

JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Rio de Janeiro
2025

JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

COORDENADORES:

VERÔNICA WERLE

SERGIO ROBERTO CHAVES JÚNIOR



Copyright © 2025 by TRAVASSOS EDITORA
Todos os direitos reservados à Travassos Editora e ao autor.

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO
TRAVASSOS EDITORA

CAPA
TRAVASSOS EDITORA

REVISORA:
ALDORA MAIA VERÍSSIMO

OS TEXTOS DESTES LIVROS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE SEUS AUTORES.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Jogos e brincadeiras tradicionais na educação
física escolar / coordenadores Verônica Werle,
Sergio Roberto Chaves Júnior. --
Rio de Janeiro : Travassos Editora, 2025.

Vários autores.
Bibliografia.
ISBN 978-65-83288-44-8

1. Brincadeiras de rua 2. Brincadeiras na
educação 3. Educação física 4. Jogos 5. Ludismo
6. Pedagogia I. Werle, Verônica. II. Chaves Júnior,
Sergio Roberto.

25-324939.0

CDD-371.337

Índices para catálogo sistemático:

1. Atividades lúdicas : Brincadeiras e jogos :
Educação 371.337

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415



www.travassoseditora.com
travassos@travassoseditora.com
Tel.: (21) 4126-9826

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO: JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.....7

Verônica Werle
Sergio Roberto Chaves Júnior

2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS E METODOLÓGICOS DO TRABALHO COM JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NAS ESCOLAS PARCEIRAS DO PROJETO 11

Verônica Werle
Sergio Roberto Chaves Júnior

3. CAÇA À CAIXA MISTERIOSA: AMARELINHA, ALERTA E ELÁSTICO.....20

Kerollin Pypcak
Aline dos Reis Faggioli
Cleyton Comarella
Ana Caroline Aristides Rodrigues
Cleitton de Oliveira Lobas

3.1 Contextualização do tema jogos e brincadeiras tradicionais 22

3.2 Amarelinha.....25

3.3 Alerta.....32

3.4 Elástico.....38

3.5 Encerramento da proposta: expandindo o conhecimento para o futuro.....46

4. O ACERVO DE TESOUROS: BRINCADEIRAS DE PERSEGUIÇÃO, FAZ DE CONTA E PIPA.....53

Fabiola Paiva Iactchak Przybylski

André Lago dos Santos

Kaio Felipe Lopes da Silva

Leticia Cardoso Calheiros

4.1 Contextualização do tema Jogos e Brincadeiras tradicionais 54

4.2 Brincadeiras de perseguição.....56

4.3 Faz de conta.....60

4.4 Pipa 63

4.5 Encerramento da proposta: expandindo o conhecimento para o futuro.....71

5. O BAÚ ESQUECIDO E AS BRINCADEIRAS QUE O TEMPO NÃO APAGOU: BOLINHA DE GUDE E JOGOS DE MÃO.....75

Viviane Aparecida Ferreira

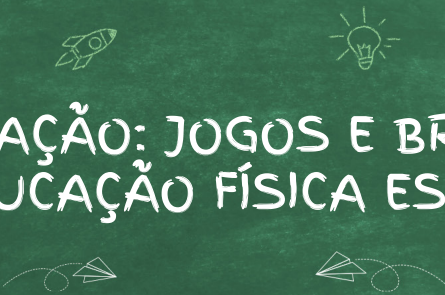
Eloise Passadore da Silva

5.1 Contextualização do tema: Jogos e brincadeiras tradicionais 77

5.2 Bolinha de gude.....81

5.3 Jogos de mão.....86

5.4 Encerramento da proposta: expandindo o conhecimento para o futuro 92



1. APRESENTAÇÃO: JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Verônica Werle
Sergio Roberto Chaves Júnior

É de longa data que os jogos e as brincadeiras estão presentes na Educação Física Escolar no Brasil. Esta presença, no entanto, caminha em diferentes direções, ora como possibilidade recreativa, em que as crianças ampliam seu repertório de jogos normalmente coletivos, com regras tradicionalmente conhecidas ou reinventadas, ora como experimentação lúdica livre, aproximando-se do que podemos nomear de brincadeiras, quando são disponibilizados espaços e materiais, nem sempre com mediação pedagógica. Há, ainda, a presença dos jogos como instrumentos de aquisição de outras aprendizagens, como para desenvolvimento e reforço de um gesto motor ou habilidade esportiva, e mesmo para aprendizagem de conteúdos de outras áreas do conhecimento, algo, inclusive, presente em diferentes componentes curriculares, atendendo às

expectativas de uma educação alinhada ou atenta à chamada cultura infantil, que tem no brincar a atividade principal. A despeito destas formas pelas quais os jogos e as brincadeiras costumam se apresentar na escola, no âmbito do Projeto de Extensão “Corpo e Movimento: saberes e práticas da Educação Física escolar” estamos interessados na compreensão de que jogos e brincadeiras são objetos de conhecimentos, indicados no currículo do componente escolar da educação física.

Ao olharmos para alguns documentos e materiais produzidos, pelo menos, nas últimas três décadas para a área e ou por pesquisadores da área, identificamos que a perspectiva do jogo como objeto de conhecimento já apareceu, entre outros, na célebre obra Metodologia do Ensino de Educação Física (Soares et al, 1992), por meio do esforço de delimitação dos conhecimentos da disciplina

escolar, juntamente com os esportes, a capoeira, as ginásticas e as danças. O programa anunciado pelo Coletivo de Autores considerava tanto o jogo com prevalência de conteúdo imaginário com função de satisfazer as necessidades de intercâmbio com a realidade (representação, expressão, compreensão), quanto o jogo com prevalência de regras explícitas, quando há maior exigência de atenção e regulação emocional perante o grupo. A obra também apresenta a necessidade de a seleção do conteúdo deste tema levar em consideração a dimensão cultural (leia-se as características e especificidades geográficas) dos jogos da comunidade, das diversas regiões brasileiras e de outros países, mas também as múltiplas interações pessoais e possibilidades materiais. Embora sem muitas exemplificações, defendia que a temática deveria estar em todos os anos da educação básica, com progressivo aprofundamento das dimensões técnicas e táticas.

Em 1997, nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (Brasil, 1997), que buscaram orientar os currículos escolares naquele momento, foi apresentada uma organização da educação física em três blocos, um direcionado aos conhecimentos sobre o corpo, outro às atividades rítmicas expressivas, e um terceiro em que os jogos aparecem aglutinados com os esportes, as lutas e as ginásticas. A flexibilidade das regras aparece

como uma das principais características dos jogos em comparação com o esporte, mas há uma pluralidade de situações e perspectivas na referência a eles no documento, como sua presença em confraternizações ou ainda no cotidiano, como simples passatempo e diversão. Por outro lado, informações históricas, origens e características dos jogos são apontadas como importantes, juntamente com uma tímida categorização em que se encontravam jogos pré-desportivos, populares e brincadeiras.

Vinte anos depois, em 2017, temos a aprovação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018), um documento agora de caráter normativo, onde se observa um avanço na delimitação e categorização curricular do conteúdo, além da agregação das brincadeiras à unidade temática agora intitulada “Jogos e brincadeiras”, interdependentes das demais: esportes, danças, lutas, ginásticas e práticas corporais de aventura. Para os anos iniciais do Ensino Fundamental, a BNCC contempla como *objetos de conhecimento*: “Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo e brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana”, enquanto que para o sexto e sétimo anos são indicados os jogos eletrônicos. Apesar do avanço na categorização dos jogos, entendemos prejudicial a sua ausência no oitavo

e nono anos, bem como no ensino médio, o que indica a falsa ideia de que se trataria de conteúdos menos complexos, próprios ou exclusivos para as crianças menores. Pesa, contra isso, o fato de os jogos estarem presentes em culturas diversas há milhares de anos, não apenas entre as crianças, mas com sentidos e funções características também da vida adulta. Junte-se a isso o sentimento de desafio que, desde tempos imemoriais até os atuais, desperta naqueles que se dispõem a entrar na contenda, seja contra si ou outrem.

No âmbito do Projeto, ao nos referirmos aos jogos e às brincadeiras como objetos de conhecimento, primeiramente procuramos nos afastar do seu uso instrumentalizado ao qual nos referimos no início deste texto. Embora esse uso tenha valor no amplo campo da educação e no desenvolvimento de outros conteúdos da própria educação física, entendemos que ao ensiná-los como conteúdo específico, a abordagem deve ser outra. Para tanto, alicerçados na função social da escola e na especificidade do componente educação física, entendemos ser imprescindível incluirmos o ensino sobre os aspectos históricos, culturais e sociais dos jogos e das brincadeiras; o entendimento das suas lógicas internas e, em consequência disso, as possibilidades de comparações com outros jogos e brincadeiras; a delimitação dos elementos materiais, espaciais e temporais, o que também permite a sua recriação ou relei-

tura e sua fruição significativa. Se parte disso já está (ou estava) sinalizado na produção da e para a área, nossos esforços concentram-se no estudo, na sistematização e intervenção pedagógica a partir destes elementos.

Em 2023 os integrantes do Projeto iniciaram o estudo específico de uma categoria de jogos e brincadeiras nomeada de **populares e / ou tradicionais**, tendo em vista esta delimitação ser há muito tempo corrente na prática cotidiana de professores e também em documentos curriculares (Brasil, 2018; Curitiba, 2020). O processo de aprofundamento teórico, planejamento e intervenções pedagógicas que se seguiram nos dois anos seguintes foi pautado nos princípios extensionistas da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão e da interação dialógica. Por meio de reuniões de estudo e da reflexão sobre a prática, coordenadores, estudantes dos cursos de Licenciatura em Educação Física e de Pedagogia e os professores das escolas parceiras, formaram-se mutuamente e construíram saberes que agora compartilhamos neste livro.

No próximo capítulo, apresentamos os aspectos teóricos e metodológicos que fundamentaram o planejamento e o trabalho pedagógico sobre os jogos e brincadeiras tradicionais nas escolas. Os capítulos seguintes tratam das propostas específicas desenvolvidas em cada uma das três escolas parceiras do projeto. Em cada um desses capítulos apresentamos dados que

ajudam a contextualizar o espaço e o tempo em que as propostas foram realizadas, seguidos de subcapítulos que apresentam a sistematização do conhecimento sobre as brincadeiras selecionadas e o relato dos encaminhamentos metodológicos que foram dados para cada uma, bem como as questões elaboradas para mobilizar o interesse e a aprendizagem das crianças.

REFERÊNCIAS:

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais. Ministério da Educação e do Desporto: Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997.

BRASIL, Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, SEB, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 10 Set. 2023.

CURITIBA. Secretaria Municipal da Educação. Currículo do Ensino Fundamental: diálogos com a BNCC da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba 1.º ao 9.º ano. 4 v. Curitiba: SME, 2020. p. 81-133.

SOARES, C. L. et al. Metodologia do Ensino de Educação Física. São Paulo: Cortez, 1992.

2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS E METODOLÓGICOS DO TRABALHO COM OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NAS ESCOLAS PARCEIRAS DO PROJETO

Verônica Werle
Sergio Roberto Chaves Júnior

Num primeiro esforço para delimitação dos jogos e das brincadeiras tradicionais, partimos do entendimento que são elementos da *cultura popular* cuja noção está pautada na preservação das tradições, e refere-se àquilo que “repousa sobre a permanência das expressões culturais, memória e testemunho de uma identidade cultural”, como afirma Maria Elisabeth de Andrade Costa (2015, s.p). Isso significa, ainda segundo a autora e na nossa perspectiva, um afastamento do “popular produzido pela indústria cultural [que] padece de uma rápida obsolescência, privilegiando sempre o novo” (Costa, 2015, s.p). Este entendimento nos levou à necessidade de aprofundamento conceitual de alguns termos aí presentes (e sublinhados) e sua relação com os jogos e as brincadeiras.

TRADIÇÃO

Do latim *traditio*, *tradere* = «entregar», «passar adiante».

Segundo Eduardo Granja Coutinho (2002), o termo tradição, pode se referir tanto à ação de transmitir, quanto ao conteúdo transmitido (um legado, um objeto ou produto da ação humana). Diferente de algo natural ou reproduzido passivamente ao longo do tempo, a tradição é “uma atividade humana criadora” que envolve a “seleção, valoração, interpretação e afirmação do acervo cultural legado pelo passado” (Coutinho, 2002). Como “mediador entre o velho e o novo”, o professor tem responsabilidade neste processo de seleção do que transmitir, também no que se refere aos jogos e brincadeiras. Não se trata de querer a volta de um passado, como

mera repetição, o que significaria arrancar das mãos das crianças “a oportunidade de empreender alguma coisa nova e imprevista para nós”, tampouco se pode seguir em frente irrefletidamente, vivendo apenas o presente, pois nos absteríamos da responsabilidade pelo mundo que trouxemos para as crianças, seria como “abandoná-las a seus próprios recursos” (Arendt, 2011, p. 247).

PORTANTO, no lugar de resgatar jogos e brincadeiras, o que implicaria uma transmissão passiva, optamos por apresentar brinquedos e brincadeiras do passado de modo que as crianças possam (re)conhecê-las e (re)ssignificá-las.

PERMANÊNCIA

Se a cultura popular é aquela que permanece no tempo, mas sendo reconfigurada ou recriada nesse mesmo tempo e no espaço, podemos dizer que ela apresenta potencial para o novo, diferentemente da novidade. Com inspiração benjaminiana, entendemos que o novo não implica algo diferente sempre, mas se refere à disposição para experimentar de formas diferentes o que já existe, o que já é conhecido, assim como a abertura para a descoberta e criação. Já a novidade é expressa pela infinita apresentação de novos produtos e na substituição destes no instante seguinte ao seu surgimento, como os brinquedos da moda.

PORTANTO, resgatar jogos e brincadeiras tradicionais para serem somente reproduzidos, significaria impor uma repetição, uma vivência que se passa ao sujeito como tantas outras do cotidiano, não ultrapassando, muitas vezes, certo saudosismo do adulto. Esta forma dificilmente superaria a obsolescência intrínseca aos brinquedos e brincadeiras produzidos e veiculados pela indústria cultural.

No trabalho com jogos e brincadeiras do passado, a repetição do conhecido precisa encontrar potencial para fazer surgir o novo. Para isso é necessário tanto disponibilizar materiais (objetos, brinquedos) que permitam a abertura para a criação, como a construção de um ambiente favorável à (re)descoberta.

IDENTIDADE CULTURAL

A identidade “se relaciona com a concepção que o indivíduo tem de si mesmo e do seu pertencimento e sua afiliação a grupos”, sendo formada na e pela sua interação social (Brandão, 2015, s.p). Quando nos referimos a identidades nacionais, culturais, entre outras, entendemos que há grupos de indivíduos que partilham valores, crenças e/ou costumes em comum.

PORTANTO, ao trabalhar com jogos e brincadeiras tradicionais e populares, precisamos nos perguntar: tradicionais e populares para quem? A qual grupo queremos nos referir?

Junto a isso, há de se considerar a noção de pluralismo cultural, que se relaciona ao “reconhecimento da coexistência de diversas identidades culturais e tradições associadas a grupos sociais específicos” (Brandão, 2015).

PORTANTO, além da pergunta sobre a que grupo se está referindo (Jogos e brincadeiras tradicionais brasileiras, paranaenses, de povos indígenas...) é preciso perguntar sobre a diversidade intrínseca do grupo ou da turma. Buscando identificá-las, reconhecê-las e valorizá-las.

MEMÓRIA E TESTEMUNHO

Retomamos a filósofa Hannah Arendt e seu alerta de que a tradição está em crise. Segundo ela, nossa atitude (da sociedade moderna) em relação ao passado é de negação, não o temos mais como um exemplo, um modelo ou algo que possa nos servir. Isso é completamente contraditório ao papel do professor e à função da escola que é “ensinar as crianças como o mundo é [...]. Dado que o mundo é velho, sempre mais que elas mesmas, a aprendizagem volta-se inevitavelmente para o passado, não importa o quanto a vida seja transcorrida no presente” (Arendt, 2011, p. 246).

PORTANTO, trata-se de voltar-se ao passado, como referência e não em reverência aos modos de brincar e jogar.

Consideramos que as criações [tangíveis e intangíveis] da cultura tradicional e popular são constituídas por normas e valores transmitidos “oralmente, por imitação ou de outras maneiras” (Unesco, 1989).

PORTANTO, é na memória e testemunho das gerações passadas (pais, avós, primos, colegas, professores e amigos mais velhos) que precisamos buscar as *referências* sobre o brincar e o jogar que compõem nosso patrimônio cultural imaterial.

Em uma sociedade imediatista como a nossa, ouvir relatos e aprender brincadeiras com pessoas mais velhas são possibilidades importantes de identificação e promoção de laços de pertencimento culturais e geracionais. Além de contribuir para uma consciência histórica sobre o patrimônio lúdico que permite ampliar a leitura e atuação do brincar no presente.

EIXOS DE TRABALHO

A partir do estudo e reflexão das questões apresentadas até o momento, bem como das posições em relação a elas que fomos assumindo, construímos quatro eixos que nortearam a elaboração do planejamento: **1. Expandindo o conhecimento para o passado; 2. Expandindo o conhecimento no espaço; 3. Vivendo o presente; e 4. Expandindo o conhecimento para o futuro.**

Antes de explicá-los, porém, cabe esclarecer sobre uma etapa que antecedeu ao planejamento. Tratou-se de uma pesquisa amostral, realizada pelos professores e professoras participantes do projeto, para identificar aspectos da cultura lúdica dos estudantes. A partir dela, foram selecionadas duas brincadeiras tradicionais mais citadas e uma ou duas pouco ou nenhuma vez citadas pelos estudantes. Esta seleção foi definida porque entendemos que o trabalho pedagógico com o tema precisa considerar as permanências, ou seja, as brincadeiras ainda presentes no cotidiano

dos estudantes e que precisam ter seus aspectos históricos, culturais, sociais e práticos melhor conhecidos e aprofundados por eles, bem como é preciso considerar a importância de apresentar e problematizar brincadeiras e jogos do passado que não fazem parte, no momento, dos grupos culturais a que pertencem. A diversidade de brincadeiras selecionadas a partir da pesquisa (Quadro 1), reforça a existência de um pluralismo cultural mesmo dentro de uma mesma cidade, já que brincadeiras muito citadas em algumas escolas eram pouco em outras.

Quadro 1 - Jogos e brincadeiras tradicionais selecionadas

	Escola Municipal CEI Eva da Silva (pré ao 5º ano) Curitiba-PR	Escola Municipal Júlia Amaral Di Lenna (1º e 2º anos) Curitiba-PR	Escola Municipal Jorge Nascimento (1º ao 5º ano) São José dos Pinhais -PR
Jogos e brincadeiras citadas com frequência	• Brincadeiras com bola (alerta) • Amarelinha • Brincadeiras de pegar	• Faz de conta • Brincadeiras de perseguição	• Brincadeiras de pegar (pega-pega) • Pipa
Jogos e brincadeiras pouco ou não citadas	• Elástico	• Amarelinha • Pipa	• Jogos de mão • Bolinha de gude

Fonte: os autores

Selecionadas as brincadeiras, foram elaboradas sequências didáticas que envolveram os eixos teórico-metodológicos mencionados acima. A seguir apresentamos o propósito de cada eixo e exemplificamos atividades que podem ser realizadas para desenvolvê-los:

1. EXPANDINDO O CONHECIMENTO PARA O PASSADO: Refere-se ao conhecer modos de fazer, brincar e jogar antes do seu, especialmente a partir de narrativas de pessoas de gerações anteriores a sua, valorizando a oralidade, mas também os contos, a literatura e as obras de arte. Neste primeiro eixo também são consideradas as histórias sobre possíveis origens das brincadeiras e os sentidos atribuídos inicialmente a elas (ex. a pipa era um instrumento de comunicação com finalidades militares, na China Antiga).

Sugestões de atividades: gravar vídeos ou convidar pessoas para contarem como, onde e com quem brincavam quando crianças; visitar museus; elaborar pequenas exposições com objetos e imagens sobre o brincar do passado e do presente, podendo-se incluir as produções dos estudantes; construir uma cápsula do tempo com imagens, objetos e outros registros sobre o brincar do passado que possam ser analisados conjuntamente.

Questões para reflexão: se e como as práticas de outras gerações se assemelham ou se diferenciam das atuais em relação ao nome, espaço, materiais,

tempo, organização interna e parceiros de brincadeiras? O porquê das diferenças também deve ser abordado tendo em vista, por exemplo, o desenvolvimento técnico e as formas de produção (artesanal e industrial) que alteraram os materiais utilizados (madeira, ferro, vidro e plástico). Outro exemplo se refere às habitações e configurações familiares que alteraram significativamente os espaços (rurais, urbanos, com mais verde ou concreto, fora ou dentro de casa) e parceiros de brincar (irmão, familiares, vizinhos, colegas da escola).

