aneló do planeta lilás pode ajudar seu amigo do planeta verde. Prestem bastante atenção.

- c) Instruções do jogo.



1. Cada aluno da sala recebe uma ficha. Pode ser uma de cor verde indicando um Aneló de Nhaque que está triste e doente ou de cor lilás, Anelós de Nhoque com saúde e disposição.
2. Leia a ficha que você ganhou em voz baixa.
3. O jogo inicia com a escolha de um aluno de ficha verde lendo a sua para toda a turma. A escolha desse aluno pode ser por ordem alfabética.
4. Os alunos que estão com as fichas lilás, devem achar o amigo correspondente para ajudar o Aneló da ficha verde que acabou de ser lido.
5. O aluno com ficha lilás que pode ajudar o Aneló da ficha verde que foi lido, diz: GALAXIA ALTANUR!!! E lê sua ficha para toda a turma.
6. As crianças trocam de lugar para que os Anelós verde e lilás que compartilham a doação fiquem juntos.
7. Assim que o primeiro Aneló verde apresentado encontra seu amigo para ajudá-lo, o jogo segue com a leitura de outro Aneló verde e depois o lilás correspondente e assim sucessivamente.
8. O jogo termina quando todos os Anelós encontram ajuda.
9. Há solução para todos os Anelós que precisam de ajuda. Agora é com vocês.
10. Boa sorte!!

#### Fichas do jogo: verde NHAQUE

- Confeccionar 16 fichas do jogo. Com cartolina branca de tamanho 20cm X 7cm diferenciar metade delas com cor verde e outra metade de lilás apenas no lado que está escrito sobre os personagens. Deixe um espaço livre nesse mesmo lado para as crianças fazerem seu desenho.

1. ANARAM está sempre apaixonado. Suspirando e sorrindo para todo lado. Mas ultimamente vive triste, sem paixão, arrastando-se pelo chão. Falta algo no seu peito, será que eu ouvi direito? Que órgão ele precisa então... sei que cabe amor de montão.

2. ONOTONO é um atleta. Corre, pula, anda de bicicleta. Porém agora não para de tossir, não consegue ir para lugar algum. Sua respiração está curta. Dá um passo, dois passos e senta.



Seu pulmão não agüenta. Como podemos ajudá-lo voltar a correr e brincar como antes?

3. SUETAM era muito alegre e olhava longe. Agora não para de chorar. Seu único olho grandão, não vê mais nada não, ficou triste com tanta escuridão. Vamos ajudá-lo a ver tudo novamente claro?

4. AILÚX foi fazer uma comida, que tristeza a água fervente, caiu de repente em cima do seu braço, logo ele que gosta tanto de um abraço. Do que precisa agora para poder novamente ter seu braço de aço, comer fruta com bagaço, fazer laço e do seu bolo me dar um pedaço?

5. BALES é guloso. Guloso de alegria e poesia. Alimenta-se de livros e sonhos. Depois que ficou doente, sua mente está vazia sem imaginação. Ele ficaria deliciado com livros recheados de belas histórias. Algum de vocês pode doar algo para Bales voltar encher sua pança e sua cuca de boas idéias?

6. FINAKE acorda e dorme cantando. Quando os pássaros passam em revoada fazendo algazarra, certamente o Finake está por perto orquestrando as canções das aves. Ele tem um ouvido muito apurado. Ouve tudo, de todos os lados. Canta muito, é bem afinado. Imaginem o que aconteceu com ele? Agora tudo é silêncio. Não ouve mais o barulho do mar nem do vento. Quem pode ajudar?

7. ADADI é o mascote da turma. É o pequeno mais pequeno dos Anelós. Brinca o dia inteiro. Sua boca é só sorriso, suas quatro pernas estão sempre ocupadas em jogar bola, pular amarelinha ou andar de skate. Para sua tristeza, quando a estrela passou, um vento forte levou todos seus brinquedos. Agora ele fica choramingando, de braços cruzados, chutando o ar. Quem pode ele ajudar?

8. XUCABI voa muito rápido e gosta de tudo brilhando. Está sempre limpando o planeta Nhaque. Quando alguns Anelós saem de casa, lá vai ele fazer uma faxina. Acontece que agora ele está parado. Com dores nas costa. Ele está precisando, com toda certeza, é de dentro dele, uma boa limpeza. Quem sabe do que ele precisa para voltar a ativa? É um órgão que rima com sim, jardim e festim.





