

INFÂNCIAS LITERÁRIAS

1 INTRODUÇÃO

Com o objetivo de suscitar, na comunidade acadêmica do IFPE - *Campus* Recife, reflexões a respeito de temáticas transversais por meio da literatura; o projeto de extensão Clube do Livro: Diálogos Literários Interinstitucionais irá promover o evento “Infâncias Literárias”, com a temática das Infâncias Periféricas.

Com a chegada do Dia das Crianças, data que é puramente comercial, temos em contraponto a ciência de que tantas destas são marginalizadas e vivem uma total desigualdade social. Sendo assim, para o encontro de outubro do Clube do Livro, elegemos a obra “Capitães da Areia”, de Jorge Amado, visto que essa obra faz uma perfeita ligação com o tema das crianças marginalizadas.

Para a coordenação da Gincana, contaremos com o apoio de mais dois Projetos de Extensão: o Capitães Solidários e o Cinefilô. Além destes, o movimento estudantil “Lobos Revolucionários” também compõe essa rede de esperança e cuidado. A união entre os projetos e movimento já citados é fundamental para que possamos ter interdisciplinaridade, ação que infelizmente é tão escassa no *Campus* Recife.

Com a formação de todo o grupo da organização do evento, iremos juntos promover uma Gincana Literária, com o intuito de lembrar algumas brincadeiras de infância e juntamente arrecadaremos doações para instituições de caridade e debater sobre esse assunto de crianças marginalizadas que ainda é tão comum em nossa sociedade.

2 OBJETIVO GERAL

- Suscitar por meio da literatura o debate sobre as infâncias periféricas.

2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Organizar arrecadação de donativos para os lares de acolhimento Paulo de Tarso e Agem e a Instituição Imagine;
- Fomentar o espírito solidário e de trabalho em equipe com a comunidade acadêmica do IFPE – *Campus Recife*;
- Promover, de forma lúdica, brincadeiras para a integração entre as infâncias mais antigas e as infâncias atuais;
- Instigar a visão crítica dos alunos para uma consciência do meio social das tão comuns infâncias periféricas.

3 METODOLOGIA

O evento “Gincana Literária” será realizado durante os turnos da manhã e da tarde dentro das limitações do IFPE – *campus Recife*, mais especificamente no pátio e no miniauditório, proporcionando diferentes atividades pedagógicas e recreativas para ambos os horários.

Para o turno matutino, serão propostas atividades que relembrem as brincadeiras da infância/juventude. Tais jogos e brincadeiras farão parte de uma competição a ser realizada com os alunos participantes do evento, a “Gincana Solidária”, que tem por finalidade entreter a comunidade acadêmica e arrecadar donativos para o projeto de extensão parceiro “Capitães Solidários”.

Para o turno vespertino, ocorrerá um Cine debate literário, com a parceria do projeto de extensão “CineFilô”. Essa atividade pretende desenvolver uma relação de intertextualidade entre o filme “Cafarnaum” e a obra literária “Capitães de Areia”. O cine debate desenvolverá discussões acerca do lugar da criança na sociedade, das problemáticas sociais do trabalho infantil, da prática do abandono e da infância no século XXI.

3.1 GINCANA SOLIDÁRIA

A competição solidária terá como foco levar diferentes formas de entretenimento para dentro do IFPE – *campus* Recife, através de atividades e jogos que remetem aos costumes da antiga juventude, como bola de gude e corrida de saco, e da juventude moderna, como FIFA e Just Dance. Junto às atividades recreativas, também será realizada uma atividade com objetivo de arrecadar donativos para os abrigos atendidos pelo projeto de extensão “Capitães Solidários”. Cada uma das atividades envolverá regras e pontuações diversificadas, como é descrito pelo ANEXO 1.