2. EXPANDINDO O CONHECIMENTO NO ESPAÇO: trata-se de identificar e valorizar modos de jogar e brincar em diferentes regiões ou em diferentes culturas e tradições, destacadamente aquelas presentes na turma, como as de colegas indígenas, migrantes de outros países ou regiões do Brasil.

Sugestões de atividades: adaptando-se os exemplos anteriores para este eixo, pode-se convidar uma família ou criança migrante (da turma ou da escola) para relatar se e como conhece a brincadeira que está sendo estudada ou outra parecida. Também é possível apresentar registros textuais e imagéticos das brincadeiras em outras culturas a partir de materiais encontrados na internet. Alguns exemplos serão dados na próxima sessão deste material. Ainda, é importante a experimentação das formas de brincar em outras culturas,

fazendo as adaptações necessárias.

Questões para reflexão: se e como as práticas de outras culturas se assemelham ou se diferenciam da sua em relação ao nome, espaço, materiais, tempo, organização interna e parceiros de brincadeiras? O porquê das diferenças, conforme colocado no eixo anterior, deve ser abordado levando em consideração os contextos sociais, econômicos e geográficos das brincadeiras. Por exemplo, a representação de animais e plantas é muito comum em brincadeiras de culturas indígenas, em função dos seus modos de vida. A pipa ganha diferentes nomes nas diferentes regiões do Brasil e sua presença em uma comunidade também está relacionada aos espaços disponíveis para brincar. Por último, e fundamental neste eixo é: o que aprendi e o que mais posso aprender com meu colega, ou amigos de outras culturas?

3. VIVENDO O PRESENTE: refere-se à aprendizagem pela experimentação dos novos, dos velhos e dos diversos modos de jogar e brincar, da sua fruição com a possibilidade de ressignificação e recriação.

Sugestões de atividades: além de explicar, demonstrar e organizar os jogos e as brincadeiras selecionadas, também é interessante mediar a criação (coletiva ou individual) e a vivência desta. Para tanto é importante lembrar com

os estudantes as formas de brincar e jogar já conhecidas e estudadas, sendo apontados os elementos da brincadeira passíveis de recriação, como formatos, regras, espaços, tempos e materiais. A amarelinha, por exemplo, pode ser recriada tanto de uma forma simplificada, a partir de desenhos ou incluindo-se desafios motores e temáticos em suas casas, como mais elaborada, fazendo-se uso de materiais (bambolês, tames, bastões...explorando alturas e texturas). O registro fotográfico das criações pode ajudar a reconstrução e vivência em aulas seguintes, bem como a pintura/construção da amarelinha na escola.

Questões para reflexão: cabe questionar junto aos estudantes sobre os sentimentos, confortos/desconfortos, prazeres/frustrações gerados no e pela fruição das brincadeiras, como as possibilidades de serem realizadas em outros tempos e espaços, como no recreio e em casa. Também é importante a reflexão sobre o processo de criação/apropriação das brincadeiras – valorizando as experiências e saberes dos mais velhos – como os desafios da recriação, da formulação de ideias, à discussão com o grupo e à concretização: como determinada brincadeira foi criada, inventada e, muitas vezes, apropriada de atividades do universo adulto? Quais elementos da brincadeira fomos capazes de recriar e se isso a deixou mais interessante?

4. EXPANDINDO O CONHECIMENTO PARA O FUTURO:

embora sejam imprevisíveis as repercussões futuras das aprendizagens realizadas no presente, este eixo refere-se à possibilidade de sua transmissão pelos próprios estudantes a outras gerações, valorizando a oralidade e a imitação e a ideia de legado deixado de uma geração para outra.

Sugestões de atividades: são diversas as possibilidades de os estudantes transmitirem o que aprenderam, ou ensinarem o que sabem, seja para outras turmas da escola (do mesmo ano ou não), para a família e amigos. Embora a transmissão oral com a presença das pessoas enriqueça e caracterize a aprendizagem das brincadeiras tradicionais podem-se considerar gravações, cartas, desenhos que poderão ser entregues para as turmas que virão (a cápsula do tempo pode ser encontrada no início da proposta, mas também pode ser construída pelas crianças para que outras turmas a encontrem). A transmissão do conhecimento também pode ser feita em eventos específicos,

como em sábados letivos, no formato de festivais, concursos, exposições das produções, etc.

Questões para reflexões: cabe questionar junto aos estudantes sobre os sentimentos em relação ao ato de transmitir, ensinar, elaborar, expor seus aprendizados e produções. Fazendo-se novamente a relação com os sentimentos de quem ensina ou ensinou algo específico para eles, especialmente de outras gerações.

As propostas foram organizadas tendo em vista todos os eixos. Uma observação importante: tais propostas não seguiram, necessariamente, uma relação temporal linear (passado, presente e futuro), tampouco foram planejadas uma aula para cada um, embora houvesse momentos (aulas) de predomínio de um eixo sobre os outros. Na sequência didática planejada para algumas brincadeiras, por exemplo, era inicialmente apresentada a forma como elas são mais conhecidas (naquele contexto) e suas variações regionais para, posteriormente, fazer-se o estudo sobre como ela era experienciada no passado.



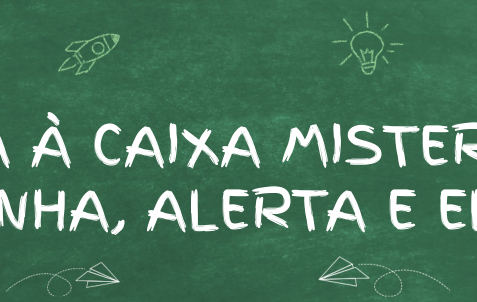
Figura 1 - Relação entre as brincadeiras escolhidas e os eixos de trabalho



Fonte: os autores

REFERÊNCIAS

- ARENDT, Hannah. A crise na educação. [Ensaio] *In*: ARENDT, Hannah. **Entre o passado e o futuro**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- BENJAMIN, Walter. Parque Central. *In*: BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994c. p. 151-181.
- BRANDÃO, Joseane Paiva Macedo. Identidade. *In*: REZENDE, Maria Beatriz; GRIECO, Bettina; TEIXEIRA, Luciano; THOMPSON, Ana Lúcia (Orgs.). **Dicionário IPHAN de Patrimônio Cultural**. 1. ed. Rio de Janeiro, Brasília: IPHAN/DAF/Copedoc, 2015.
- BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais. Ministério da Educação e do Desporto: Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, SEB, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 10 Set. 2023.
- COSTA, Maria Elisabeth de Andrade. Cultura popular. *In*: REZENDE, Maria Beatriz; GRIECO, Bettina; TEIXEIRA, Luciano; THOMPSON, Ana Lúcia (Orgs.). **Dicionário IPHAN de Patrimônio Cultural**. 1. ed. Rio de Janeiro, Brasília: IPHAN/DAF/Copedoc, 2015.
- COUTINHO, Eduardo G. **Os sentidos da tradição**. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002 Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/f777fdae0f704b44711d5cb974fb6369.pdf>.
- CURITIBA. Secretaria Municipal da Educação. **Currículo do Ensino Fundamental: diálogos com a BNCC da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba** 1. ° ao 9. ° ano. 4 v. Curitiba: SME, 2020. p. 81-133.
- UNESCO, 25ª Conferência Geral da Unesco, 1989.
- SOARES, C. L. *et al.* **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.



3. CAÇA À CAIXA MISTERIOSA: AMARELINHA, ALERTA E ELÁSTICO

Kerollin Pypcak

Aline dos Reis Faggioli

Cleyton Comarella

Ana Caroline Aristides Rodrigues

Cleitton de Oliveira Lobas

A Escola Municipal de que trata esta proposta, localizada no bairro Capão da Imbuia, em Curitiba-PR, atende estudantes da Educação Infantil aos anos iniciais do Ensino Fundamental, ou seja, do Pré ao 5º ano. Além disso, oferece educação integral em tempo ampliado parcial para todas as turmas. No período da tarde, quando o projeto foi desenvolvido, a escola contava com dois professores de Educação Física, responsáveis por um total de 8 turmas do ensino regular e 3 turmas da Educação Infantil, além de uma professora de Prática de Movimento, que atendia 5 turmas no período integral em tempo ampliado. A proposta aqui apresentada foi realizada pelos dois professores de Educação Física com todas as turmas do 1º ao 5º ano, e pela professora de Prática de Movimento, com as 5

oficinas pedagógicas do período integral. Ainda contou com a colaboração da direção escolar¹ e com a contribuição de acadêmicos do curso de Licenciatura em Educação Física² que realizavam co-regência na escola uma vez por semana. O projeto foi realizado no 2º trimestre de 2024, período em que o currículo de Curitiba prevê o trabalho com jogos e brincadeiras para todas as turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

A seleção das brincadeiras intencionalmente desenvolvidas na escola (amarelinha, alerta e elástico) deu-se a partir de uma pes-

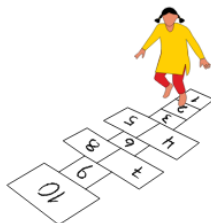
¹ Agradecemos o apoio da diretora Desirre Ferrer Costa e da vice-diretora Daniele Fogaça.

² Os acadêmicos participantes foram Ana Caroline Aristides Rodrigues, Cleitton de Oliveira Lobas e Sophia Hansele Zem.

quisa realizada com as crianças no ano anterior ao desenvolvimento do projeto. Por meio de entrevistas verificamos que a “amarelinha” era uma das brincadeiras tradicionais mais citadas pelas crianças. Embora víssemos as crianças pulando pelas amarelinhas desenhadas no chão da escola, elas o faziam espontaneamente, não costumavam utilizar regras — como avançar pelas casas seguindo uma organização específica. Essa foi uma das justificativas para nossa escolha. Já o “alerta” e o “elástico” foram escolhidos por um duplo aspecto, por fazer parte de nossa infância e pelo desconhecimento das crianças, a maioria sequer sabia do que estávamos falando quando mencionamos essas brincadeiras. Ou seja, nossas escolhas não se basearam apenas em dados objetivos, mas também em memórias afetivas, indo além dos resultados lógicos de uma planilha.

A contextualização inicial da proposta ocorreu de forma diferenciada entre as turmas do ensino regular e do período integral: enquanto as turmas de 1º ao 5º ano do regular tinham aulas duas vezes por semana com 55 minutos de dura-

ção, as Oficinas Pedagógicas do integral aconteciam uma vez por semana com 1 hora e 50 minutos. Para registro, cada aula foi contabilizada individualmente, embora nas aulas do período integral frequentemente ocorressem duas situações de aprendizagem no mesmo dia. A primeira etapa, de contextualização do tema para as crianças, durou cerca de três aulas e incluiu uma atividade integrada entre turmas (caça à caixa misteriosa), seguida por momentos de discussão onde as turmas analisaram os itens encontrados, trabalhando a oralidade como ferramenta de aprendizagem, a troca intergeracional, a permanência histórica das brincadeiras e a valorização de diferentes formas de brincar em diversas culturas. A sequência didática desenvolveu-se através de nove aulas sobre “Amarelinha”, seis de “Alerta” e cinco de “Elástico”, organizadas conforme os eixos metodológicos do projeto, o que permitiu às crianças contextualizar as brincadeiras historicamente, compreender variações culturais, refletir sobre sua transformação no tempo e vivenciar recriações no presente.



3.1 Contextualização do tema Jogos e brincadeiras tradicionais



Situação de aprendizagem: Caça à caixa misteriosa

Objetivos:

- Identificar a oralidade como forma de aprendizagem e prática de passagem de conhecimentos entre as gerações, incluindo jogos e brincadeiras.
- Perceber a perenidade de algumas brincadeiras, valorizando modos de brincar de diferentes gerações e culturas.
- Reconhecer e comparar características, semelhanças e diferenças entre brincadeiras do passado e do presente.

Encaminhamentos metodológicos:

Para introduzir o tema, envolvemos as crianças em uma caça à caixa misteriosa na escola. Alguns dias antes, comentamos com elas que havia uma caixa misteriosa escondida, não sabíamos o que havia dentro, mas iríamos encontrá-la. No dia da

atividade, já estavam todas ansiosas e curiosas. Organizamos um mapa da escola usando uma imagem do Google Maps, marcando pontos onde estavam escondidas peças de um quebra-cabeça. As crianças, divididas em grupos, saíram em busca das pistas. Ao juntarem todas as peças, montaram o quebra-cabeça e decifraram um código que indicava o local da caixa. Todos os grupos tiveram a oportunidade de encontrá-la e explorar os objetos guardados dentro.

- Na aula seguinte, os itens da caixa foram apresentados para toda a turma. Dentro dela havia:
- Fotos da escola e de alunos dos anos 1990;
- Um pendrive com relatos em vídeo de pessoas mais velhas contando sobre sua infância e seu brincar;
- Uma reprodução da obra *Children's Games*, de Pieter Bruegel (ANEXO 1);

- Uma carta escrita por uma “ex-professora da escola”, relatando suas memórias de infância na década de 1940 (ANEXO 2).

Observamos as fotografias e foi questionado às crianças o que as pessoas das fotos estavam fazendo. Todas estavam brincando. Foi perguntado o porquê daquelas fotografias estarem na caixa. Fi-

zemos a leitura da carta e, em seguida, um debate sobre seu conteúdo e a relação com as imagens. Depois, analisamos a pintura de Bruegel usando o *Google Arts & Culture* e a TV multimídia da escola – o que permitiu ampliar detalhes da imagem sem perder qualidade. As crianças identificaram, coletivamente, as brincadeiras retratadas pelo artista.

Figura 1 – Children’s Games, de Pieter Bruegel



Em seguida, assistimos ao vídeo do pendrive, que mostrava a “antiga professora” (responsável por esconder a caixa e escrever a carta) contando sobre sua infância no campo, as brincadeiras da época e seus laços afetivos. Além disso, vimos um vídeo de duas funcionárias da escola, que viveram sua infância na década de 1960 e 1970 em Curitiba, nele contavam como foi brincar na nossa cidade durante essa época. Para encerrar a contextualização, em outra aula, após retomar e refletir sobre o que haviam aprendido, propusemos que registrassem, por meio de desenhos, uma brincadeira ou jogo que tivessem aprendido (ou praticado) com alguém de outra geração. Durante essa trajetória de contextualização do tema de jogos e brincadeiras tradicionais, algumas questões foram abordadas em nossos momentos de conversa. As crianças falaram sobre suas impressões após a apresentação dos diferentes registros históricos encontrados na caixa.

Questões mobilizadoras:

- “Com quais das brincadeiras identificadas vocês brincam nos dias atuais? Como vocês identificam a infância do passado, sem o uso de videogames e celulares?” Refletir sobre a perenidade de muitas brincadeiras, mas também sobre diferenças de ambientes de acordo com o tempo histórico.
- “Como achavam que as brincadeiras eram ensinadas?” Enfatizar a passagem

de saberes entre as gerações, especialmente pela oralidade.

- “O que mudou nas brincadeiras ao longo do tempo? Por que essas mudanças ocorreram? O que permaneceu?” O porquê das diferenças também deve ser abordado tendo em vista, por exemplo, o desenvolvimento técnico e as formas de produção (artesanal e industrial) que alteraram os materiais utilizados (madeira, ferro, vidro e plástico). Outro exemplo se refere às habitações e configurações familiares que alteraram significativamente os espaços (rurais, urbanos, com mais verde ou concreto, fora ou dentro de casa) e parceiros de brincar (irmão, familiares, vizinhos, colegas da escola).
- “As brincadeiras ajudam a preservar a cultura de um povo? As brincadeiras e jogos podem ser consideradas cultura?” Ajudar a entender que brincar não é “apenas diversão”, mas um ato cultural. Mostrar que as crianças são agentes ativos na preservação dessas tradições.
- “Quais brincadeiras do passado vocês gostariam de ver mais nos dias de hoje?” Levar as crianças a refletirem sobre brincadeiras que caíram em desuso e da importância da ampliação do repertório lúdico.

3.2 Amarelinha

Basta alguma sensibilidade no olhar e tempo de observação para perceber que a criança se relaciona com o chão (suas marcas, falhas, obstáculos) com todo seu corpo. Se, para os adultos, o chão é um mero apoio para o deslocamento de um lugar ao outro, para as crianças ele é atrativo, repleto de possibilidades para desafios corporais e imaginativos. É com esse interesse que uma das brincadeiras mais conhecidas do universo infantil se desenvolve. A amarelinha, que consiste no deslocamento com saltos em um percurso desenhado do chão, tem numa das versões sobre sua origem a apropriação e ressignificação de exercícios militares romanos. Segundo o site Mapa do Brincar “A amarelinha original tinha mais de cem metros e era usada como exercício de treinamento militar. Os soldados corriam sobre a amarelinha para melhorar as habilidades com os pés. As crianças romanas, então, fizeram imitações reduzidas do campo utilizado pelos soldados. E acrescentaram numeração nos quadrados que deveriam ser pulados.” No entanto, a representação de inferno, terra e céu, nas extremidades do percurso sugerem outra versão, a de que a brincadeira simbolizaria a trajetória do homem através da vida, tendo como inspiração

o percurso feito por Dante no livro A Divina Comédia (González; Schwengber, 2012).

Outros nomes pelo Brasil: macaca (região norte), academia (região nordeste), sapata (região sul), maré (região sudeste), entre outros.



Expandindo o conhecimento para o passado



Situação de aprendizagem:
Exercício militar do Império Romano.

Objetivo:

- Conhecer e vivenciar uma das versões sobre a origem da amarelinha, relacionando semelhanças e diferenças com a amarelinha que as crianças conhecem.

Encaminhamentos metodológicos:

Inicialmente, sem qualquer contextualização prévia, levamos as crianças para um espaço aberto e pedimos que desenhassem no chão, uma a uma, quadrados interligados, formando uma espécie de grande coluna. Após a conclusão do desenho, organizamos as crianças em fila no início do per-

curso. Nós, professores, então, assumimos simbolicamente um papel de comando, dando “ordens militares” para as crianças pularem os quadrados de diferentes formas (de um pé só, com os pés juntos, de costas, intercalando os pés...). Elas foram convidadas a sugerir outras formas de pular.



Em seguida, após a atividade prática, promovemos um momento de reflexão. As crianças imediatamente associaram a brincadeira à amarelinha. Então, apresentamos uma das possíveis origens históricas do jogo: seu uso como treinamento para soldados do Império Romano. Também dialogamos sobre a popularidade da amarelinha e incentivamos as crianças migrantes a compartilharem como a brincadeira é chamada e praticada em seus países de origem.

Por fim, relacionamos o passado ao conhecimento atual das crianças. Em uma aula posterior, elas trabalharam em pequenos grupos para desenhar suas próprias versões da amarelinha no chão e praticar as regras mais conhecidas por elas.

Questões mobilizadoras:

- “Qual brincadeira tradicional vocês conhecem que se parece com a atividade que fizemos hoje?” Permitir que os estudantes relacionem a vivência com conhecimentos prévios, identificando similaridades com brincadeiras conhecidas (como a amarelinha).
- “Crianças imitam adultos? Será que, no passado, ao verem soldados exercitando-se, começaram a reproduzir esses movimentos como brincadeira?” Refletir sobre como as crianças interpretam o mundo adulto em suas brincadeiras, discutindo a possível origem lúdica de práticas cotidianas ou históricas.
- “É possível reinventar brincadeiras? Criar novas regras, adaptando-as aos interesses do grupo?” Estimular a consciência sobre a transformação dos jogos ao longo do tempo — como a atividade dos soldados romanos pode ter se tornado a amarelinha atual — e valorizar a criatividade das crianças na modificação de regras.
- “A amarelinha existe em outros países? Como ela é jogada e chamada em diferentes lugares do mundo?” Ampliar o repertório cultural da turma, destacando

a globalização da brincadeira e incentivando estudantes migrantes a compartilhar vivências de seus países de origem. Venezuela e Cuba: La Rayuela. Haiti: Marèl.



Situação de aprendizagem:
Amarelinha: a popular!

Objetivo:

- Aprender a jogar e fruir o jogo mais conhecido da amarelinha na região.