Fichas do jogo: lilás NHOQUE

1. CLACOVE adora música. Canta e dança o tempo inteiro. No seu peito tem uma orquestra de corações que batem, pulam e fazem reboliços. Ele adoraria ter mais amigos pra dividir a orquestra que está sempre consigo. Quem sabe ele pode doar alguns dos seus instrumentos?
2. TIMAUCO é um Aneló redondinho que pula feito bola de basquete. Adora cuidar das árvores e colorir as flores na primavera. Tem uma voz de trovão e muito ar nos seus pulmões. Quem ele pode ajudar?
3. OTITO é cabeludo da cabeça até o pé, seu nariz tem um faro como ninguém e dois olhos que vêem muito além. Seus olhos são tão bons que vêem melhor que os gaviões. Ele gosta de viajar na cauda dos aviões e olhar a Terra lá de cima. Se alguém precisar, um dos seus olhos ele pode doar. Alguém precisa?
4. GELMUDE parece um polvo atrapalhado. Volta e meia tropeça num de seus braços. Ele fica bem tranqüilo quando está pendurado nos cabelos de alguém. Daí ele usa um braço para cada fio. Tem muitos amigos e em cada braço um abraço. Tem algum Aneló precisando de sua ajuda?
5. JAPOLÓ mora numa biblioteca. Sua casa é construída com livros de todos os tipos, tamanhos e cores. Está sempre lendo e trocando seus livros de lugar. Assim transforma sua casa. Hora está com janelas grandes onde entra o ar em abundância, hora fica cumprida e alto feito um castelo ou com formato de barco. É lindo de ver tantas coisa que ele faz com seus livros. Quem Japoló pode ajudar?
6. BÁLABU escuta todos os ruídos da Galáxia Altanur. São tantos que ele coloca tapa ouvidos para dormir. Também, o que não falta para Bálabu são orelhas. Orelhas, de cor azul, amarela e vermelha, orelha nova e velha até orelha com sobancelha. Ufa!! Tem alguém que não ouviu alguma coisa?
7. TASFERRA faz castelo na areia e buracos na terra. Tem ferramentas de todo jeito. Constrói capa de super herói com as folhas das árvores que caem no chão. Também faz bicicletas de bambus, bonecas de sabugo de milho além de chapéus engraçados e cornetas barulhentas. Com ele tudo vira brincadeira. Está pronto para ajudar, alguém precisa?
8. NAJELA é comprido e quase transparente. É um Aneló que limpa as águas e as nascentes. Parece uma vassoura com seu cabelo pra cima espetado. Seus cabelos são como um filtro de água. Por onde passa vai tirando as sujeiras. Também ele tem um rim em cada fio de cabelo e assim dá fim em muito pesadelo. Só esse Aneló para encarar tanto pó. Tem alguém



precisando de sua ajuda?

d) Reflexão sobre a história e a atividade.

Sugestões de questionamentos com os alunos sobre o tema;

- Como foi ajudar os Anelós?
- De que tamanho será o planeta deles? Menos ou maior que o nosso?
- Essa história só pode acontecer na nossa imaginação ou pode acontecer na vida real?
- Podemos doar alguma coisa pra outra pessoa?
- Alguém já doou brinquedo, livro, roupa para alguém que precisava? Como foi fazer isso?
- E assim como os Anelós, será que alguém pode doar um coração para outra pessoa? Como fazer isso?
- Vocês conhecem alguém que não ouve ou não vê? Será que teria uma maneira de ajudá-las?
- Quem será que pode doar alguma coisa do corpo para outra pessoa?
- Só dá para doar depois de morrer ou dá para gente doar alguma coisa em vida?

e) Propor aos alunos fazer o desenho do seu personagem Aneló;

f) Solicitar que as crianças criem um novo personagem para a história (pode ser através de escrita ou desenho, sucata, etc.)

g) Conclusão da atividade: organizar uma exposição da atividade e das produções realizadas pelas crianças juntamente com informações sobre o tema Cultura Doadora. Expor o material num local de trânsito de alunos, pais e funcionários;

h) Temas transversais: sistema solar, espécies do planeta terra, diferenças, solidariedade, ética, vida e morte...

i) Indicações de leituras e links sobre o tema.

j) Bibliografia

- História da Pedagogia de Franco Cambi UNESP 1999
- O mal-estar na cultura de Sigmund Freud LPM 2010
- Vygotsky, uma perspectiva histórico-cultural da educação de Teresa Cristina Rego
- Pedagogia da Autonomia, saberes necessários à prática educativa de Paulo Freire
- A ética na educação infantil de Rheta De Vries e Betty Zan Artmed 1998
- O brincar e a realidade de D. W. Winnicott Imago editora Ltda 1975.
- Afetos e emoções no dia-a-dia da educação infantil de M Carmen Díez Navarro Artmed 2004.