3.2 CINE DEBATE LITERÁRIO

O cine debate acontecerá no miniauditório do campus e será composto de três momentos. Primeiro, ocorrerá a exibição do filme “Carfanaum” (faixa etária: 14 anos), longa-metragem libanês que conta a história de um garoto de 12 anos e sua infância violenta e marginalizada. Logo após, ocorrerá uma breve introdução ao livro “Capitães de Areia”, do escritor brasileiro Jorge Amado, romance célebre por retratar a vida de um grupo de crianças abandonadas tentando sobreviver nas ruas de Salvador-BA.

Por fim, ocorrerá um debate com a participação da comunidade acadêmica e mediação de professores que integram a Coordenação Acadêmica de Filosofia e Sociologia (CAFS) e o Núcleo de Língua Portuguesa (NLP), que realizam, respectivamente, os projetos “CineFilô” e “Clube do Livro”. A conversa tem por objetivo discutir as temáticas apresentadas tanto pelo filme quanto pelo livro, instigando os espectadores a refletir criticamente acerca da problemática da infância marginalizada e seus desdobramentos, tentando traçar paralelos, elencando semelhanças e diferenças, entre o audiovisual de 2018 e a obra de 1937.

ANEXO 1

1 DAS INSCRIÇÕES

O representante de cada equipe deve cadastrar **10 alunos** - com ele incluso - no Google Forms, através do link: <https://forms.gle/niJPYewXAZkS69qe8>. Cada equipe deverá ter um nome e um grito de guerra.

2 DOS JOGOS E REGRAS

2.1 QUIZ LITERÁRIO

Será feito a partir da plataforma online Kahoot! Serão 10 perguntas, das quais 5 serão sobre a obra “Capitães de Areia” e seu autor Jorge Amado. As outras 5 serão baseadas nas discussões acerca das obras participantes dos encontros mais recentes do projeto “Clube do Livro”, sendo elas “Jogos Vorazes”, de Suzanne Collins, “1984”, de George Orwell, “O sol é para todos”, de Harper Lee, e “Me chame pelo seu nome”, de André Aciman. Os três grupos que acertarem mais perguntas serão pontuados considerando a seguinte ordem:

- 1º Lugar: 3 pontos;
- 2º Lugar: 2 pontos;
- 3º Lugar: 1 ponto.

Caso ocorra um empate, haverá uma pergunta extra.

Número de participantes: de escolha da equipe.

OBS.: Kahoot! é uma plataforma que requer internet, que não será disponibilizada pelos organizadores do evento.

2.2 RANDOM DANCE KPOP

Trechos de músicas relacionadas ao gênero do kpop serão tocadas no pátio durante a competição. Serão escolhidas as seguintes músicas:

- Boy with luv (BTS);
- Fancy (Twice);
- Monster (EXO);
- Kill this love (Blackpink);
- Rookie (Red Velvet).

Os representantes de cada equipe que melhor reproduzirem os passos de cada música serão os vencedores do jogo. A pontuação seguirá a ordem abaixo:

- 1° Lugar: 3 pontos;
- 2° Lugar: 2 pontos;
- 3° Lugar: 1 ponto.

Número de participantes: 1 pessoa por equipe.

2.3 FIFA

Serão feitas chaves em um sorteio em que dois representantes, um de cada equipe, se enfrentarão a partir de times de futebol formados juntos à equipe.

- 1° Lugar: 3 pontos;
- 2° Lugar: 2 pontos;
- 3° Lugar: 1 ponto.

A disputa do terceiro lugar será feita com as duas equipes que perderam durante as semifinais.

Número de participantes: 1 pessoa por equipe.

2.4 JUST DANCE

Serão feitas chaves em um sorteio em que dois representantes de cada grupo se enfrentarão dançando músicas pré-selecionadas pela equipe do evento. A cada avanço de fase, mais difícil serão as músicas selecionadas.

- 1° Lugar: 3 pontos;

- 2º Lugar: 2 pontos;
- 3º Lugar: 1 ponto.

A disputa do terceiro lugar será feita com as duas equipes que perderam durante as semifinais.

Número de participantes: 1 pessoa por equipe.