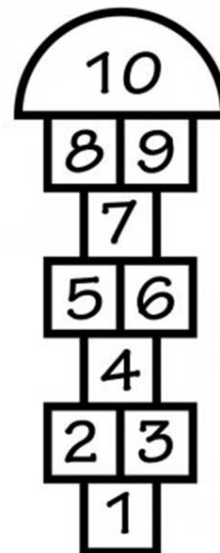
Encaminhamentos metodológicos:

Iniciamos a aula exibindo um vídeo que apresentava as regras mais populares da amarelinha. Em seguida, retomamos os diferentes nomes dessa brincadeira em diversas regiões do Brasil e do mundo, destacando suas variações culturais.

Após a exibição do vídeo em sala, dirigimo-nos ao pátio da escola, onde utilizamos as amarelinhas já pintadas de forma permanente no chão, conforme imagem a seguir. Relembramos as re-

gras e as demonstramos na prática, com a participação de algumas crianças para exemplificar. Em seguida, pedimos que as crianças procurassem pedras para usar durante a brincadeira.

Figura 2 – Diagrama de amarelinha



Organizamos a turma em pequenos grupos, e cada grupo foi direcionado a uma amarelinha para vivenciar o jogo. Conforme a dinâmica sugerida, cada criança jogava até cometer algum erro (pisar na linha, errar a casa na qual a pedra deveria cair...), dando espaço para a próxima da fila e guardando na memória a casa em que ha-

via cometido o erro para retomar a brincadeira quando chegasse novamente a sua vez. Como era a primeira vez que a maioria das crianças experimentava a amarelinha com regras pré-definidas, era esperado que surgissem conflitos — o que de fato ocorreu.

Diante disso, consideramos necessário dialogar sobre as situações e juntos elaborarmos alternativas para resolver os conflitos. Então, repetimos a mesma dinâmica em uma aula subsequente, a fim de consolidar a compreensão das regras e facilitar a apropriação dessa forma de jogar.

Questões mobilizadoras:

- Quem conhecia essa forma de jogar a amarelinha? Se sim, com quem aprendeu? Identificar saberes prévios e valorizar transmissões culturais (oralidade, gerações).
- Gostaram de jogar assim? De forma competitiva? Avaliar engajamento e discutir diferentes modos de jogo.
- Durante o jogo, aconteceram conflitos? Por que isso aconteceu? De que forma podemos evitar que haja discussões? Incentivar autocrítica e proposição de soluções coletivas.



Situação de aprendizagem:
Amarelinhas e seus diagramas.

Objetivo:

- Reconhecer características, valorizar e vivenciar diferentes diagramas da Amarelinha.

Encaminhamentos metodológicos:

Iniciamos a proposta apresentando imagens de diferentes formatos de amarelinha, incluindo versões brasileiras e a Piko das Filipinas (ANEXO 3). As crianças foram questionadas se reconheciam algum daqueles desenhos, momento em que destacamos que, apesar das variações nas regras e traçados, as amarelinhas compartilham características comuns como o ato de saltar, a presença de um diagrama em forma de percurso no chão e a lógica de conquista de espaços/casas.

As crianças exploraram diversos diagramas de amarelinha em um sistema de rodízio: enquanto os estudantes do 1º e 2º anos utilizaram desenhos previamente traçados no chão, os do 3º, 4º e 5º anos foram desafiados a desenhar suas próprias amarelinhas, com um giz e uma imagem fornecidos para cada grupo.

Dentre todas as variações, a amarelinha em formato de caracol (que temos pintada de forma permanente na escola) destacou-se como a preferida. É interessante observar que, antes desta sequência

didática, as crianças não reconheciam aquele desenho como uma brincadeira. Após a vivência, porém, apropriaram-se da prática de tal forma que passaram a utilizá-la autonomamente durante os intervalos, sem necessidade de mediação adulta.

Questões mobilizadoras:

- “Vocês imaginavam que existiam tantos formatos de amarelinha? Conhecem ou-

tros que não vimos em aula?” Ampliar a percepção sobre diversidade de brincadeiras e valorizar conhecimentos prévios e experiências pessoais.

- “Qual formato foi o seu preferido? Por quê? Qual foi o menos apreciado? Por quê?” Desenvolver critérios de avaliação e argumentação e exercitar análise crítica e respeito a diferentes opiniões.



Expandindo o conhecimento no espaço



Situação de aprendizagem: Amarelinha dos Dias da Semana e Piko.

Figura 3 – Representação esquemática da amarelinha dos dias da semana

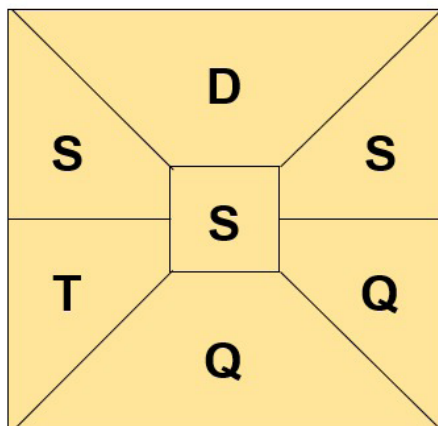


Figura 4 – Diagrama da amarelinha Piko



Objetivo:

Reconhecer características, valorizar e vivenciar amarelinha em diferentes culturas (amarelinha de Minas Gerais e amarelinha das Filipinas).

Encaminhamentos metodológicos:

Abrimos a proposta com a retomada das imagens de diversas amarelinhas da aula anterior. Em seguida, focamos nos desenhos das amarelinhas de Minas Gerais e das Filipinas. Questionamos as crianças sobre o que havia de diferente naqueles diagramas.

Na sequência, exibimos vídeos demonstrando duas amarelinhas distintas. A primeira foi a Amarelinha dos Dias da Semana, comum em Minas Gerais. A segunda, a Piko, amarelinha tradicional indígena das Filipinas. Incentivamos as crianças a analisarem as formas de jogar de cada uma. Nos desenhos de ambas amarelinhas feitos previamente com giz no chão da escola, demonstramos de forma prática as formas de jogar. As crianças, organizadas em pequenos grupos, engajaram-se imediatamente nas brincadeiras. Chamou-nos a atenção o fato de as crianças, espontaneamente, removerem os calçados para jogar a de Minas Gerais, reproduzindo o comportamento observado no vídeo. Já na Piko, as crianças mostraram especial entusiasmo com o aumento progressivo da dificuldade - a cada número conquistado, os saltos tornavam-se mais desafiadores, o que gerou grande empolgação.

Em aula posterior, retomamos e vivenciamos as novas amarelinhas aprendidas. Foi gratificante notar como as crianças adaptaram-se às novas regras, demonstrando tanto a universalidade do brincar quanto a capacidade de apreciar diferenças culturais nas brincadeiras.

Questões mobilizadoras:

- “Vocês imaginavam que se jogava amarelinha de formas diferentes em outras partes do Brasil e do mundo? O que acharam?” Possibilitar que as crianças reconheçam que a amarelinha é brincada em todo Brasil e em todo o mundo, apesar das regras e dos formatos serem diferentes.
- “Quais são as características semelhantes das amarelinhas que vivenciaram em aulas anteriores?” Identificar as características comuns como o ato de saltar, o uso de diagramas e a lógica de conquista de espaços.
- “O que é mais fácil ou difícil na forma de jogar? Por quê? Mudariam algo?” Permitir que as crianças manifestem suas impressões e preferências ao brincarem.



Expandindo o conhecimento no presente e para o futuro



Situação de aprendizagem:
Nossa amarelinha, nossas regras.

Objetivos:

- Criar uma amarelinha em grupo, integrando elementos tradicionais e inovações propostas pelas crianças.
- Registrar o processo criativo através de múltiplas linguagens:
 - Ciclo I: vídeos.
 - Ciclo II: desenhos e fichas descritivas.

Encaminhamentos metodológicos:

Iniciamos retomando as diversas formas de amarelinha que havíamos explorado em aulas anteriores, destacando tanto seus aspectos comuns quanto suas particularidades. Esse momento de reflexão serviu como base para propor a criação de versões personalizadas da brincadeira.

Com as turmas do 1º, 2º e 3º anos, organizamos os alunos em trios e os orientamos a planejar os ma-

teriais necessários para suas criações, disponibilizando os recursos disponíveis na escola. Cada grupo desenhou sua amarelinha no chão, estabeleceu regras e testou sua funcionalidade, fazendo ajustes quando necessário. O momento significativo foi quando as crianças circularam para experimentar as criações dos colegas, interagindo e aprendendo com as diferentes propostas. Registramos todo esse processo em vídeo, capturando não apenas os resultados finais, mas também as interações e o entusiasmo durante a criação.

Para as crianças do 4º e 5º anos, desenvolvemos uma abordagem mais estruturada, utilizando fichas guia com espaços para registrar os integrantes do grupo, o desenho da amarelinha, as regras e os materiais necessários. Primeiro elas testaram suas ideias na prática e só depois as transcreveram para o papel, garantindo que o registro correspondesse à experiência real. Na aula seguinte, reproduzimos as amarelinhas em tamanho real no pátio, onde cada grupo explicou suas regras aos colegas. Os estudantes jogaram com suas próprias criações, mas também se divertiram com as dos outros grupos.

Preservamos os vídeos e as fichas das turmas, criando um acervo pedagógico que permitirá às futuras turmas conhecer, brincar, reinventar essas amarelinhas. A atividade desenvolveu habilidades colaborativas, com as crianças aprendendo a nego-

ciar ideias e resolver conflitos. A progressão entre os ciclos, respeitando as diferentes capacidades etárias, permitiu que todos participassem de forma significativa, transformando o conhecimento construído coletivamente.

Questões mobilizadoras:

- “Como foi o processo de criação de suas amarelinhas?” Refletir sobre o percurso criativo (planejamento, execução e ajustes).
- “Ficaram satisfeitos com o que criaram?” Incentivar a autoavaliação sobre o produto final, reconhecendo conquistas e identificando possíveis melhorias.

3.3 Alerta



Não, não se trata de uma situação de perigo, apenas mais um grito que ecoa pelas ruas e pátios em que um grupo de crianças brinca de alerta. A brincadeira exige poucos recursos físicos, apenas uma bola, mas um espaço grande, algo cada vez

menos comum nas grandes cidades, mas ainda preservado nas escolas que possuem quadras e ginásios. A dinâmica é simples: cada criança reservadamente define um codinome (pode ser fruta, número, cor, etc.), uma delas atira a bola para cima falando um dos codinomes, a criança correspondente a ele corre para pegar a bola, enquanto as demais fogem para o mais longe que puderem. Assim que a criança chamada para pegar a bola, grita “Alerta” e todas as demais param onde estão. Em uma das versões, quem está com a bola pode dar três passos em direção a uma das participantes e tentar acertá-la com a bola. Caso erre, fará o papel de atirar a bola para cima e reiniciar a brincadeira. Caso acerte, a criança acertada pela bola é quem fará este papel. Sendo uma brincadeira muito popular nas ruas, nas décadas de 1980 e 1990, as regras e variações são diversas e a pretensão de encontrar alguma história sobre o surgimento da brincadeira infrutífera. No entanto, encontramos registros fotográficos da década de 1930, no site Ohio History Connection de uma brincadeira chamada *Spud*, cuja descrição muito se assemelha ao nosso Alerta.



Expandindo o conhecimento para o passado



Situação de aprendizagem:
Alerta 1990.

Objetivos:

- Reconhecer a permanência do “Alerta”, compreendendo variações de nomes (ex.: “Pique-Alerta”, “Stop” e “Alerta Vermelho”) e formas de jogar.
- Identificar as características essenciais do jogo (perseguição com bola e aviso sonoro) e estabelecer relações comparativas com outros jogos tradicionais de correr e pegar, diferenciando-os de esportes institucionalizados pela presença de: regras flexíveis, adaptabilidade espacial e transmissão oral.
- Conhecer as regras praticadas nos anos 1990, vivenciando a versão da época e promovendo a fruição estética da brincadeira enquanto manifestação cultural.

Encaminhamentos metodológicos:

Começamos retomando conceitos-chave sobre os jogos e as brincadeiras tradicionais – como

a permanência no tempo, a transmissão entre gerações e a importância da oralidade nessas práticas. Perguntamos às crianças se conheciam o jogo “Alerta” e percebemos que poucas o reconheciam. Para trazer a experiência à vida, exibimos um vídeo de uma professora que viveu sua infância nos anos 1990 na nossa região, mostrando não apenas as regras do jogo, mas também os espaços onde brincava – como ruas e espaços compartilhados em condomínios de apartamentos. Como nós, professores, somos da mesma geração, reforçamos com as crianças como aquela brincadeira fazia parte do nosso próprio passado, criando um elo afetivo entre memórias.

Após o vídeo, algumas crianças compartilharam variações que conheciam, como “Alerta Vermelho” ou “Stop”, e introduzimos outra versão chamada “Pique-Alerta”. Juntos, analisamos as características centrais do jogo: a perseguição com bola e o aviso sonoro que alerta os participantes. Essa reflexão nos levou a comparar o “Alerta” com outras brincadeiras de pega-pega, destacando como essas práticas diferem dos esportes formais – especialmente pela flexibilidade das regras e pela transmissão oral.

A prática foi organizada em três etapas. Na primeira, as crianças jogaram em um grande grupo, com os professores mediando e esclarecendo dúvidas. Na segunda, divididas em pequenos grupos, puderam explorar o jogo de forma mais au-

tônoma, ajustando as regras conforme suas preferências. Já na terceira etapa, realizada em outra aula, introduzimos uma variação temática: cada grupo escolhia um assunto (como cores, objetos ou personagens), e os participantes escolhiam codinomes relacionados ao assunto, como descrevemos na abertura deste capítulo. Quem estava com a bola chamava um codinome – por exemplo, “vermelho” –, e os demais reagiam de acordo. As crianças adoraram essa personalização, especialmente a liberdade de escolher elementos que tinham a ver com suas identidades.

Observamos que os alunos menores (1º e 2º anos) precisaram de mais apoio para entender a dinâmica, mas, com a presença dos acadêmicos do projeto de extensão, foi possível ter um professor em cada grupo, assim as crianças conseguiram se envolver progressivamente. Já os maiores (3º, 4º e 5º anos) assimilaram as regras rapidamente e mergulharam nas adaptações criativas. O entusiasmo foi geral, especialmente quando puderam escolher temas que faziam sentido para seu universo. Essa combinação de memória, adaptação e ludicidade mostrou como brincadeiras tradicionais podem ser um canal de conexão entre gerações.

Questões mobilizadoras:

- “Quais as semelhanças e diferenças com a brincadeira da amarelinha?” Diferente da

amarelinha, sobre o ‘Alerta’ não há uma história da sua origem, pois muitas brincadeiras e jogos são criados informalmente e passadas oralmente entre as gerações, sem que haja registros escritos.

- “Alguém já ouviu falar do jogo ‘Alerta’? Como vocês acham que se brinca? Se conhecem, quem ensinou para vocês?” Diagnosticar repertório inicial e valorizar a transmissão oral.
- “O que chamou atenção no jeito como a professora brincava nos anos 90? Algo é diferente de como vocês brincam hoje?” Estabelecer comparações temporais, valorizar memórias e compreender que o jogo é passível de alterações em suas regras.
- “Por que será que o mesmo jogo tem nomes diferentes como ‘Alerta Vermelho’ ou ‘Pique-Alerta’?” Refletir sobre diversidade cultural e adaptações locais.
- “O que faz do ‘Alerta’ uma brincadeira e não um esporte? Quais regras poderíamos mudar sem perder a essência?” Diferenciar jogos tradicionais de esportes institucionalizados citando a flexibilidade de regras, adaptações de espaço e transmissão oral.



Situação de aprendizagem: Alerta Pênalti.



Objetivos:

- Vivenciar e fruir variações do Alerta.
- Valorizar a criatividade infantil como parte da cultura lúdica, exemplificando como as próprias crianças podem ressignificar brincadeiras tradicionais.

- Analisar a variação da brincadeira “Alerta” identificando semelhanças e diferenças em relação à forma da aula anterior.

Encaminhamentos metodológicos:

Revisamos com as crianças as características do jogo “Alerta” e apresentamos uma variação chamada “Alerta Pênalti”, explicando que uma professora da escola, quando criança, brincava dessa forma com seus amigos. Eles haviam adaptado o jogo tradicional, substituindo o lançamento de mãos pelo chute da bola. A brincadeira funcionava assim: colocava-se uma cadeira como alvo, as crianças chutavam a bola tentando acertar entre os pés da cadeira. Quem acertava chamava o nome de alguém, que corria para pegar a bola enquanto os outros fugiam. Quem pegava, gritava “Alerta!”, fazendo todos pararem. Então, dava três passos com a bola, colocava-a no chão e chutava levemente em direção a alguém.

Em seguida, as crianças foram para o espaço externo da escola e, organizadas em pequenos grupos, experimentaram o Alerta Pênalti. Observamos que as crianças que gostam de futebol se envolveram bastante, enquanto as que não têm tanta afinidade com esportes de chute demonstraram menos entusiasmo. Apesar disso, a experiência resgatou uma memória afetiva da professora do grupo, mostrando como as brincadeiras podem ser reinventadas.

Questões mobilizadoras:

- “Por que será que a professora e seus amigos inventaram essa versão com chutes? O que isso nos diz sobre como as brincadeiras nascem?” Valorizar a criatividade infantil - mostrando que até os adultos que elas conhecem já reinventaram brincadeiras quando crianças.
- “O que o ‘Alerta Pênalti’ tem de parecido e de diferente do ‘Alerta’ que já conhecíamos?” Analisar semelhanças e diferenças - comparando estrutura, regras e dinâmicas entre as versões.



Vivendo o presente



Situação de aprendizagem:
Alerta Coletivo.

Objetivos:

- Vivenciar e fruir variações do alerta.
- Valorizar a criatividade e a transformação de regras para atender interesses do grupo.

- Analisar a variação da brincadeira “Alerta” identificando semelhanças e diferenças em relação às formas aprendidas anteriormente.

Encaminhamentos metodológicos:

Após retomarmos as formas de jogar “Alerta” que já haviam sido aprendidas, apresentamos uma versão coletiva, criada por um dos professores da escola. A dinâmica é a mesma das demais versões, mas os papéis de jogar a bola ao alto, perseguir e fugir são feitos em grupos.

Em quadra, organizamos as crianças em 5 grupos. O Grupo 1, que ficava no centro da quadra, iniciou escolhendo o número de outro grupo para chamar. Cada integrante do Grupo 1 então jogou uma bola para cima ao mesmo tempo, gritando o número do grupo selecionado. Os integrantes do grupo chamado correram para pegar a bola, e o primeiro que a agarrou gritou “Alerta!”, fazendo os participantes fugitivos pararem. Os outros integrantes do grupo chamado poderiam continuar, pegar a bola e ficarem parados no local onde ela foi apanhada.

As crianças que estavam com a bola davam três passos e arremessavam-na em direção a algum integrante de outro grupo fugitivo. Cada acerto valia pontos positivos. O jogo continuou até que todos os grupos fossem chamados.

Repetimos a brincadeira algumas vezes a pedido das crianças. Foi necessária atenção para garantir que os grupos não chamassem sempre os mesmos números, anotando quais já haviam participado para que todos tivessem oportunidades iguais. A organização em círculo ou dos grupos em fileiras também se mostrou eficaz para manter a dinâmica fluida.



Expandindo o conhecimento no presente e para o futuro



Situação de aprendizagem:
Nosso Alerta, Nossas Regras.

Questões mobilizadoras:

- “O que torna essa versão do ‘Alerta’ diferente da que já jogamos antes? O que mudou nas regras e na forma de brincar?” Analisar semelhanças e diferenças entre as variações, principalmente a forma coletiva, o que torna os jogadores interdependentes.
- “Por que será que o professor criou essa versão coletiva? O que ela tem de especial em relação ao ‘Alerta’ tradicional?” Valorizar a criatividade na transformação das regras.
- “Como vocês se sentiram com as metas coletivas nessa nova versão? Foi mais divertido do que jogar sozinho?” Fruir e refletir sobre a experiência coletiva.
- “Se pudessem mudar uma regra desse ‘Alerta Coletivo’, o que fariam diferente? Por quê?” Incentivar a ressignificação de regras segundo interesses do grupo.

Objetivos:

- (Re)criar regras para o “Alerta”, mantendo suas características fundamentais (como aviso sonoro e perseguição), mas adaptando-as aos interesses do grupo.
- Registrar o processo criativo através da linguagem oral e corporal utilizando o registro digital (filmagem) de forma a integrar tecnologia à preservação da cultura infantil.

Encaminhamentos metodológicos:

Retomamos com as crianças as características das diferentes formas de jogar “Alerta” que já haviam aprendido, destacando os elementos principais que permanecem em todas as variações. Explicamos que, agora, seria a vez de elas criarem suas próprias regras, mantendo essas características básicas, mas adaptando o jogo aos seus interesses como grupo. Comunicamos também que, na aula seguinte, fariam um registro oral e visual da brin-

cadeira criada, utilizando os tablets disponíveis na escola.

Os grupos se reuniram para pensar e testar suas ideias, discutindo possíveis regras e ajustes. Após chegarem a um consenso, brincaram por mais tempo para experimentar e aperfeiçoar suas criações.

Na aula seguinte, cada grupo recebeu um tablet para filmar sua versão do jogo. As crianças do Ciclo I (1º, 2º e 3º anos) contaram com o apoio dos acadêmicos do projeto para organizar as ideias e garantir que todos participassem da gravação. Além disso, os materiais necessários para as brincadeiras foram solicitados pelas crianças aos professores, garantindo que tudo estivesse pronto para a documentação das criações. Os registros foram guardados e colocados numa cápsula do tempo, para o fechamento da proposta, conforme descreveremos adiante.

Questões mobilizadoras:

- “O que foi mais desafiador: criar as regras, testá-las ou registrar no vídeo? Por quê?” Analisar criticamente as escolhas do grupo durante a criação das regras, identificando valores culturais implícitos (como cooperação, competitividade ou inclusão) que emergem no processo lúdico.

- “Se outra turma jogar nosso ‘Alerta’ daqui a 10 anos, o que ela vai entender sobre como nossa turma gosta de brincar?” Reconhecer a brincadeira como documento cultural, compreendendo que as regras criadas refletem: criatividade do grupo, contexto histórico-escolar e características geracionais.

3.4 Elástico

Se para os adultos os restos e sobras são rejeitos, para as crianças são materiais a serem explorados, investigados e transformados, melhor ainda se puder ser feito sem a interferência e o olhar prático e racional daqueles que já determinaram a sua “inutilidade”. Assim foi com o elástico, a partir de sobras de costuras deste material (que também poderiam ser meias-calças em desuso) construiu-se uma das brincadeiras mais populares no Brasil, na década de 1980: Pular Elástico. Há indícios de uma brincadeira parecida, praticada entre os povos indígenas bolivianos, antes da chegada dos espanhóis, usando tripas de lhama no lugar do elástico (Martínez, 2023). Pular Elástico, ou somente Elástico, é um jogo no qual duas pessoas se posicionam com um elástico esticado ao redor das pernas, enquanto uma terceira realiza uma sequência de pulos ordenados: pular dentro,

pular fora, pular em cima do elástico, etc. O nível de dificuldade aumenta conforme o elástico sobe na perna das participantes: começa no tornozelo, podendo ir para a panturrilha, altura do joelho, coxa, cintura, algumas vezes até o pescoço.



Vivendo o presente



Situação de aprendizagem:
Elástico é brinquedo?

Objetivos:

- Conhecer e explorar o material elástico como um brinquedo.
- Possibilitar a criatividade e a capacidade inventiva das crianças.
- Refletir sobre a transformação de objetos cotidianos em brinquedos.

Encaminhamentos metodológicos:

Entregamos para as turmas uma caixa de madeira e um estojo macio de tecido, cada um contendo um elástico e uma meia-calça. As crianças manipularam os objetos curiosas, tentando descobrir o que havia dentro. Quando encontraram os materiais,

conversamos sobre como coisas simples do cotidiano podem virar brinquedos e os convidamos a brincar.

Dividimos as crianças em grupos e distribuimos diferentes tipos de elásticos - alguns feitos de meia-calça, outros de elástico de roupa. A proposta era explorar livremente os materiais. O que surgiu foi: alguns grupos criaram trezinhos puxando uns aos outros com o elástico; outros fizeram saltos em altura, esticando o elástico horizontalmente; alguns fizeram desafios de passar por baixo sem tocar; outros ainda se divertiram amarrando e desamarrando os elásticos em torno de seu próprio corpo e dos colegas.

Poucos grupos fizeram a brincadeira tradicional do elástico que conhecíamos de nossa infância - aquela com coreografias específicas e cantigas. A maioria desenvolveu usos improvisados e criativos para os materiais, sem regras determinadas. A proposta mostrou o potencial criativo que surge quando oferecemos materiais simples e damos oportunidade para estes serem explorados pelas crianças. Elas não apenas interagiram com os elásticos, mas os transformaram em algo próprio, vivendo o presente e demonstrando como cada geração ressignifica o brincar. O mais rico foi perceber que, sem instruções prévias, cada grupo criou algo único, revelando seu modo particular de ver e interagir com o mundo.

Questões mobilizadoras:

- “Para que serve o elástico e a meia-calça? É possível brincar com esses materiais? Do que eles são feitos?” Levar as crianças a refletirem sobre como objetos cotidianos podem ser ressignificados na brincadeira, indo além de seus usos convencionais.
- “As crianças têm essa criatividade de transformar itens diversos em brinquedos, brincadeiras ou objetos de jogos?” Reconhecer a capacidade inventiva das crianças como parte fundamental da cultura infantil, destacando que elas são produtoras – e não apenas reprodutoras – de brincadeiras.



**Situação de aprendizagem:
Elástico pelo Mundo.**

Objetivos:

- Identificar elementos comuns na brincadeira em diferentes culturas (movimen-

tos, organização e interações sociais).

- Analisar variações culturais da brincadeira, observando influências de contexto (espaços, materiais, vestimentas e línguas).
- Vivenciar uma sequência básica do jogo tradicionalmente conhecido na região da escola.

Encaminhamentos metodológicos:

Em sala, retomamos com as crianças as brincadeiras que haviam criado com elásticos na aula anterior. Comentamos que existe uma forma de brincar com o elástico que é praticada em muitos lugares, na qual duas crianças prendem o elástico esticado em suas pernas enquanto uma terceira pula. Para mostrar como essa brincadeira atravessa culturas, exibimos vídeos de crianças pulando elástico em diferentes países: Brasil, Estados Unidos, Inglaterra, França e China.

Juntos, analisamos os vídeos observando detalhes como: as línguas faladas durante as brincadeiras, os espaços onde ocorriam (pátios escolares, ruas, parques, quintais, etc.), os calçados usados pelas crianças (ou a falta deles), além dos materiais que substituem o elástico em alguns lugares e as variações nos movimentos de pular. Essa comparação revelou tanto semelhanças quanto particularidades culturais.

Em seguida, fomos para um espaço amplo, onde demonstramos e propusemos uma vivência prática com uma variação simples da brincadeira. As crianças experimentaram a sequência básica: “dentro - fora - pisa - fora - cruza - sai”, primeiro com o elástico na altura do tornozelo e depois atrás dos joelhos, aumentando gradualmente o desafio. Durante a atividade, também mencionamos que, em algumas cidades do Nordeste brasileiro, essa brincadeira é conhecida pelo nome “Trance-lim” (Graciano Nunes, 2018), adicionando uma curiosidade regional ao repertório da turma.

A experiência permitiu que as crianças não apenas vivenciassem uma nova forma de brincar, mas também refletissem sobre como uma mesma atividade pode ser adaptada e reinventada em diferentes contextos ao redor do mundo. A observação dos vídeos e a prática dos movimentos criaram um rico diálogo sobre diversidade cultural e tradições lúdicas compartilhadas globalmente.

Questões mobilizadoras:

- “Quais movimentos da brincadeira de elástico apareceram nos vídeos que vimos? Por que será que crianças de países tão diferentes brincam de algo tão parecido?” Identificar elementos comuns em

diferentes culturas como movimentos, organização e interações sociais.

- “Que materiais diferentes do elástico tradicional vocês notaram nos vídeos? Por que usaram esses materiais? Como os espaços onde brincavam influenciavam a forma de jogar?” Observar influências de contexto como espaços, materiais, vestimentas e línguas.



Expandindo o conhecimento para o passado e vivendo o presente



Situação de aprendizagem:
Elástico, meia-calça ou tripa?

Objetivos:

- Reconhecer características históricas e intergeracionais da brincadeira do elástico.
- Vivenciar sequências tradicionais do jogo na região (“um pezinho”, “dois-dois”, “calvalgada”).

Encaminhamentos metodológicos:

Antes de iniciarmos a brincadeira com elásticos, trouxemos um contexto histórico pouco conhecido: mencionamos que, nos altiplanos da Bolívia, os povos indígenas já brincavam de forma semelhante antes da chegada dos espanhóis – mas usando tripas de lhama no lugar do elástico (MARTÍNEZ, 2023). A curiosidade das crianças foi imediata e após a explicação algumas fizeram cara de nojo, misturando repulsa e fascínio. Surgiu então um questionamento intrigante: será que os espanhóis levaram essa brincadeira para a Europa? E se sim, será que também usavam tripas de animais? Não conseguimos responder estas perguntas, já que nossas pesquisas não encontraram respostas definitivas.

Mostramos um vídeo curto da coordenadora da escola falando que na década de 1970 ela brincava de forma semelhante ao elástico, porém, usava cadarços de tênis amarrados para pular e chamava a brincadeira de cama-de-gato. Em seguida, saltamos no tempo para falar dos anos 1990, quando a brincadeira do elástico ficou popular no Brasil. Nós, professores, compartilhamos nossas próprias memórias: a empolgação em conseguir uma meia-calça furada para transformar em brinquedo ou a visita a lojas de armarinhos para comprar metros de elástico de

costura. Lembramos como a brincadeira acontecia em quintais, ruas e até dentro de casa, com cadeiras fazendo as vezes de parceiros, para segurar o elástico.

Com esse pano de fundo, ensinamos às crianças algumas sequências de pulos conhecidas da nossa infância: “um pezinho”, “dois-dois” e “cavalgada”. Explicamos que essas variações provavelmente refletiam tradições locais, já que em outras regiões do Brasil os passos poderiam ser diferentes. Diferente da regra tradicional (em que se avança até errar), optamos por uma dinâmica mais colaborativa: as crianças pulavam de forma alternada, garantindo que todas tivessem oportunidades iguais de praticar.

Houve dificuldades, pois alguns passos exigiam coordenação e ritmo. Também houve apoio entre as crianças, que vibravam quando algum colega acertava uma sequência. A aula terminou com um misto de descobertas históricas, memórias afetivas e muita movimentação corporal, unindo passado e presente num só elástico.

Questões mobilizadoras:

- “Por que será que os povos indígenas bolivianos usavam tripas de lhama para brincar? O que isso nos diz sobre como as crianças criam brincadeiras com o

que têm disponível?” Refletir sobre criatividade infantil, destacando como crianças de diferentes culturas reinventam brincadeiras com os recursos que têm à mão e promover o pensamento crítico, incentivando comparações entre materiais orgânicos e elásticos industrializados.

- “Por que será que nós, professores, guardamos tantas lembranças do elástico dos anos 1990?” Discutir permanência e mudança, analisando por que certas brincadeiras se tornam marcantes em uma geração, além de valorizar a oralidade, ao transmitir histórias pessoais como parte do patrimônio lúdico.



Situação de aprendizagem:
Símbolos gráficos do Elástico.

Objetivos:

- Compreender como símbolos e ilustrações podem representar movimentos e

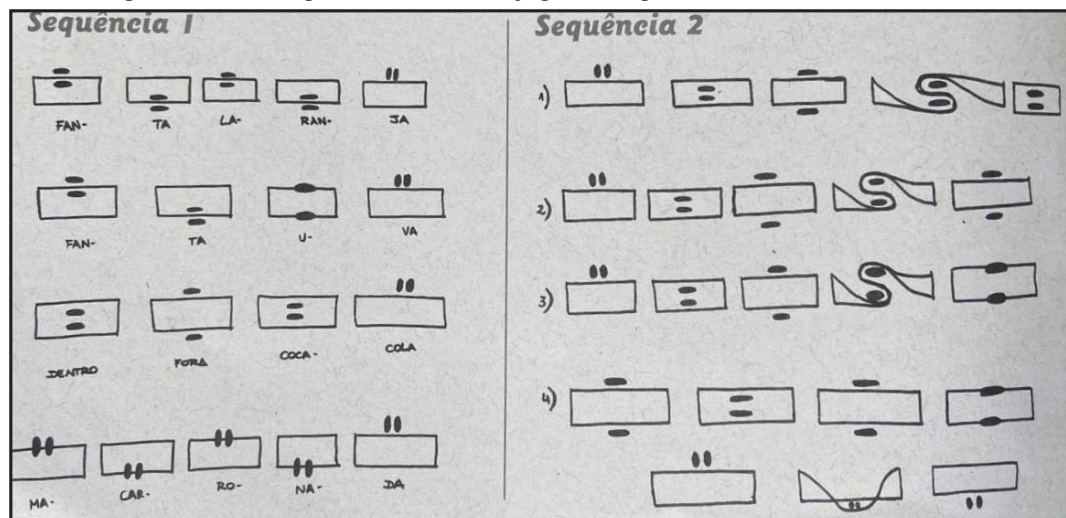
regras de brincadeiras, ampliando o repertório de comunicação.

- Vivenciar múltiplas variações da brincadeira.
- Compreender que brincadeiras podem ser documentadas e transmitidas por meio de registros gráficos, vinculando tradição oral a suportes visuais.

Encaminhamentos metodológicos:

Iniciamos uma conversa sobre como poderíamos registrar graficamente as brincadeiras de elástico, usando como exemplo as imagens do Almanaque Ciranda SESC: jogos, brinquedos e brincadeiras, que apresentam sequências de movimentos por meio de ilustrações. Para facilitar a visualização, selecionamos imagens do livro, ampliamos as cópias e recortamos as sequências de pulos, criando vários conjuntos de cartões.

Figura 5 – Imagens do Almanaque Ciranda SESC: jogos, brinquedos e brincadeiras. SESC Santa Catarina.



Em sala, demonstramos no quadro como interpretar aqueles símbolos gráficos, explicando que cada imagem representava um movimento específico da brincadeira. As crianças foram então divididas em grupos, e cada grupo recebeu um conjunto de cartões com sequências diferentes. A proposta era que, ao observar as ilustrações, realizassem os passos indicados, garantindo que todos do grupo participassem. Assim que completavam uma sequência, trocavam de cartão com outro grupo, experimentando novas variações.

As crianças se mostraram animadas para experimentar todas as sequências disponíveis, mesmo que o tempo não tenha permitido uma apropriação aprofundada de cada uma. A atividade também ganhou um novo desafio quando introduzi-

mos a ideia de pular em duplas simultaneamente, aumentando a complexidade e a diversão.

Apesar do curto tempo para dominar completamente as sequências, o objetivo principal foi alcançado: as crianças compreenderam que existem inúmeras formas de pular elástico, cada uma com seus próprios ritmos e combinações de movimentos. A utilização do registro gráfico não só organizou a brincadeira, mas também abriu portas para futuras explorações, mostrando como símbolos e imagens podem traduzir e preservar a cultura lúdica.

Questões mobilizadoras:

- “Como os desenhos e símbolos nos cartões ajudaram vocês a entender os passos

do elástico? O que foi mais fácil ou difícil nessa forma de ‘ler’ a brincadeira?” Refletir sobre a linguagem não verbal como forma de registro e comunicação, avaliando a eficácia dos símbolos gráficos.

- “Por que será que pular em duplas foi mais desafiador do que sozinho? O que precisaram ajustar para sincronizar os movimentos?” Analisar a colaboração e os ajustes corporais necessários em atividades conjuntas.



Expandindo o conhecimento no presente e para o futuro



Situação de aprendizagem:
Nosso elástico, nossas regras.

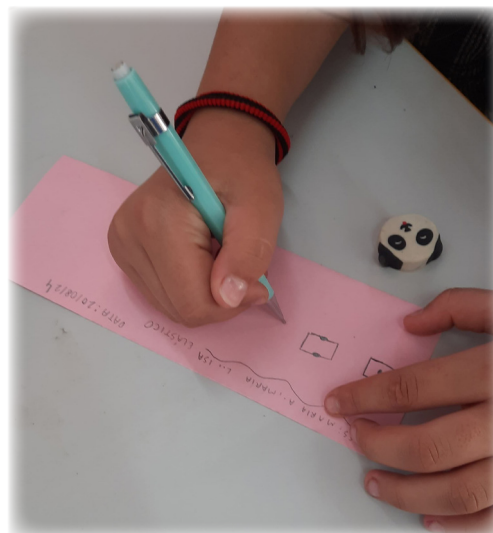
Objetivos:

- Criar sequências de movimentos no elástico, desenvolvendo soluções e exercitando a capacidade inventiva.
- Desenvolver a capacidade de traduzir ações corporais (sequências de pulos) em registros visuais (desenhos), trabalhando diferentes formas de linguagem.

- Compartilhar e experimentar as criações uns dos outros, valorizando o conhecimento coletivo.

Encaminhamentos metodológicos:

Com o repertório aprendido anteriormente, propusemos que as crianças criassem suas próprias sequências de pulos no elástico. Distribuímos folhas de papel para que cada grupo desenvolvesse sua versão. Os estudantes mais velhos (3º, 4º e 5º anos) desenharam sequências completas, representando todos os movimentos, enquanto os menores (1º e 2º anos) receberam um modelo pré-desenhado do formato do elástico e focaram em ilustrar apenas a posição dos pés durante a sequência.



Após a fase de criação, cada grupo apresentou sua sequência para os colegas. Em seguida, realizaram uma troca dos desenhos entre eles, permitindo que todos experimentassem, na prática, as diferentes variações criadas.

Os registros gráficos produzidos foram cuidadosamente guardados, servindo como documentação das novas formas de brincar que emergiram da inventividade da turma. As fotografias do processo, registradas pelos professores, complementaram essa documentação que foi posteriormente colocada em uma cápsula do tempo, conforme descreveremos adiante.

Questões mobilizadoras:

- “Podemos usar palavras ou músicas para brincar de elástico? Qual palavra vocês usariam? Alguma música que conhecem? Quais movimentos fariam no elástico para representar essa palavra ou música?” Integrar linguagens artísticas (música, oralidade e movimento) à brincadeira do elástico como “ja-bu-ti-ca-ba” ou a música “borboletinha”.
- “A partir da ideia de linhas no papel que representam o elástico, como vocês representariam os símbolos para os movimentos que criaram?” Preparar registros duráveis das brincadeiras inventadas.

- “Como foi compartilhar sua criação do elástico? Como foi experimentar a dos colegas?” Refletir sobre colaboração, destacando a importância de ouvir e valorizar ideias dos colegas.

3.5 Encerramento da proposta: expandindo o conhecimento para o futuro



Situação de aprendizagem:
Cápsula do Tempo.

Objetivo:

- Refletir sobre as formas de passagem de conhecimentos/brincadeiras entre as gerações.

Encaminhamentos metodológicos:

Em cada turma exploramos a importância da transmissão do que as crianças aprenderam e criaram sobre a amarelinha, o alerta e o elástico para outras gerações, que poderão conhecer, brincar e reinventar essas brincadeiras. Refletimos sobre as diferentes formas de passar esses

conhecimentos, geralmente repassados de forma oral, no cotidiano, por meio da convivência. Dessa vez, porém, o registro foi feito de um jeito especial: uma cápsula do tempo, enterrada em um canteiro da escola.

Antes de selá-la, passamos por todas as salas para mostrar o que seria guardado e explicamos que ela só seria aberta em 2034, 10 anos após o desenvolvimento da proposta. As crianças ficaram surpresas e logo começaram a calcular quantos anos teriam daqui a uma década. Para tornar o momento mais significativo, convidamos duas crianças de cada turma envolvida para ajudar a cavar e enterrar a cápsula em uma das áreas verdes da escola.

O que a cápsula guarda? Fotos das crianças brincando de amarelinha na escola; vídeos das criações das amarelinhas; registros escritos das regras e variações inventadas; pen drive com vídeos das crianças ensinando a brincadeira de alerta que criaram; filipetas com a sequência de pulos do elástico; alguns elásticos para que, no futuro, possam reviver a brincadeira.

Além dos objetos, incluímos um texto coletivo, escrito pelas crianças do 5º ano, registrando tudo o que aprenderam durante a trajetória de aprendizagem dos jogos e brincadeiras tradicionais. Assim como, no passado, uma “antiga professora” havia deixado um registro para eles, agora eram eles que escreviam para o futuro.

Por fim, um lembrete foi deixado no armário da sala da direção, com os dizeres:

“Abrir a cápsula do tempo em 2034”.

Assim, guardamos não apenas memórias e conhecimentos, mas a possibilidade de reviver, no futuro, a alegria e a criatividade que marcaram essa experiência.