2.5 DOMINÓ

Serão feitas chaves em um sorteio em que quatro representantes, dois de cada equipe, se enfrentarão em partidas de dominó em dupla. Cada jogador receberá sete peças e o participante que zerar suas peças levará a vitória para a dupla.

- 1º Lugar: 3 pontos;
- 2º Lugar: 2 pontos;
- 3º Lugar: 1 ponto.

Número de participantes: 2 pessoas por equipe.

2.6 CORRIDA DO OVO

O representante escolhido pela equipe irá realizar a prova, junto com os outras participantes, da seguinte forma: ele colocará uma colher em sua boca com um ovo na ponta a fim de chegar no ponto de chegada sem derrubar o ovo. Caso mais de três equipes consigam alcançar a linha de chegada, a prova será refeita com esses participantes.

- 1º Lugar: 3 ponto;
- 2º Lugar: 2 pontos;
- 3º Lugar: 1 ponto.

Número de participantes: 1 pessoa por equipe.

2.7 CORRIDA 3 PERNAS

Duas pessoas de cada equipe darão os braços e as pernas que estiverem próximas serão amarradas, ficando como se fossem três pernas. A dupla que conseguir chegar primeiro na linha de chegada vence. Caso ocorra um empate, as duplas empatadas farão novamente o percurso. A pontuação será:

- 1° Lugar: 3 ponto;
- 2° Lugar: 2 pontos;
- 3° Lugar: 1 ponto.

Número de participantes: 2 pessoas por equipe.

2.8 DANÇA DA LARANJA

Duas pessoas de cada equipe irão dançar juntas com uma laranja na testa e com os braços cruzados. A última dupla que sobrar segurando a laranja na testa será a vencedora. Caso ocorra um empate, as duplas empatadas farão novamente a competição. A pontuação será:

- 1° Lugar: 3 ponto;
- 2° Lugar: 2 pontos;
- 3° Lugar: 1 ponto.

Número de participantes: 2 pessoas por equipe.

2.9 CORDA

Cada equipe começará com apenas um membro pulando a corda. A cada 10 segundos de prova, um novo membro irá entrar na brincadeira. A equipe que durar mais tempo sem interromper o movimento da corda será a vencedora.

- 1° Lugar: 3 ponto;
- 2° Lugar: 2 pontos;
- 3° Lugar: 1 ponto.

2.10 TORCIDA

As equipes com as torcidas mais animadas ganharão pontuação, seguindo a ordem:

- 1º Lugar: 3 ponto;
- 2º Lugar: 2 pontos;
- 3º Lugar: 1 ponto.

OBS.: As equipes que utilizarem palavras de baixo calão nos seus gritos de guerra serão automaticamente eliminadas da gincana.

3. DA GINCANA SOLIDÁRIA

As equipes que trouxerem a maior quantidade de donativos, seguindo a lista a seguir, receberão a quantidade de pontuações relacionadas aos itens citados:

- **5 LIVROS INFANTO-JUVENIS:** 4 pontos;
- **5 ROUPAS:** 4 pontos;
- **10 ALIMENTOS:** 2 pontos;
- **5 BRINQUEDOS:** 3 pontos;
- **10 HIGIENE PESSOAL:** 2 pontos.

Tendo excedido a quantidade de itens listados, cada donativo extra irá valer um ponto a mais para a equipe.

4 DA PONTUAÇÃO FINAL

A pontuação final de cada equipe será computada a partir da soma dos pontos dos jogos que foram realizados e a pontuação que cada equipe recebeu na gincana solidária.

Em caso de empate entre as pontuações das equipes que foram premiadas (de acordo com o tópico 5), será realizado um sorteio para indicar uma nova realização de uma das provas já disputadas, seguindo assim as regras desta mesma prova.

5 DAS PREMIAÇÕES

As três equipes que possuírem as maiores somas de pontos serão gratificadas seguindo a ordem:

- **1º lugar:** vale-compras para a Bienal do Livro;
- **2º lugar:** cesta com 10 livros e chocolates;
- **3º lugar:** 10 ingressos para o Cinema da Fundação (terça-feira).