Questões mobilizadoras:

- “Que mensagem queremos deixar para as próximas gerações?” O que gostaríamos de ensinar para elas? Retomar a trajetória do processo de ensino e aprendizagem e valorizar a cultura infantil, destacando a importância de se perpetuar a ludicidade, o jogo e a brincadeira para as gerações futuras.

REFERÊNCIAS:

CURITIBA. Prefeitura Municipal de Curitiba. Secretaria Municipal da Educação. **Referencial da Educação Integral em Tempo Ampliado da Rede Municipal de Ensino (RME) de Curitiba: Concepções**. Curitiba: SME, 2021.

GONZÁLEZ, Fernando J.; SCHWENGBER, Maria S. V. **Práticas pedagógicas em educação física: espaço, tempo e corporeidade**. Erechim: Eldebra, 2012.

GRACIANO NUNES, Letícia. **Quintais do Cariri**: pequeno registro do brincar. 1. ed. Fortaleza: Aliás Editora, 2018. 152 p.

MARTÍNEZ, Paloma Sol. ¿Dónde se creó el juego del elástico? **Revista Billiken**, Buenos Aires, 28 dez. 2023. Disponível em: <https://billiken.lat/interesante/donde-se-creo-el-juego-del-elastico/>. Acesso em: 6 jul. 2025.

SESC Santa Catarina. Almanaque Ciranda SESC: jogos, brinquedos e brincadeiras. Curadoria e texto: Renata Meireles.

Sites

Mapa do brincar. Brincadeiras. Amarelinhas. Disponível em: <https://mapadobrincar.folha.com.br/>. Acesso em 12 mai. 2024.

Ohio History Connection. Children playing “Spud”. Disponível em: <https://ohiomemory.org/digital/collection/p267401coll34/id/7713>. Acesso em 11 de jul. de 2025.

ANEXOS

ANEXO 1 - *Children's Games*, de Pieter Bruegel



ANEXO 2 -

Carta fictícia, elaborada pela equipe do projeto, retratando aspectos culturais e a experiência lúdica de uma criança moradora de zona rural, da década de 1940.

Olá, eu me chamo Joana e estou escrevendo esta carta junto com meu irmão Joaquim.

Não sabemos quem são vocês, não sabemos quem irá ler esta carta. Mas tínhamos muita vontade de escrever sobre a nossa vida para que as pessoas que encontrassem esta carta pudessem conhecer e aprender com ela.

Vocês também gostam de falar sobre suas vidas e ensinar coisas para outras pessoas?

Eu e o Joaquim moramos em uma casa pequena, mas com o pátio grande e algumas árvores. Na frente da casa passa uma estrada de terra e ao lado há uma roça onde plantamos milho, mandioca, frutas e verduras. Também cuidamos de algumas vacas e galinhas que nos dão leite e ovos. Vamos poucas vezes até o mercado, pois temos quase tudo para nossa alimentação. Minha comida preferida é mandioca com ovo mexido. Eu consigo pegar estes alimentos na roça de manhã e a minha mãe cozinha no fogão à lenha, pois eu não posso mexer com fogo.

Vocês também gostam destes alimentos? Ou comem coisas diferentes?

Ao lado da nossa casa moram nossos avós, ao lado deles nossos tios com nossos primos. Moramos todos muito próximos uns dos outros, por isso sempre tem algumas crianças para brincarmos.

De manhã, eu e o Joaquim já saímos à procura de amigos e sempre encontramos alguém. Quando estou sozinha, gosto de brincar de comidinha, de plantação e de construir animais de brinquedo com gravetos e restos de madeira.

Quando estou com meu irmão e com mais crianças gostamos de brincar de amarelinha, pega-pega e esconde-esconde.

Mas a minha brincadeira preferida de todas é .(sugerimos selecionar uma que está no planejamento). Quem me ensinou foi meu pai e minha mãe, eles aprenderam com os meus avós, que aprenderam com os meus bisavós, que aprenderam com os meus tataravós, que aprenderam nossa, acho que esta brincadeira existe há muito tempo.

No fim do dia, minha família gosta de sentar para conversar, e foi assim que minha mãe explicou a brincadeira.....(explicar uma versão da brincadeira.)... Vocês também conhecem? Como vocês conhecem? Será que meus filhos contaram para os meus netos e depois vocês ficaram sabendo?

Eu já ensinei (a brincadeira), para meus colegas da escola, que passaram a brincar disso no recreio, mas só algumas vezes, pois também gostamos de descansar, lanchar e brincar de outras coisas.

Mas eu queria contar mais uma coisa sobre meus pais e avós, eles sabem e me ensinam muitas coisas, por exemplo: como fazer o buraco na terra para plantar o milho, o chá que eu preciso tomar quando estou doente.

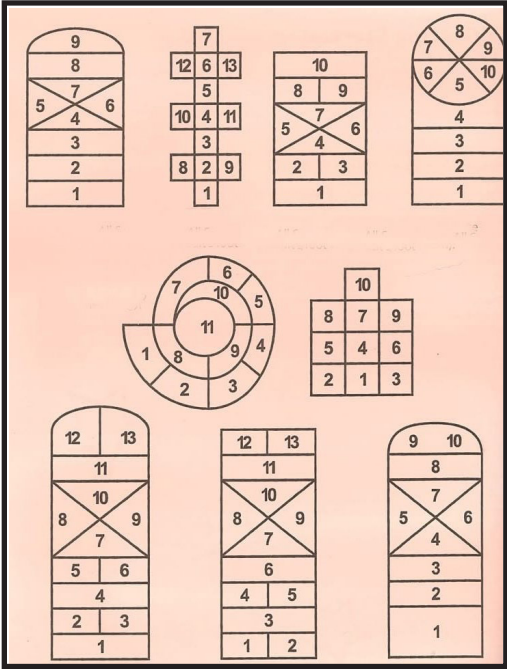
Agora meu irmão está pedindo para eu deixar algumas coisas junto com esta carta. São coisas que fazem parte na nossa história e gostamos muito.

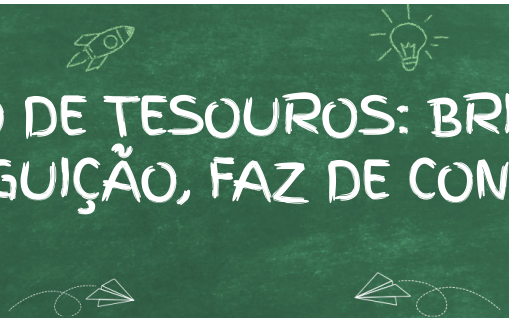
Vou encerrando esta carta por aqui, pois minha mãe está me chamando para almoçar.

Joana

Janeiro de 1940.

ANEXO 3 - Diagramas amarelinhas. Imagem disponível no Pinterest: <https://pin.it/2AeL6VBGs>. Acesso em 28 jun. 2024.





4. O ACERVO DE TESOUROS: BRINCADEIRAS DE PERSEGUIÇÃO, FAZ DE CONTA E PIPA

Fabiola Paiva Iactchak Przybylski

André Lago dos Santos

Kaio Felipe Lopes da Silva

Letícia Cardoso Calheiros

A Escola Municipal em que foi realizada esta proposta, localizada no bairro Barreirinha, em Curitiba-PR, atende estudantes da Educação Infantil até os anos finais do Ensino Fundamental, ou seja, do pré ao 9º ano. Sendo as turmas de Pré, 1º e 2º anos na modalidade integral. No período da tarde, em que o projeto se desenvolveu, a escola possui três professoras de Educação Física, atendendo um total de 18 turmas no regular e no integral. A proposta aqui apresentada foi realizada por uma das professoras de educação física com 3 turmas do segundo ano, no 2º trimestre do ano de 2024, quando se tem indicado no currículo de Curitiba, o trabalho com o eixo estruturante Jogos e Brincadeiras, com o conteúdo específico de Jogos e Brincadeiras Tradicionais com as turmas de 2º ano. O trabalho de-

envolvido contou com o apoio da direção escolar¹ e com a participação de acadêmicos do curso de Licenciatura em Educação Física² que, além de contribuírem no planejamento, exercitaram a docência juntamente à professora da escola.

A seleção das brincadeiras trabalhadas na escola (pegar e fugir, faz de conta e pipa) deu-se a partir de uma pesquisa feita no ano anterior ao desenvolvimento do projeto, em turmas de segundos anos, ou seja, com crianças que possuíam a mesma idade daquelas com as quais a proposta foi desenvolvida no projeto. Na pesqui-

1 Agradecemos o apoio da diretora Rejane Gbur dos Santos, da vice-diretora Julianna L. O. Cruz e da Associação de Pais, Professores e Funcionários da escola.

2 Os acadêmicos participantes foram André Lago dos Santos, Kaio Felipe Lopes da Silva e Letícia Cardoso Calheiros.

sa, identificamos forte presença das brincadeiras tradicionais de pegar e daquelas de faz de conta (representação de animais, personagens, casinha e carrinho) e poucas menções à pipa e amarelinha³, estas últimas escolhidas pela professora.

A contextualização inicial da proposta aconteceu em 3 aulas a partir de uma visita ao acervo da escola e de rodas de conversa, quando as crianças puderam identificar a oralidade como forma de aprendizagem e prática de passagem de conhecimentos entre as gerações, percebendo a perenidade de algumas brincadeiras e valorizando modos de brincar de diferentes gerações e culturas. Na sequência, foram realizadas 4 aulas que tematizaram as brincadeiras de perseguição, 3 aulas sobre o faz de conta e outras 6 sobre a amarelinha. O trabalho foi finalizado com 4 aulas de pipa. A sequência didática foi pensada conforme os eixos metodológicos estruturantes do projeto, de modo que as crianças pudessem expandir o conhecimento de cada brincadeira para o passado, para o espaço geográfico (conhecendo modos de brincar em outras culturas) e para o futuro, além de explorar e recriar modos de brincar no presente.

3 O relato da proposta geral sobre a Amarelinha foi apresentado no capítulo 3. Neste capítulo, serão apresentados os encaminhamentos sobre as brincadeiras de perseguição, faz de conta e pipa.

4.1 Contextualização do tema Jogos e Brincadeiras tradicionais



Situações de aprendizagem:
Acervo de tesouros.

Objetivo:

Reconhecer e apontar características, diferenças e semelhanças entre imagens antigas e atuais da nossa escola, também entre brincadeiras vivenciadas por ex-estudantes e as crianças participantes do projeto, valorizando modos de brincar de diferentes gerações.





Encaminhamentos metodológicos:

Levamos os estudantes ao acervo da escola, uma sala onde são guardados documentos e materiais antigos. Eles puderam conhecer o espaço e as “reliquias” que retratam a história de nossa escola. Lá, encontraram uma caixa com fotos antigas e alguns materiais como: câmera fotográfica, um pião, uma fita cassete, um Compact Disc (CD), uma imagem do quadro de Pieter Bruegel que retrata a vida e os costumes dos camponeses, sua terra, uma vívida descrição dos rituais da aldeia, da vida, incluindo agricultura, caça, refeições, festas, danças e jogos. Também encontraram uma carta com o relato de uma pessoa que estudou na própria Escola Municipal Júlia Amaral Di Lenna. Em círculo com as crianças, exploramos os materiais e lemos a carta. Nesta dinâmica, fomos fazendo reflexões

sobre o passado e o presente, sobre as brincadeiras e formas de vida de ontem e de hoje. Na roda de conversa, abordamos as características dos jogos tradicionais (a transmissão principalmente pela oralidade, a permanência de um núcleo comum do jogo no tempo, mas também a variação de formas, nomes e regras conforme a cultura em que o jogo é vivenciado). As crianças reconheceram uma brincadeira ensinada por uma pessoa mais velha, a estudante da carta, que contava que sua brincadeira preferida na escola era polícia e ladrão. A partir do conteúdo do CD, as crianças também viram e ouviram um relato em vídeo da ex-estudante e de uma outra pessoa, ainda mais velha do que ela, contando sobre sua infância.

Questões mobilizadoras:

Além das questões sobre as mudanças estruturais da escola, mobilizadas pelas fotografias antigas, a carta e os relatos em vídeos permitiram os seguintes questionamentos:

- As práticas lúdicas de outras gerações se assemelham ou se diferenciam das atuais em relação ao nome, espaço, materiais, tempo, organização interna e parceiros de brincadeiras? Ressaltar que as permanências e semelhanças das brincadeiras de ontem e hoje podem ser valorizadas como

vínculos intergeracionais e de pertencimento à comunidade. O porquê das diferenças pode ser abordado tendo em vista, por exemplo, o desenvolvimento técnico e as formas de produção (artesanal e industrial) que alteraram os materiais utilizados (madeira, ferro, vidro e plástico), mas também as diferenças culturais das crianças. Outro exemplo se refere às habitações e configurações familiares que alteraram significativamente os espaços (rurais, urbanos, com mais áreas arborizadas ou concreto/construções, fora ou dentro de casa) e parceiros de brincar (irmão, familiares, vizinhos, colegas da escola).

tica central: perseguir e fugir. É uma brincadeira considerada global por estar presente em diversas culturas ao redor do mundo, embora a elaboração simbólica da perseguição varie pelo sentido dado por cada grupo cultural. Apesar de não haver registros precisos sobre sua criação, estudos de Gisele Santos (2012), indicam que essas atividades remontam à pré-história, quando a caça e a fuga eram essenciais para a sobrevivência humana, sendo plausível que as crianças tenham imitado essas ações em suas brincadeiras, dando origem aos jogos de perseguição.



Expandindo o conhecimento para o passado

4.2 Brincadeiras de perseguição

As brincadeiras de perseguição ou, simplesmente, pega-pegas, são jogos tradicionais infantis caracterizados por uma dinâmica simples: um ou mais participantes assumem o papel de pegador e têm como objetivo perseguir os demais para tocá-los de modo que estes passem a ser os novos pegadores. Os fugitivos tentam escapar correndo e esquivando-se. Existem variadas dinâmicas, regras e situações criadas a partir desta caracterís-



Situação de aprendizagem:
Visita surpresa.

Objetivos:

- Reconhecer características, valorizar e vivenciar brincadeiras de perseguição antigas e atuais.
- Nomear e construir coletivamente uma lista de brincadeiras de perseguição.

Encaminhamentos metodológicos:

Para esta situação de aprendizagem, organizamos a visita da ex-estudante que escreveu a carta encontrada pelos estudantes no acervo da escola. Ela contou e ensinou sua brincadeira favorita quando tinha a idade das crianças - polícia e ladrão. Após a vivência da brincadeira, realizamos uma roda de conversa em que discutimos como aquela brincadeira se aproximava ou não de outras brincadeiras de perseguição conhecidas pelas crianças⁴.

Em seguida, construímos uma lista de brincadeiras de perseguição a partir do repertório das crianças. A lista foi retomada nas aulas seguintes, conforme descreveremos a seguir. Ainda, a visita da ex-estudante permitiu que retomássemos a ideia de passagem/transmissão, permanência e modificações culturais como características das brincadeiras tradicionais.

⁴ Em alternativa à visita de um(a) ex-estudante, na Escola Municipal Jorge Nascimento, cada turma convidou alguém que trabalha na escola para ensinar uma brincadeira de pegar. Todos os funcionários da escola foram avisados antecipadamente sobre o convite. Também, uma criança de cada turma pôde ensinar uma brincadeira de pegar para o convidado e todos vivenciaram.

Questões mobilizadoras:

- O que caracteriza a brincadeira polícia e ladrão? Por que ela é uma brincadeira de perseguição? Quais brincadeiras de perseguição conhecemos? Enfatizar a necessidade de haver os dois papéis na brincadeira - pegador e fugitivo, mas também as variações em relação ao número de participantes em cada papel e a diversidade de formações (pegar ou fugir de mãos dadas, em filas...), dinâmicas e enredos, a exemplo das brincadeiras conhecidas como mãe cola, mãe altura, mãe polenta, urso dorminhoco, pega-rabo, lenço atrás, gato e rato, etc.



Vivendo o presente



Situação de aprendizagem:
Pega-pegar.

Objetivo:

- Conhecer e vivenciar brincadeiras de pegar com diferentes formatos e enredos.

Encaminhamentos metodológicos:

Retomamos a lista de brincadeiras de pegar construída anteriormente e selecionamos algumas para brincar. Atentamo-nos para escolher uma brincadeira que permitisse que as crianças “descansassem”, ou seja, que a dinâmica permitisse pausas para pegadores e fugitivos. As brincadeiras selecionadas foram mãe altura, mãe polenta, mãe da rua e urso dorminhoco. A seguir, descreveremos aquela que julgamos menos conhecida.

Urso dorminhoco: a brincadeira inicia com uma pessoa sendo o urso (pegador), que fica no meio da quadra (floresta). De um lado da quadra estão os castelos, onde as demais crianças “vivem” e do outro lado da quadra ficam as montanhas, onde as crianças “trabalham”. No primeiro momento da brincadeira, as crianças precisam atravessar a quadra (floresta) em direção às montanhas, sem acordar o urso. No segundo momento, precisam retornar ao castelo ao ouvirem o sinal sonoro do “fim do expediente”, mas este sinal também é ouvido pelo urso, que inicia a perseguição às crianças. As crianças pegadas viram urso e passam a viver na floresta, tornando-se pegadores também.

Em seguida, realizamos uma roda de conversa sobre diferentes nomes e variações das brincadeiras vivenciadas.

Dica: Também é interessante propor a criação de uma brincadeira de perseguição (coletiva ou individual), levando em consideração as variáveis das brincadeiras: a) temática (ex. personagens, cenários, etc); b) formas de pegar e fugir (ex. encostar em alguma parte do corpo, com deslocamentos variados, com ou sem materiais, etc.)

Questões mobilizadoras:

- Será que as brincadeiras vivenciadas têm o mesmo nome em outros lugares? O mãe cola, por exemplo, é conhecido como cola cola em outras regiões do Brasil. O mãe polenta não teria muito sentido em lugares do Brasil em que esse alimento não é conhecido. Ainda, outra versão do “urso dorminhoco” é conhecida como “acorda Seu Urso!”.



Expandindo o conhecimento no espaço



Situação de aprendizagem:
Gaviões e passarinhos; e Mbube.

Objetivo:

- Reconhecer características, valorizar e vivenciar brincadeiras de perseguição de diferentes culturas.

Encaminhamentos metodológicos:

Apresentamos, contextualizamos e ensinamos duas novas brincadeiras de pegar, uma da cultura indígena (Gaviões e passarinhos) e uma de matriz africana (Mbube).

Gavião e passarinho (Toloi Kunhügü)

Essa brincadeira, do povo indígena Kalapalo, acontece na beira de um rio e está descrita no site

Povos Indígenas no Brasil Mirim:

Quem propõe a brincadeira assume o papel de um gavião e será o “dono” da brincadeira. O “gavião” desenha na areia uma grande árvore, cheia de ga-

lhos, e as outras crianças fingem ser passarinhos. Cada “passarinho” escolhe um galho, monta o seu ninho e senta-se lá. O gavião sai à caça dos passarinhos, que saem dos seus ninhos e se reúnem num local bem próximo à “árvore”, batendo os pés no chão e provocando o gavião com uma graciosa cantoria. O gavião avança lentamente na direção dos passarinhos. Já bem perto do grupo, dá um pulo e tenta pegar os passarinhos que começam a correr em todas as direções, fazendo muitas manobras para distrair o gavião. Para descansar, protegem-se nos seus ninhos. O gavião, quando consegue apanhar um dos passarinhos, prende-o no seu refúgio, que fica próximo ao pé da árvore. O último passarinho que conseguir escapar e não ser “caçado” pelo gavião, transforma-se no novo “gavião” e “dono” da brincadeira, que recomeça.

Mbube Mbube

A brincadeira *Mbube Mbube* tem como **país de origem Gana**. Para a brincadeira Mbube: chamar o leão, dois participantes ficam vendados e vão representar o leão e a presa. Ambos ficam dentro de uma área limitada (que pode ser um círculo de pessoas) e devem se mover devagar. Quando

o leão estiver perto da presa todos devem falar “Mbube, mbube”, mas alto. Se ele estiver longe os demais participantes falam baixinho “Mbube, mbube”. Assim o som das pessoas vai guiando tanto o leão quanto a presa.

Questões mobilizadoras:

- Você sabia que crianças de todo o mundo e de diferentes culturas brincam de pegar? Quais são as características das brincadeiras aprendidas? Observar que alguns personagens são animais da fauna local do país de origem e o enredo simboliza situações comuns às crianças daquelas culturas.
- As brincadeiras são parecidas com as que praticamos? Além da resposta anterior destacar que brincamos de forma parecida mas variamos nomes, formas e sentidos.

4.3 Faz de conta

“Faz de conta que” esta frase está na ponta da língua de toda criança, mas nem precisa ser dita para elas transformarem simbolicamente a si e os objetos à sua volta naquilo que suas

necessidades e desejos demandam, ainda que provisoriamente. Adriana Friedmann (2004, p. 177) define estas brincadeiras como “atividade na qual as crianças - sozinhas ou em grupo - procuram por meio da representação de diferentes papéis compreender o mundo a sua volta. [...] há sempre uma situação imaginária que implica uma interação da criança com seus meios e seus pares”. Embora não possua regras explícitas, como as demais brincadeiras abordadas neste livro, o conteúdo do faz de conta é representativo dos modos de vida e das práticas sociais de determinados grupos culturais, testemunhando suas identidades. Por isso, entendemos que o trabalho com o faz de conta, nas turmas de segundo ano da Escola Municipal Júlia Amaral Di Lenna foi significativo para a aprendizagem da noção de tradição. Entre as principais situações imaginárias destas brincadeiras destacamos: casa e suas tarefas (comidinha, limpeza, fazendinha...); maternidade e paternidade (boneca, boneco, mamãe, papai e filhinha); profissões (médico, cabeleireiro, vendedor - lojinha); contos de fadas, super-heróis e animais.



Expandindo o conhecimento para o passado e no espaço



Situação de aprendizagem:
Quem brinca e quem já brincou de
faz de conta!

Objetivos:

- Identificar e reconhecer brincadeiras de faz de conta.
- Apontar características, diferenças e semelhanças entre as brincadeiras de faz de conta do passado e do presente.

Encaminhamentos metodológicos:

Em sala, por meio de vídeos ouvimos relatos de pessoas mais velhas contando sobre as brincadeiras de faz de conta, com situações que retratavam o ambiente rural e urbano. Também assistimos ao vídeo do Território do Brincar intitulado “Casinhas e Guisadinhos no Vale do Jequitinhonha (MG)”⁵.

Conversamos sobre as características, semelhanças e diferenças entre os modos de brincar e andamos pela escola identificando espaços e materiais para a brincadeira de casinha, a ser desenvolvida na aula seguinte. Nesta situação de aprendizagem introdutória, realizamos as seguintes questões mobilizadoras.

Questões mobilizadoras:

- O que é uma brincadeira de faz de conta? De quais vocês brincam? Apontar o caráter imaginário das situações e personagens.
- Como as brincadeiras relatadas e apresentadas em vídeo se assemelham e se diferenciam daquelas que vocês brincam? Apontar o porquê das semelhanças e diferenças no ambiente, nos materiais e nos pares de brincar, enfatizando como o conteúdo da brincadeira representa a vida cotidiana de determinada geração e cultura.

⁵ Vídeo do Youtube: Território do Brincar | Série de MiniDocs | Casinhas e Guisadinhos no Vale do Jequitinhonha - MG. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2AZJe-PaumbU>. Acesso em 24 de jul. de 2025.



Vivendo o presente



Situação de aprendizagem:
Casinha.

Objetivos:

- Elaborar, construir e fruir a brincadeira da casinha.
- Refletir sobre papéis de meninos e meninas na brincadeira, desconstruindo estereótipos.

Encaminhamentos metodológicos:

Relembramos os vídeos e relatos da aula passada e lemos um trecho do livro “Faz de Conta”, de Mirna Pinsky (2020). Nesta narrativa divertida a autora descreve que não há limites para a imaginação de uma criança, que é possível criar verdadeiras aventuras utilizando a criatividade, poucos recursos e vivências do seu cotidiano. Organizamos o espaço e os materiais trazidos pelas professoras e pelas crianças, que incluíam: utensílios de cozinha: frigideiras, pegadores, conchas.... objetos de limpeza: vassouras, ro-dos, panos... materiais não estruturados: cabo de vassoura, pneu... e brinquedos das próprias crianças.

As crianças foram se organizando livremente em grupos, alguns fizeram isto, outros aquilo. Cada um compartilhando um pouco de suas vivências e imaginações, o que normalmente fazem no seu dia a dia, ou observam pais, amigos e familiares fazendo, imaginando e recriando este espaço de aprendizagem. Meninos e meninas interagindo e dividindo tarefas. Depois de brincarem, realizamos a roda de conversa.

Questões mobilizadoras:

- Quais os papéis vivenciados e situações elaboradas? Permitir a fala espontânea das crianças como elemento importante para reelaboração do vivido. Também problematizar os papéis sociais historicamente atribuídos para meninos e meninas, homens e mulheres.
- Como os conflitos foram resolvidos? Ouvir e dar sugestões para a resolução.



Situação de aprendizagem:
Heróis e heroínas.

Objetivos:

- Elaborar e fruir a brincadeira de herói e heroína.
- Identificar heróis, heroínas e atos heroicos em diferentes situações, incluindo a vida cotidiana.

Encaminhamentos metodológicos:

Iniciamos com uma roda de conversa sobre heróis e heroínas, partindo de personagens midiáticos conhecidos pelas crianças, mas avançando para imagens de personagens e histórias reais⁶. Tomamos como exemplo a situação das enchentes ocorridas em 2024 no Rio Grande do Sul, discutindo sobre o ato heroico e os “super poderes” das pessoas envolvidas nos salvamentos, na construção de abrigos e distribuição de mantimentos para os atingidos. Em seguida, propusemos a vivência da brincadeira com as seguintes questões disparadoras: Se você fosse um herói, qual seria? Que roupas e poderes teria? As crianças tiveram acesso a tecidos coloridos, alguns materiais recicláveis para construir fantasias e “armaduras” e se tornarem algum herói ou heroína. Tivemos uma variedade de ideias, criadas de forma individual e coletiva com “poderes” e objetivos variados.

Questões mobilizadoras:

- Quais os papéis vivenciados e situações elaboradas? Permitir a fala espontânea das

⁶ Como sugestão, indicamos o site Plenarinho, da Câmara dos Deputados, onde encontramos informações e imagens de heróis e heroínas que fizeram parte da história do nosso país, como exemplo: Francisco José do Nascimento, o Dragão do Mar e Aqualtune, a princesa guerreira. Disponível em: <https://plenarinho.leg.br/index.php/2021/05/aqualtune-princesa-guerreira/>. Acesso em: 20 ago. 2024.



crianças como elemento importante para reelaboração do vivido. Também problematizar os heróis e heroínas da ficção e da vida real.

- Como e a partir de que ideia foram criados os heróis e heroínas e como os conflitos gerados foram resolvidos? Ouvir e dar sugestões para a resolução.

4.4 Pípa

Soltar pipa é uma brincadeira que atravessa gerações, colorindo o céu com linhas dançantes e rabiolas esvoaçantes. De acordo com o Instituto Sociocultural Ibrachina, a origem da pipa remonta à China Antiga,

com registros de 475 a.C., onde era utilizada inicialmente com fins militares e de comunicação, antes de se transformar em um artefato de lazer e contemplação em diferentes culturas pelo mundo.

No Brasil, a pipa ganhou vida própria, sendo incorporada às infâncias como símbolo de liberdade e criatividade, especialmente em comunidades onde o céu aberto se torna espaço de encontro e disputa amigável. Durante muito tempo, a brincadeira de empinar pipa foi associada ao prazer de ver a linha subir e permanecer no ar, em silêncio, em busca do equilíbrio com o vento.

Com o passar dos anos, soltar pipa transformou-se também em atividade de socialização, competição e, em alguns contextos, resistência cultural. Tornou-se palco de campeonatos, onde o objetivo passa a ser cortar a linha do outro, modificando seu sentido inicial de contemplação para o desafio e a destreza.

Mesmo assim, soltar pipa continua sendo um ato que carrega memórias de infância e um convite para olhar o céu, sentindo a força do vento, a leveza e a alegria de manter algo no ar. Trabalhar com esta brincadeira na escola permitiu que as crianças experimentassem e compreendessem o brinquedo e sua prática como expressão da cultura popular.



Expandindo o conhecimento para o passado



Situação de aprendizagem:
Apresentação e contextualização da pipa.

Objetivos:

- Conhecer aspectos da história do surgimento da pipa.
- Apontar semelhanças e diferenças sobre as finalidades e estruturas da pipa antiga e da conhecida das crianças.
-

Encaminhamentos metodológicos:

Em sala, lemos a poesia “A Pipa” de Júlio Garcez⁷ (ANEXO 1), mas suprimindo a palavra “pipa”. Por meio da leitura descrevemos a brincadeira e suas características. Deixamos que as crianças, pela interpretação da poesia, identificassem de qual brincadeira estávamos falando. Apresentamos então a pipa, relacionando-a com as demais brincadeiras tradicionais anteriormen-

⁷ A poesia *A Pipa* de Júlio Garcez encontra-se no Site de Poemas e em anexo. Veja as referências.

te mostradas durante as aulas, e reforçamos que pelo fato de ser uma brincadeira transmitida de geração para geração, soltar pipa também é uma brincadeira tradicional.

Após isso, realizamos uma brincadeira utilizando pequenas pipas de papel colorido presas a um palito de churrasco para explicar a história do surgimento da pipa enquanto instrumento de sinalização militar. Nesta brincadeira as crianças deveriam atravessar a quadra poliesportiva de uma ponta a outra, deslocando-se conforme a cor da pipa levantada (ex, pipa azul indicava que deveriam ficar imóveis, a pipa verde indicava que deveriam deslocar-se imitando a postura de um animal ou pulando em uma única perna). A criança que, seguindo as regras da brincadeira, chegasse primeiro à “linha de chegada”, poderia dar os comandos utilizando as pipas na próxima rodada.

Ao fim da atividade, em uma roda de conversa, contamos às crianças que a brincadeira que fizemos tinha a ver com a história de criação da pipa, deixando-as especularem sobre as possíveis finalidades por trás da invenção do brinquedo. Utilizando imagens e ilustrações antigas, contamos sobre o surgimento da pipa como instrumento bélico, e discutimos sobre a transformação de seu significado ao passar dos anos, até a atualidade.

Questões mobilizadoras:

- Quais as origens da pipa? Quais as transformações de seus usos em tempos mais antigos para os tempos atuais? Destacar a compreensão do surgimento da pipa e entendimento da transformação de seu significado ao passar das gerações. Reforçar o entendimento contemporâneo da pipa como uma brincadeira tradicional, portanto, uma herança cultural que antes fora praticada por seus pais e avós, e agora pode ser apropriada pelas crianças.



Situação de aprendizagem:
Pipas do Brasil.

Objetivos:

- Conhecer diferentes nomes, formatos e maneiras de brincar com a pipa.
- Reconhecer e nomear a estrutura da pipa.

Encaminhamentos metodológicos:

Iniciamos a atividade na sala de informática, onde mostramos um vídeo⁸ que apresentava diferentes tipos de pipa. Os formatos e cores das pipas do vídeo serviram de estímulo para as crianças se manifestarem sobre as pipas que conheciam e se interessarem em conhecer outros nomes do brinquedo pelo Brasil. Ensinaamos algumas variações de nomes e formatos no nosso país a partir do Site Mapa do Brincar, por exemplo: capucheta (Valinhos- SP), pipa estrela (Paraty - RJ), papagaio (Mutum - RO) e Pipa de palitinho de coco (Campina Grande -PB). Também nomeamos outras como: arraia e morcego (RJ), quadrado (PR), pandorga (RS e SC) e a pipa peixinho, uma das mais comuns na nossa região. Num segundo momento, dividimos a turma em grupos e distribuímos algumas pipas tipo “peixinho” para que fossem manipuladas. Explicamos sobre as principais partes da pipa, permitindo que as crianças, apontassem, perguntassem e também falassem sobre o que sabiam e as possíveis experiências que já tivessem tido com pipas. Sobre as partes da pipa, destacamos a vela (superfície de papel onde o vento bate); a armação de varetas; a rabiola ou cauda; a linha e o carretel.

⁸ Vídeo do Youtube: Pipas diferentes modelos - Canal Mundo das pipas - Disponível em <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=0PY-zBHmQWs>. Acesso em 22 abr. 2024.

Questões mobilizadoras:

- O que conhecíamos sobre pipas e o que passamos a conhecer? Valorizar o que as crianças já sabiam e permitir que percebam o avanço que tiveram com novos saberes.
- Por que existem formatos e nomes diferentes para o mesmo brinquedo/ brincadeira? Lembrar do caráter plural das tradições e da forma particular como cada grupo cultural se apropria e recria as formas de brincar baseado em costumes, valores e condições materiais objetivas.



Vivendo o presente



Situação de aprendizagem:
Confeção da pipa bicuda.

Objetivos:

- Conhecer e confeccionar a pipa bicuda.
- Exercitar a criatividade e a expressão individual por meio da personalização das pipas.

Encaminhamentos metodológicos:

Considerando o aprendido em aulas anteriores, explicamos para os estudantes que iríamos aprender a confeccionar, de forma manual, a pipa do tipo “bicuda”. Assistimos juntos a um vídeo⁹ do Território do Brincar mostrando o passo a passo da confecção, e enquanto as crianças assistiam pela primeira vez, já fomos entregando os materiais que seriam utilizados na atividade.

Antes de iniciar a confecção, contextualizamos o vídeo, conversando sobre o lugar, as crianças e seus saberes e sobre o formato simplificado da pipa bicuda, que não exige toda a estrutura de uma pipa grande. Retomamos o vídeo e reforçamos que era importante prestarem atenção aos passos e que estaríamos ali para ajudar. Durante a atividade, todos tinham à disposição os materiais básicos (tesoura, lápis, papel sulfite e fio de nylon), e seguimos o vídeo pausando em alguns momentos. Fomos circulando pela sala, observando o andamento da construção e auxiliando os estudantes que precisavam de ajuda, especialmente na parte de dobraduras e cortes.



Como não conseguimos finalizar todas as pipas em uma única aula, cada estudante identificou a sua e recolhemos os materiais para continuarmos na aula seguinte. Na retomada, finalizamos as etapas que faltavam e propusemos que cada criança decorasse a sua pipa, usando desenhos, cores e detalhes que deixassem sua marca pessoal. Com o trabalho coletivo da professora responsável e de três acadêmicos, conseguimos finalizar todas as pipas ainda em sala de aula.

9 Vídeo do Youtube: Território do Brincar - Série MiniDocs - Pipas Bicudas - Acupe, BA - Canal Território do Brincar - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aGVtti-c7Xgw&t=2s>. Acesso em 13 de mai de 2014.

Para finalizar o eixo *Vivendo o presente* fomos até o campo de futebol ao lado da escola para brincar com as bicudas, como descreveremos a seguir. Foi um momento muito esperado e comemorado pelas crianças, que puderam ver suas criações voando alto no céu, encerrando a sequência com alegria e encantamento.

Questões mobilizadoras:

- Por que escolhemos fazer a pipa manualmente com as crianças? Porque queríamos que elas tivessem contato com o processo de criação, valorizando o feito à mão e percebendo que é possível criar, brincar e se divertir com algo que elas mesmas fizeram.



Situação de aprendizagem:
Experimentação da brincadeira.

Objetivos:

- Testar e brincar com as bicudas feitas em sala.
- Utilizar a brincadeira para ocupar um novo espaço, ressignificando ambientes da comunidade em que as crianças vivem.
- Compartilhar experiências e experimentar a pipa “peixinho”.

Encaminhamentos metodológicos:

Com autorização dos pais e contato prévio com a Prefeitura Municipal, mobilizamos uma aula fora dos muros da escola e, durante uma tarde, o campo de futebol localizado ao lado da escola tornou-se o nosso pequeno pipódromo.

Ainda que o campo fosse um espaço amplo e cercado, explicamos às crianças os cuidados de segurança necessários para brincar de pipa, como a distância necessária de postes, ruas movimentadas e fios de luz. Também fomos enfáticos ao falar sobre a proibição de linhas cortantes e modificações que possam trazer riscos à prática de soltar pipa.

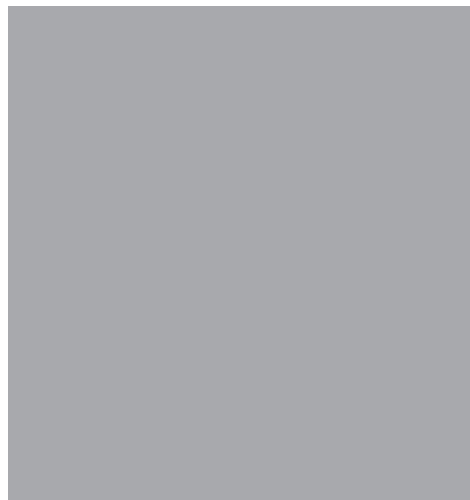


Depois dos avisos de segurança e de delimitarmos o espaço em que a prática aconteceria, demos a cada criança a sua pipa “bicuda”, confeccionada dentro de sala, nas aulas anteriores, e então, todas puderam explorar o material, encontrando maneiras de brincar e interagir com seus colegas. Simultaneamente, utilizamos duas pipas “peixinho”, que as crianças puderam, uma de cada vez, empinar ao vento e fazer voar, o que mobilizou também conversas entre os alunos que tentavam ajudar uns aos outros através de dicas e palpites de como fazer as pipas subirem e se manterem estáveis ao vento.



Questões mobilizadoras:

- Quais cuidados devemos tomar e quais são os ambientes ideais para a prática da pipa? Existe um jeito certo de brincar? Além da conscientização e do entendimento sobre a segurança na brincadeira da pipa, a importância deste momento deveu-se à expectativa das crianças quanto às suas pipas bicudas feitas em sala, e como cada uma delas lidou com a frustração de ver sua criação não voar como o esperado, ou na satisfação de observar seu brinquedo criado passeando pelo vento enquanto corriam pelo campo.





Expandindo o conhecimento para o futuro



Situação de aprendizagem:
Pipas peixinho.

Objetivo:

- Compartilhar as aprendizagens da escola dentro de seu círculo familiar, promovendo a brincadeira tradicional entre seus familiares.

Encaminhamentos metodológicos:

Pesquisamos preços e disponibilidades e compramos rabiola, linha e pipas para cada uma das crianças dos segundos anos com os quais atuamos. Após montarmos kits com estes materiais, fomos em cada uma das turmas e distribuímos os brinquedos entre os alunos, para que levassem para casa e compartilhassem seus conhecimentos com os familiares, estimulando a experimentação e o cultivo desta brincadeira tradicional. Junto com as pipas, foi enviado um informativo explicando sobre o projeto e as medidas de segurança.

A E.M. Jorge Nascimento também desenvolveu um trabalho pedagógico sobre e com a pipa. Naquela escola, a opção foi por ensinar a construção da pipa peixinho e técnicas de como soltar/empinar pipa por meio de uma oficina, em um sábado letivo. Na ocasião, pais e alunos foram os protagonistas do ensino da brincadeira para outros alunos, pais e professores.

Questões mobilizadoras:

- Com quem eu posso brincar quando não estou na escola? Incentivar a participação e interação familiar nas experiências lúdicas e no processo de aprendizagem das crianças.
- Que brincadeiras eu posso ensinar para meus amigos e familiares? Disseminar o aprendizado de dentro da escola para a comunidade através do incentivo às brincadeiras tradicionais.



4.5 Encerramento da proposta: expandindo o conhecimento para o futuro

O encerramento do projeto ocorreu com a elaboração de uma carta produzida coletivamente pelas turmas participantes, na qual foram relatadas as brincadeiras vivenciadas ao longo das atividades. Essa ação buscou garantir a continuidade e a expansão para o futuro dos saberes aprendidos, vivenciados e construídos pelas crianças. Esta carta foi colocada na mesma caixa encontrada no início do projeto

e, junto com ela foram acrescentados alguns materiais e registros feitos pelas crianças, como desenhos de amarelinhas recriadas, algumas pipas confeccionadas, além de fotografias e vídeos registrados pela professora. A caixa voltou para o acervo da escola, onde foi encontrada e lá permanecerá para que daqui a alguns anos, seja “descoberta” por outras turmas que poderão conhecer e usufruir dos tesouros ali colocados. A proposta é que os registros, como fragmentos de memórias lúdicas, contribuam para a manutenção e transmissão de brincadeiras aprendidas e reinventadas pelas crianças, criando um sentido de pertencimento à escola e às gerações que por ali passarem.

REFERÊNCIAS:

FRIEDMANN, Adriana. **A arte de brincar**: brincadeiras e jogos tradicionais. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

GARCEZ, Júlio. **A Pipa**. Site de Poesias. Postado em 21 de fev de 2022. Disponível em: <https://site-depoesias.com/poesias/120995-a-pipa>. Acesso em: 10 mai. 2024.

PINSKY, Mirna. **Faz de conta**. 7. ed. São Paulo: Formato, 2020.

SANTOS, Gisele F. de L. **Jogos Tradicionais e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012.

Sites:

IBRACHINA. INVENÇÕES CHINESAS: Pipa. Disponível em: <https://ibrachina.com.br/invencoes-chinasas-pipa/>. Acesso em: 6 jul. 2024.

Povos indígenas no Brasil Mirim. Brincadeiras. Disponível em: <https://mirim.org/pt-br/como-vivem/brincadeiras>. Acesso em: 10 abr. 2024.

Mapa do brincar. Brincadeiras. Pipa. Disponível em: <https://mapadobrincar.folha.com.br/>. Acesso em 12 mai. 2024.

ANEXOS

ANEXO 1 - Poesia *A Pipa* de Júlio Garcez.

Olha pro céu e veja como flutua
Bela e desejada a pipa “avoadá”
A molecada corre tão despreocupada
Pela rodovia, pelo mato, pela estrada

E lá vem o carro, também tem buraco
Tem postes enfileirados em frente ao barraco
E um menino atravessa a rua olhando pra pipa
Não vê o buraco bem ali na esquina

Ele enfia a perna no fundo e quebra o pé
Mas que agonia, coitado do Zé
Outro garoto, também olhando encantado
Não percebe que vinha um carro do seu lado

O menino voa na direção do muro
Ele não percebeu o perigo no escuro
Sim, era noite, hora de criança dormir
Mas de dia a pipa também já fez muito menino partir

E aquele outro perdido na beleza flutuante?
Bateu no poste, ficando delirante
Se tornando alvo fácil de gente tratante
Pobres crianças amantes do papel esvoaçante

Um pedaço de papel que voando no vento
Se torna um tesouro na maldição do tempo
Não importa quantos já se foram por segui-la
Ela voa sem direção e muitos que a seguem perdem a vida

O mais curioso é que muitos ainda perseguem pipas
Embora não sejam mais meninos ou meninas
O papel no vento se tornou outras coisas
E o poste, o buraco ou carro mudaram também
Seguem ideias, pensamentos ou estranhas pessoas
Que não se importam com o bem de ninguém

São coisas que flutuam e logo somem
São coisas medíocres criadas por homens
E também por mulheres, é claro
Não é que eu esteja julgando e apontando
Mas será que as pessoas, se auto sabotando,
Não veem que essa imaturidade custa muito caro?

5. O BAÚ ESQUECIDO E AS BRINCADEIRAS QUE O TEMPO NÃO APAGOU: BOLINHA DE GUDE E JOGOS DE MÃO.

Viviane Aparecida Ferreira
Eloise Passadore da Silva

A Escola Municipal de que trata esta proposta está situada no bairro Guatupê, no município de São José dos Pinhais-PR. Localizada na Avenida João Fraga Neto, integra a rede pública de ensino municipal e atende crianças da comunidade local nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Durante o desenvolvimento do projeto aqui narrado, a escola passava por uma reforma total, sinal de transformação não apenas das paredes e telhados, mas também dos caminhos que nela se traçam todos os dias.

A comunidade do Guatupê é marcada por uma intensa história de crescimento urbano. Com uma população estimada de 16 mil habitantes, o bairro se desenvolveu especialmente a partir da década de 1970, impulsionado pela presença de rodovias estratégicas e a instalação de grandes indústrias na região. Esse crescimento acelera-

do trouxe consigo avanços, como a criação de centros de educação infantil, unidades de saúde e equipamentos públicos, mas também desafios, como a ocupação desordenada e carências em infraestrutura. Abriga uma diversidade de realidades sociais. Parte da população vive em situação de vulnerabilidade, fruto de processos históricos de relocação urbana e desigualdade socioeconômica. Muitas famílias que residem no entorno da escola enfrentam dificuldades relacionadas à moradia, emprego e segurança.

A Escola nesse contexto, representa um espaço de cuidado, pertencimento e esperança. Suas práticas pedagógicas dentro da educação em tempo integral buscam considerar a realidade dos estudantes, promovendo o respeito à diversidade, à inclusão e o fortalecimento da identidade local. Possui 24 turmas: 5 de primeiro ano, 5 de segun-

do ano, 4 de terceiro ano, 5 de quarto ano e 5 de quinto ano, atendendo aproximadamente 650 estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental.

A experiência aqui narrada foi desenvolvida ao longo dos períodos da manhã e da tarde, envolvendo todas as turmas da escola. A condução das atividades ficou a cargo da professora de Educação Física, responsável por atender toda a comunidade escolar nesse componente curricular. O trabalho também contou com o assessoramento semanal de duas acadêmicas da Universidade Federal do Paraná (UFPR)¹, sempre às tardes das quintas-feiras, ocasião em que as acadêmicas se integravam ao cotidiano escolar, compartilhando seus saberes e aprendizados.-

Além do apoio das acadêmicas, a professora contou com a colaboração de pessoas que atuavam junto à Secretaria de Educação de São José dos Pinhais², que estiveram presentes em todas as etapas, desde a análise e tabulação de dados até o gesto solidário de assumirem, quando necessário, as turmas da professora para que ela pudesse participar dos encontros realizados na UFPR. Manter a continuidade da professora no projeto foi, sem

dúvida, um dos maiores desafios enfrentados. Era preciso obter dispensa quinzenal e, posteriormente, mensal, em um momento particularmente delicado, marcado por uma carência acentuada de professores. Ainda assim, a persistência encontrou comprometimento da gestão escolar. A diretora, junto à vice-diretora³, demonstraram constante apoio, buscando, com sensibilidade e esforço, viabilizar a permanência da professora no projeto, mesmo diante das muitas demandas cotidianas da escola. Foi nesse cenário que se teceu uma rede de solidariedade e compromisso com a educação, uma rede feita de várias mãos.

No ano anterior ao desenvolvimento do projeto, realizamos uma pesquisa exploratória com duas turmas de cada ano, do 1º ao 5º, com o intuito de conhecer melhor o universo lúdico das crianças. Os resultados revelaram uma forte presença das brincadeiras de pega-pega e soltar pipa entre as preferidas pelos estudantes. Diante desses achados, decidimos aprofundar nosso olhar sobre essas duas práticas tão presentes no cotidiano infantil. No entanto, fomos além: selecionamos também duas brincadeiras tradicionais que quase não foram mencionadas, com o propósito de ampliar o repertório cultural das crianças e proporcionar a elas novas (ou esquecidas)

1 Participaram do projeto as acadêmicas Eloise Passadore da Silva, do curso de Pedagogia e Maria Eduarda Ogliari, do curso de Licenciatura em Educação Física.

2 Agradecemos à participação e apoio de Andressa Hilário Dias, Bianca P. Salvador de Souza, Vinícius S. Rodrigues dos Santos e Elaine de Fátima Andrade.

3 Agradecemos também o apoio da diretora Dircena Gusmão e da vice-diretora Gizele Cristina de Barros Graciano Dias.

formas de brincar. A proposta se transformou em uma rica experiência de resgate e valorização das brincadeiras tradicionais, criando pontes entre o presente e o passado e oferecendo às novas gerações referências que talvez, de outra forma, jamais conheceriam.

Em São José dos Pinhais, as aulas de Educação Física na rede municipal de ensino ocorrem uma vez por semana, o que exige um planejamento cuidadoso para garantir experiências significativas aos estudantes. No contexto dessa prática pedagógica, foram desenvolvidas quatro brincadeiras tradicionais ao longo do período. No entanto, neste capítulo, optamos por destacar apenas duas delas, a brincadeira de bolinha de gude e as brincadeiras de mãos, tendo em vista que as demais já foram abordadas em capítulos anteriores por outras escolas.

A proposta foi organizada em 12 aulas no total, com uma distribuição pensada para favorecer a imersão progressiva dos estudantes nas brincadeiras. As duas primeiras aulas foram dedicadas à introdução do tema e à sensibilização dos estudantes quanto à importância das brincadeiras na construção da cultura popular. Em seguida, foram destinadas quatro aulas para o desenvolvimento da brincadeira de bolinha de gude, envolvendo desde a apresentação histórica até a experimenta-

ção em diferentes formatos e estratégias. Por fim, seis aulas foram utilizadas para explorar diversas brincadeiras de mãos, através de várias experiências, reafirmando a potência das brincadeiras como elementos do saber popular e favorecendo tanto a valorização cultural quanto o desenvolvimento de aspectos físicos e sociais.

5.1 Contextualização do tema: Jogos e brincadeiras tradicionais



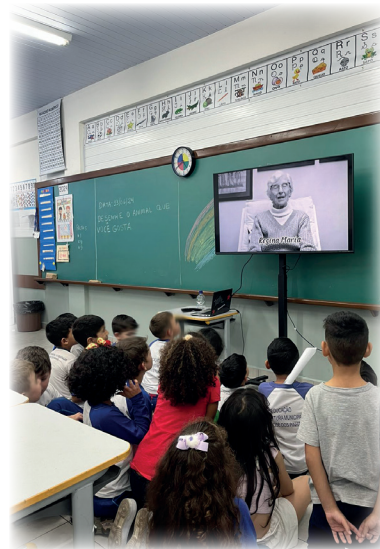
Situações de aprendizagem:
O Baú esquecido e as brincadeiras que o tempo não apagou.

Objetivos:

- Identificar a oralidade como forma de aprendizagem e prática de passagem de conhecimentos entre as gerações, incluindo jogos e brincadeiras.
- Perceber a perenidade de algumas brincadeiras, valorizando modos de brincar de diferentes gerações e culturas.

Encaminhamentos metodológicos:

Para introduzirmos o tema “Jogos e Brincadeiras Tradicionais”, criamos uma situação imaginária que despertasse a curiosidade e a escuta sensível das crianças. Montamos um baú cenográfico, como se tivesse sido encontrado durante a obra de reforma da escola. Esse baú, cuidadosamente preparado, continha objetos antigos como brinquedos, fotografias e livros antigos, uma carta⁴ escrita por uma criança contando sobre sua infância que foi preparada para parecer antiga e envelhecida e até uma fita cassete. Apresentamos às crianças a história fictícia de que o baú havia sido achado no espaço da escola, criando um clima de mistério, descoberta e encantamento. Contamos que levamos a fita cassete a um local especializado para recuperar o conteúdo e que nela encontramos o relato de uma pessoa mais velha descrevendo as brincadeiras de sua infância. Nos organizamos em círculo, como forma de favorecer a escuta coletiva e a participação afetiva. Fizemos a leitura da carta e, em seguida, assistimos juntos à gravação do relato. Após a escuta, conduzimos uma conversa coletiva com diversas reflexões.



⁴ Ver Anexo 2 do terceiro capítulo.

Na aula seguinte utilizamos a tela interativa da escola, acessando a plataforma Google Arts & Culture, para explorarmos a pintura “*Jogos Infantis*” de Pieter Bruegel⁵ em alta definição, o que possibilitou observar os detalhes da obra com clareza. Durante a atividade, as crianças, em conjunto, reconheceram e nomearam diversas brincadeiras representadas na imagem. Depois, dialogamos com perguntas que estimularam a percepção histórica e cultural:

- Onde essa cena se passa?
- Em que época?
- Que tipos de construções e pessoas aparecem?
- Que brincadeiras vocês reconhecem?
- Já brincaram de alguma dessas?

A conversa foi enriquecida com relatos pessoais nossos e das próprias crianças, aproximando memórias e experiências. Após o momento da conversa, fomos para a quadra e propusemos para as turmas de primeiros e segundos anos para brincarem de algumas brincadeiras que identificaram na obra e que não utilizassem materiais. Fechamos a aula com um círculo de conversa:

- O que escolheram brincar?
- Por que aquela brincadeira?
- Como ela é chamada? Conhecem outro nome?

Discutimos as variações nos nomes e formas das mesmas brincadeiras conforme a região ou contexto. Também aproveitamos a diversidade do grupo para explorar diferenças culturais no modo de brincar, especialmente com crianças vindas de outras regiões do país ou de outros países. Introduzimos, de forma participativa, os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira, pedindo exemplos.

Para a vivência com as turmas de terceiros, quartos e quintos anos, organizamos os estudantes em pequenos grupos na quadra. Cada grupo recebeu uma prancheta com papel, lápis e uma imagem impressa da obra de Pieter Bruegel. Durante um tempo combinado, observaram a imagem e identificaram o maior número possível de brincadeiras representadas. Cada grupo elegeu quem faria os registros e quem apresentaria. Depois, socializamos as descobertas em roda e refletimos juntos:

- Quais dessas brincadeiras vocês gostariam de brincar hoje?
- Elas têm o mesmo nome em todos os lugares?

⁵ Ver Anexo 1 do terceiro capítulo.

- Alguém conhece o pega-pega⁶ por outro nome?
- Existe mais de uma forma de brincar a mesma brincadeira?

Em seguida, vivenciamos brincadeiras sem materiais na quadra e fechamos com uma roda de conversa para retomarmos:

- Do que brincaram?
- Por que escolheram aquela brincadeira?
- Como brincaram? (Uma das crianças que vivenciou o pega-pega compartilhou sua forma de brincar)

Ressaltamos os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira, com exemplos dados por todos, aprofundando o entendimento coletivo. Ao final da aula propusemos que em casa, elas conversassem com alguém querido sobre sua infância e as brincadeiras de sua época para conversarmos na próxima aula. A ideia é manter viva a tradição oral e cultural das brincadeiras, compartilhando saberes e promovendo trocas entre os grupos.

6 A ênfase dada às brincadeiras de perseguição deve-se pelo fato de ter sido o primeiro grupo de brincadeiras trabalhado na escola, ainda que não tenha sido descrito neste relato por já ter sido contemplado no Capítulo 4, apesar do contexto diferente.

Questões mobilizadoras:

- Será que as pessoas sempre brincaram da mesma maneira? Do que os pais ou avós de vocês brincavam? Nós ainda brincamos com algumas dessas brincadeiras? Refletir sobre o fato de os jogos e brincadeiras serem considerados patrimônio cultural e que se relacionam com os contextos em que são vivenciados.
- Onde e com quem aprendemos a brincar? Será que daqui a 84 anos (tempo transcorrido desde que a carta teria sido escrita) as crianças ainda conhecerão essas brincadeiras? E se inventássemos uma brincadeira hoje e registrássemos em uma carta, será que no futuro ela ainda existirá? O que seria necessário para isso? Tais questionamentos destacam a importância da transmissão dos jogos e brincadeiras pelas gerações através de diferentes formas, fundamentalmente pela oralidade, mas também por meio de registros escritos e fotográficos.

5.2 Bolinha de gude

A brincadeira de bolinha de gude, também conhecida por diferentes nomes como, “bulica”, “burquinha”, “birosca”, “burca”, “bolita”, “berlinde”, entre outros, é um jogo popularmente conhecido em diversos países. Consiste em usar pequenas bolinhas de vidro coloridas em desafios de precisão e estratégia. Segundo Cristina Von (2001, p. 78), as bolinhas “mais antigas já encontradas são de pedras semipreciosas e estavam no túmulo de uma criança egípcia, de 3 mil a.C. [...] Gude era o nome dado às pedrinhas redondas e lisas retiradas do leito dos rios”. A autora ainda afirma que há registros da brincadeira entre povos primitivos, na Grécia e em Roma antigas, com bolinhas feitas de diferentes materiais como pedra, argila, madeira, nozes e, em alguns casos, com ossos de animais. Na obra de Pieter Bruegel, “*Jogos Infantis*”, que já citamos anteriormente, é possível identificar um grupo de crianças jogando bolinha de gude, evidenciando a presença da brincadeira na Holanda, em 1560, quando a obra foi pintada.

Essa brincadeira tem uma grande variação de regras, podendo ser diferente em cada região, bairro ou até entre grupos de crianças, que adaptam o jogo conforme o espaço disponível, os

acordos entre os participantes e a criatividade local. Essa diversidade de formas de jogar mostra como a bolinha de gude é uma manifestação da cultura popular constantemente reinventada pelas novas gerações.



Expandindo o conhecimento para o passado



Situação de aprendizagem:
Que brincadeira é essa?

Objetivos:

- Reconhecer a bolinha de gude e suas formas de jogar como brincadeira tradicional.
- Expressar saberes prévios sobre a bolinha de gude.

Encaminhamentos metodológicos:

A proposta pedagógica envolvendo a brincadeira de bolinha de gude teve início em sala de aula com a exibição de imagens antigas retratando crianças jogando. Conduzimos a apresentação com uma dinâmica em que as imagens estavam parcialmente cobertas com fita, e cada aluno era

convidado a remover um pedaço, revelando gradativamente a figura completa. Durante esse processo, fizemos perguntas que instigam a curiosidade e a participação ativa dos estudantes, como forma de promover o desenvolvimento de hipóteses sobre a brincadeira em questão.

Figura 1 – Engraxates jogam bola de gude. Rio de Janeiro, 1910.



Fonte: Acervo do museu virtual Rio Memórias.

Disponível em: <https://riomemorias.com.br/memoria/bola-de-gude/>. Acesso em: 30 jun. 2024.



Figura 2 – Meninos jogando Bolinha de Gude. Fotografia J.R. Ripper. Rio de Janeiro, 1991.



Fonte: Acervo digital do Museu da Maré/ADOV.

Disponível em: <https://arquivomuseudamare.org/acervo-iconografico/meninos-jogando-bola-de-gude-1991/>.

Acesso em 30 de junho de 2024.

Com a imagem totalmente revelada, uma das crianças identificou a atividade como sendo a “buliquinha”, nome regional da bolinha de gude. A partir dessa identificação, iniciamos uma roda de conversa, na qual os alunos compartilharam seus conhecimentos prévios, experiências pessoais, formas de jogar, com quem haviam aprendido e outras vivências relacionadas. Esse momento foi essencial para valorizar os saberes infantis e para estabelecer uma conexão entre o conteúdo trabalhado e a cultura lúdica das crianças.

Na sequência, levamos a turma até a quadra da escola, e entregamos quatro bolinhas de gude para cada aluno. Propusemos que brincassem livremente inicialmente, da maneira como conheciam ou imaginavam que se jogava, sem a determinação de regras formais. Com isso, buscamos dar espaço para a autonomia, a criatividade e a colaboração entre os alunos, permitindo o compartilhamento e construção coletiva das regras do jogo, além do respeito às diferentes formas de brincar. A experiência demonstrou a riqueza dos saberes infantis e a importância de práticas pedagógicas que reconhecem e valorizam o protagonismo da criança, bem como o potencial educativo presente nas brincadeiras tradicionais.

Depois da exploração do material, propusemos algumas dinâmicas como: **a) alvo:** colocar alguns alvos (outras bolinhas), para cada um tentar acertar; **b) pista de corrida:** criar uma pista com obstáculos e ver quem consegue fazer a bolinha de gude percorrer o trajeto mais rápido e **c) distância:** divididas em grupos, as crianças jogam a bolinha para ver quem consegue jogar mais longe.

Questões mobilizadoras:

- Como eram feitas as bolinhas de gude? Onde as pessoas brincavam com as bolinhas de gude? Reforçar a utilização de diversas matérias-primas para confecção

nar as bolinhas ao longo dos tempos dependendo de cada contexto, assim como a utilização de diferentes locais para jogar.

- Vocês conhecem essa brincadeira? Já brincaram alguma vez? Conheciam por outro nome? Relacionar o conhecimento prévio sobre a brincadeira com a possível transmissão de seus familiares ou o aprendizado entre seus pares (próprias crianças), incluindo diferentes formas de jogar e nomenclaturas conhecidas. O fato de alguma criança não conhecer a brincadeira reforça o papel da escola em apresentar esses saberes como patrimônio cultural.



**Expandindo o conhecimento
para o passado, no espaço, e
vivendo o presente**



Situação de aprendizagem:
Bolinhas de ontem, bolinhas de hoje,
bolinhas de todos os lugares!

Objetivos:

- Conhecer elementos sobre a história da bolinha de gude.

- Identificar alguns nomes e formas de jogar bolinha de gude pelo Brasil.
- Conhecer as regras, vivenciar e fruir algumas variações de jogos de bolinha de gude.

Encaminhamentos metodológicos:

Iniciamos a aula em sala com a exibição de vídeos⁷ que abordam diferentes aspectos da bolinha de gude como sua história, variações regionais, nomes populares pelo Brasil, modos de fabricação e as diferentes formas de jogar. Os vídeos selecionados permitiram que os alunos observassem como a brincadeira está presente em diversas regiões do país e como ela pode variar em regras, contextos e estilos de jogo. Ao longo da exibição, fizemos perguntas para estimular o diálogo e a participação ativa das crianças, aproximando o conteúdo apresentado da realidade e das memórias afetivas de cada um.

Posteriormente e em aulas subsequentes organizamos a turma em pequenos grupos para

vivenciar jogos tradicionais estruturados com bolinha de gude, adaptados às diferentes faixas etárias. Para os alunos dos 1º e 2º anos, foram propostos jogos com regras mais simples, como o “Três Covinhas”, “Biribinha” e “Meia-lua”. Já para os alunos dos 3º, 4º e 5º anos, foram apresentados jogos mais complexos, como o “Jogo do Mata”, “Círculo”, “Triângulo”, “Estrela” e “Bolicross”, que exigem estratégia, atenção e trabalho em equipe. A descrição destas variações do jogo foram encontradas no site Wikipédia⁸ com a busca pela palavra Berlinde, nome pelo qual a bolinha de gude é conhecida em Portugal.

Questões mobilizadoras:

- O que conhecíamos sobre a bolinha de gude e o que passamos a conhecer após as aulas? Valorizar o que as crianças já sabiam e permitir que percebam o avanço que tiveram com novas experiências.
- Das variações da bolinha de gude, qual foi a mais divertida? E qual a



7 Vídeo do Youtube: Bolinha de gude - IC para crianças | Vivências e Brincadeiras - Canal Itaú Cultural. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YmljnJALnhQ>. Acesso em 13 jul. 2024.

Vídeo do Youtube: Território do Brincar | Série de MiniDocs | Bolinha de gude – Bairro do Arraial - Araçuaí, MG - Canal Território do Brincar. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nyC-noctzvBY>. Acesso em 13 jul. 2024.

Vídeo do Youtube: Como é feita a bolinha de gude/ fabricação das bolinhas de vidro - Canal CGS Share. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gdc2CUmgJIY>. Acesso em: 13 jul. 2024.

8 Veja as referências ao final do capítulo.

mais desafiadora? Oportunizar a manifestação das preferências das crianças a partir dos jogos vivenciados, bem como reforçar que para que o aprendizado aconteça, é importante a repetição das experiências, fazendo com que as habilidades sejam aprimoradas com o processo de ensino e aprendizagem. Por se tratar de uma brincadeira que exige certo grau de coordenação motora, concentração e precisão, as primeiras vivências não devem ser frustrantes, cabendo ao professor motivar e incentivar as crianças para realizarem novas tentativas.



Encaminhamentos metodológicos:

Dando continuidade à brincadeira que exploramos na aula anterior e considerando os saberes adquiridos, propusemos que os alunos inventassem um jogo com as bolinhas de gude. Para tanto, em quadra, pedimos para eles dividirem-se em grupos e juntos criassem uma brincadeira para ser apresentada posteriormente para a turma. Inicialmente, ficamos apenas observando os alunos, permitindo que fossem protagonistas do processo. Percebemos o envolvimento e a empolgação de todos ao pensar em estratégias, regras, delimitação do espaço e formas de tornar a brincadeira divertida e colaborativa. Alguns grupos decidiram adaptar jogos tradicionais, com corridas ou labirintos, havendo trocas de ideias e muito trabalho em equipe, o que evidenciou não ape-

Vivendo o presente



Situação de aprendizagem:
A cultura do brincar.

Objetivo:

Estimular a criatividade, o protagonismo e o trabalho em equipe dos alunos por meio da criação coletiva de jogos com bolinhas de gude, desenvolvendo habilidades de cooperação, tomada de decisão e respeito às diferentes ideias durante o processo lúdico.

nas a criatividade das crianças, mas também habilidades como cooperação e respeito às opiniões dos colegas. Ao mesmo tempo, houve conflitos que foram por nós mediados, além de sugerirmos ajustes nas dinâmicas dos jogos criados. Ao final, cada grupo apresentou de forma breve sua proposta de jogo, explicando as regras e demonstrando como funcionava. Essa etapa foi essencial para que os demais colegas pudessem conhecer diferentes possibilidades e se inspirar para novas brincadeiras.

Questões mobilizadoras:

- Como foi a criação do jogo de bolinha de gude? Refletir sobre o processo criativo (planejamento, execução e ajustes). Retomar a importância do respeito e comunicação entre os participantes para que as ideias possam ser implementadas, estimulando um ambiente dialógico e respeitoso, dirimindo eventuais desencontros.
- Os jogos criados agradaram a turma? Qual foi o mais desafiador? Qual o mais divertido? Incentivar a autoavaliação sobre o produto final, reconhecendo conquistas e identificando possíveis melhorias.

5.3 Jogos de mão

Os jogos de mão, segundo Fernanda Souza (2018, p. 50), envolvem um “repertório variado e sofisticado de combinações de elementos musicais, textuais e de movimento”. São jogos realizados geralmente entre duas ou mais pessoas, que envolvem ritmos, palmas, batidas e, frequentemente, cantigas ou rimas acompanhadas por movimentos coordenados. Eles fazem parte da tradição oral infantil e têm um papel importante no desenvolvimento motor, cognitivo, social e cultural das crianças.

Nesses jogos, as ações seguem um ritmo constante, ditado pela cantiga, exigindo sincronia entre os movimentos das mãos e a música, a memorização de letras e o desenvolvimento da linguagem oral. Apesar de consistir na repetição de versos e movimentos, há inúmeras possibilidades de criação espontânea (ou mediada pelo professor) de novas variações.

É comum que os jogos sejam transmitidos dos adultos para as crianças, ou mesmo de criança para criança. As brincadeiras de mão têm raízes ancestrais e multiculturais, sendo registradas em diversas sociedades ao longo do tempo. Suas origens são difíceis de precisar, mas há registros em diversas partes do mundo, inicialmente como parte de rituais e manifestações culturais ou em jogos de salão e atividades folclóricas. No Brasil, essas brincadeiras foram amplamente

difundidas por meio da oralidade popular, principalmente entre as crianças nas ruas e escolas, ganhando variações regionais de cantigas e movimentos.



Expandindo o conhecimento para o passado



Situação de aprendizagem:
Jogos de mão que ensino e que aprendo!

Objetivo:

Valorizar e ressignificar as brincadeiras tradicionais de mão como patrimônio cultural transmitido por gerações, reconhecendo sua permanência no tempo e sua importância nas relações sociais e culturais da infância.

Encaminhamentos metodológicos:

Para introduzirmos a proposta sobre brincadeiras de mão dentro do eixo “Expandindo o conhecimento para o passado”, utilizamos o vídeo “*Escola de Ensino Fenomenal*”⁹ como recurso disparador da

atividade. Acreditamos que o uso de imagens em movimento, músicas e cenas de crianças brincando ativa a memória afetiva e instiga o interesse das crianças a partir de múltiplas linguagens. Antes da exibição, nos reunimos com a turma em roda e lançamos algumas perguntas mobilizadoras para despertar a curiosidade e o pensamento crítico. Após esse momento inicial, assistimos juntas ao vídeo e, em seguida, promovemos uma conversa coletiva, pedindo que compartilhassem quais brincadeiras reconheceram, se já haviam brincado de algumas delas e com quem aprenderam.

Foi nesse momento que introduzimos o conceito de “brincadeiras de mão”, explicando que são jogos tradicionais marcados pelo uso ritmado de movimentos das mãos (mas também de outras partes do corpo), acompanhados ou não de cantigas, transmitidos de geração em geração por meio da oralidade. A partir desse contexto, propusemos a construção de duas listas no quadro: uma com brincadeiras de mão conhecidas pelos meninos e outra pelas meninas. Utilizamos essa estratégia como recurso reflexivo, pois se na experiência anterior, com a brincadeira da bolinha de gude, observamos que mais meninos conheciam e ensinavam, desta vez, foram as meninas que demonstraram conhecer mais brincadeiras de mão. Essa observação nos possibilitou discutir sobre a troca de saberes,

9 Vídeo do Youtube: A Escola de Ensino Fenomenal (Nélio Spréa e Levi Brandão, 2014) - Canal Parabolé - Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=4iy10l_huSI. Acesso em 25 jul. 2025.

[youtube.com/watch?v=4iy10l_huSI](https://www.youtube.com/watch?v=4iy10l_huSI). Acesso em 25 jul. 2025.

o respeito às diferenças e o valor da diversidade cultural que cada criança traz consigo.

Em seguida, organizamos um momento de livre exploração e transmissão oral. As crianças formaram duplas ou pequenos grupos e foram convidadas a ensinar umas às outras as brincadeiras de mão que conheciam. Enquanto brincavam, permanecemos atentos à forma como se organizavam, como usavam o corpo e como se apropriavam das músicas, ritmos e gestos. Incentivamos que experimentassem o papel de quem ensina e de quem aprende, respeitando os tempos de cada um. Em uma roda de conversa, foi possível resgatar as experiências vividas durante a aula. Perguntamos o que mais gostaram, se aprenderam alguma brincadeira nova e quem havia ensinado.

Construímos juntos um cartaz intitulado “Brincadeiras que atravessam o tempo”, onde registramos os nomes das brincadeiras aprendidas e quem ensinou. Essa metodologia permitiu o resgate das memórias afetivas, a valorização da cultura oral e o reconhecimento das crianças como sujeitos ativos e detentores de saberes, contribuindo para a construção coletiva do conhecimento e a preservação das brincadeiras tradicionais.

Questões mobilizadoras:

- Como será que era brincar quando não existia internet ou celular? Vocês conhe-

cem alguma das brincadeiras que aparecem no vídeo? Alguém aqui já brincou com seus avós ou tios de alguma dessas brincadeiras? Será que essas brincadeiras mudam de um lugar para outro? Como será que essas brincadeiras continuam sendo conhecidas mesmo depois de tantos anos? Refletir sobre os diferentes contextos e formas de brincar característicos de cada um deles. Problematicar a possibilidade de os jogos e brincadeiras serem importantes elementos de socialização e aprendizado. Destacar que nas brincadeiras de mão, o corpo é o principal recurso lúdico. Diferentemente de jogos que exigem materiais externos. Essa característica confere a elas uma simplicidade e acessibilidade únicas, possibilitando sua prática em qualquer lugar e a qualquer momento, sem necessidade de objetos específicos. Ao envolverem diretamente o movimento e a sensibilidade tátil como ferramentas de diversão e criação, as brincadeiras de mão desenvolvem a autonomia corporal, evidenciando como o corpo é, em si, um espaço de invenção e expressão.



Vivendo o presente



Situação de aprendizagem:
Apresentação coletiva de uma
brincadeira de mão conhecida.

Objetivo:

Valorizar e vivenciar as brincadeiras de mão como manifestações culturais contemporâneas presentes no cotidiano das crianças, promovendo o protagonismo, a escuta e a cooperação na preparação de uma apresentação coletiva para a comunidade escolar.

Encaminhamentos metodológicos:

Dando continuidade ao trabalho realizado anteriormente, em que exploramos as brincadeiras de mão como parte da tradição oral e da memória cultural, iniciamos esta nova etapa com o olhar voltado para o presente. Nosso objetivo foi valorizar as formas de brincar que fazem parte do cotidiano atual das crianças, reconhecendo como elas preservam e reinventam essas manifestações culturais no dia a dia. Começamos a aula retomando, em conversa com a turma, as lembranças do vídeo da “Escola de Ensino Fenomenal”, a que havíamos assistido anteriormente. Relembramos

juntos algumas das canções e brincadeiras que aparecem no vídeo, questionando quais eram conhecidas por eles e quais outras brincadeiras de mão faziam parte do repertório das crianças hoje. As falas foram acolhidas com atenção, e registramos no quadro os diferentes exemplos compartilhados. Durante esse momento, observamos como as meninas traziam mais referências relacionadas às brincadeiras de mão, e isso se transformou em uma rica oportunidade de troca, onde puderam ensinar e explicar algumas dessas brincadeiras para os colegas. Reforçamos com o grupo a importância de ouvir, respeitar e aprender uns com os outros.

A partir dessa escuta e levantamento coletivo, lançamos o desafio da aula: escolherem, como turma, uma das brincadeiras de mão conhecidas para ensaiarmos juntos e realizarmos uma apresentação coletiva para todas as crianças da escola, no horário do recreio. Assim como vimos no vídeo anteriormente, queríamos que aquele momento lúdico e expressivo se tornasse uma vivência coletiva, compartilhada com toda a comunidade escolar. Durante os ensaios, organizamos os gestos, o ritmo, a ordem dos movimentos e a expressão corporal. Incentivamos a cooperação e o cuidado mútuo, respeitando os tempos de aprendizagem de cada criança e promovendo um ambiente de incentivo, alegria e envolvimento. A cada repe-



tição, a segurança aumentava, e o sentimento de pertencimento se fortalecia. Encerramos essa fase com uma roda de conversa em que as crianças relataram suas impressões sobre a experiência de se prepararem para a apresentação. Muitas destacaram o quanto foi divertido aprender com os colegas, o desafio de fazer os movimentos em conjunto e a expectativa de se apresentarem para toda a escola.

Questões mobilizadoras:

- Quais brincadeiras de mão ainda brincamos hoje? Que músicas ou gestos dessas brincadeiras fazem parte do nosso dia a dia? O que torna essas brincadeiras tão divertidas e especiais para nós? Será que os colegas da escola conhecem essas brincadeiras também? Como podemos ensaiar juntos para apresentar uma brincadeira de mão para outras crianças? Destacar, por meio destas questões, as ricas possibilidades de aprendizado e socialização que os jogos de mãos podem proporcionar.

Expandindo o conhecimento no espaço



Situação de aprendizagem:
“Marinero”.

Objetivo:

Reconhecer e valorizar as brincadeiras de mão como manifestações culturais presentes em diferentes países e idiomas, promovendo a escuta, o respeito às diversidades e o protagonismo das crianças migrantes.

Encaminhamentos metodológicos:

Dando continuidade ao trabalho, nesta aula partimos para o eixo “Expandindo o conhecimento no espaço”, com o propósito de mostrar às crianças que o brincar é uma linguagem universal, que atravessa fronteiras e está presente em diversas culturas ao redor do mundo. Para iniciar a aula, assistimos juntos ao vídeo da brincadeira de mão “Marinero”¹⁰, cantada em língua espanhola. Antes mesmo do vídeo terminar, algumas crianças já tentavam repetir o ritmo da canção e imitar os gestos.

10 Vídeo do Youtube: Marinero - Juego rítmico de palmadas (Canción para niños) - Profe Selvin - Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=ZuzS8HAh1hw>. Acesso em 25 jul. 2025



Aproveitamos esse interesse inicial para lançar algumas perguntas à turma: De onde vocês acham que vem essa brincadeira? Já ouviram essa língua em outro momento? Conhecem alguém que fala espanhol? A partir dessas provocações, surgiram relatos espontâneos de algumas crianças sobre colegas ou familiares que falam espanhol. Então, fizemos um movimento intencional de escuta com as crianças migrantes presentes na escola que falam espanhol como primeira língua. Convidamos essas crianças a nos contarem se conheciam a canção “Marinero” ou outras brincadeiras de mão de seus países de origem. Esse momento foi potente e

acolhedor, uma oportunidade genuína para valorizarmos a diversidade linguística e cultural existente em nosso espaço educativo.

Na sequência, escrevemos a letra da canção no quadro e realizamos a leitura coletiva. Trabalhamos a pronúncia dos versos, cantamos juntos e fizemos a tradução participativa, permitindo que todos compreendessem a letra e se apropriassem da brincadeira com sentido. Assistimos novamente ao vídeo, agora com mais atenção aos gestos e movimentos de palmas. Organizamos a turma em duplas e, passo a passo, fomos ensinando os movimentos da brincadeira. Incentivamos que as crianças se revezassem com diferentes colegas, promovendo trocas e ajudando uns aos outros a memorizar os gestos. A participação das crianças falantes de espanhol foi essencial nesse momento: elas naturalmente assumiram um lugar de protagonismo e ajudaram no ritmo, na entonação e na confiança de todos. Como complemento à vivência, apresentamos o globo e o mapa-múndi, onde localizamos a Espanha e outros países de língua espanhola, como Argentina, Bolívia e Colômbia, destacando as origens das crianças da turma. Falamos sobre como o brincar conecta diferentes infâncias ao redor do mundo. Em uma roda de conversa, cada criança pôde compartilhar o que mais gostou da experiência.

Algumas destacaram a alegria de cantar em outra língua, outras contaram que se sentiram “viajando” por outro país. As crianças migrantes expressaram orgulho por verem sua língua valorizada e acolhida. Essa vivência fortaleceu nossa convicção de que o brincar pode e deve ser ponte entre culturas, promovendo respeito, escuta, empatia e encantamento pelo outro.

Questões mobilizadoras:

- Vocês já brincaram de alguma brincadeira de mão diferente daquelas que conhecemos aqui no Brasil? Que outras línguas vocês já ouviram alguém falando? Como será que as crianças brincam em outros países? Alguém da nossa turma ou da escola fala outra língua e pode nos ensinar uma brincadeira diferente? Será que as palavras, os gestos e os ritmos mudam nas brincadeiras de um país para outro? Destacar a diversidade étnica e cultural, reforçando a possibilidade de o brincar e o jogar se constituírem como importantes elementos de aprendizagem e valorização das culturas.

5.4 Encerramento da proposta: expandindo o conhecimento para o futuro



Situação de aprendizagem:
Criação coletiva de novas brincadeiras de mão.

Objetivo:

Promover a autoria e o protagonismo das crianças por meio da criação coletiva de novas brincadeiras de mão, valorizando os saberes vividos ao longo da proposta e registrando-os como legado cultural para as futuras gerações da escola.

Encaminhamentos metodológicos:

Para concluir nossa proposta sobre brincadeiras de mão, convidamos as crianças a pensarem no futuro: como seria uma brincadeira criada por elas, que pudesse ser conhecida e vivenciada por outras crianças nos anos que ainda virão? Iniciamos retomando nossa trajetória, lembrando momentos marcantes do projeto, como a descoberta do baú, as brincadeiras co-

nhedidas, o contato com culturas diferentes e a apresentação coletiva no recreio. A partir desse resgate afetivo e cultural, lançamos um novo desafio: cada turma criaria coletivamente uma nova brincadeira de mão, podendo se inspirar nas que já conheciam ou inventar algo totalmente diferente.

Reunidos em roda, abrimos espaço para sugestões de palavras, ritmos e gestos. A professora atuou como mediadora do processo, registrando no quadro as propostas feitas oralmente pelos estudantes. À medida que a letra da nova brincadeira ia sendo construída e ajustada, realizamos tentativas práticas dos gestos e batidas.

Apenas quando todas as crianças concordaram com a versão final, a brincadeira foi passada a limpo por um escriba da turma, escolhido com base no interesse ou disponibilidade de escrever para o grupo. O registro foi então dobrado cuidadosamente e colocado dentro de uma cápsula do tempo, confeccionada com rolos de papel higiênico decorados com desenhos, cores e símbolos importantes para cada turma. Essas cápsulas foram depositadas dentro do baú encontrado no início da proposta, que agora se tornou um guardião das memórias e invenções de cada turma, com a missão de preservar suas criações para que outras crianças da escola, no futuro, possam abrir o baú e brincar também.

Encerramos com um momento de partilha coletiva, no qual cada turma apresentou sua

criação ao grupo. Essa criação final simbolizou a união entre passado, presente e futuro, mostrando que as brincadeiras de mão são vivas, transformadoras e continuam sendo criadas a partir do que compartilhamos. Foi um momento de muita emoção e pertencimento, no qual as crianças se reconheceram como autoras de cultura, multiplicadoras de saberes e parte viva da história da escola.

Questões mobilizadoras:

- O que aprendemos ao longo do nosso caminho com as brincadeiras de mão? Como seria uma brincadeira de mão criada por nós? Que elementos (ritmo, letra, gestos) podemos usar para inventar uma nova brincadeira? Por que é importante deixar um registro das nossas brincadeiras para outras crianças? Como gostaríamos que as crianças do futuro conhecessem e brincassem com algo que foi feito por nós? Estimular o processo criativo e destacar a importância de deixar registros (escritos, fotográficos, ou audiovisuais) para as próximas gerações.

REFERÊNCIAS:

SOUZA, Fernanda. **Mão no pé, mão na mão, mão na testa, mão no chão:** processos criativos e de aprendizagem musical presentes nos jogos de mãos infantis. Curitiba: edição do autor, 2018.

VON, Cristina. **A história do brinquedo:** para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem. São Paulo: Alegro, 2001.

SITES

Rio Memórias. <https://riomemorias.com.br/>. Acesso em 01 ago. de 2025.

Museu da Maré. <https://arquivomuseudamare.org/>. Acesso em 01 ago. de 2025.

Wikipedia. Berlim. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Berlim>. Acesso em 15 jun. de 2024.