

DIVERSÃO E CONHECIMENTO

UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS
DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO



organizadores

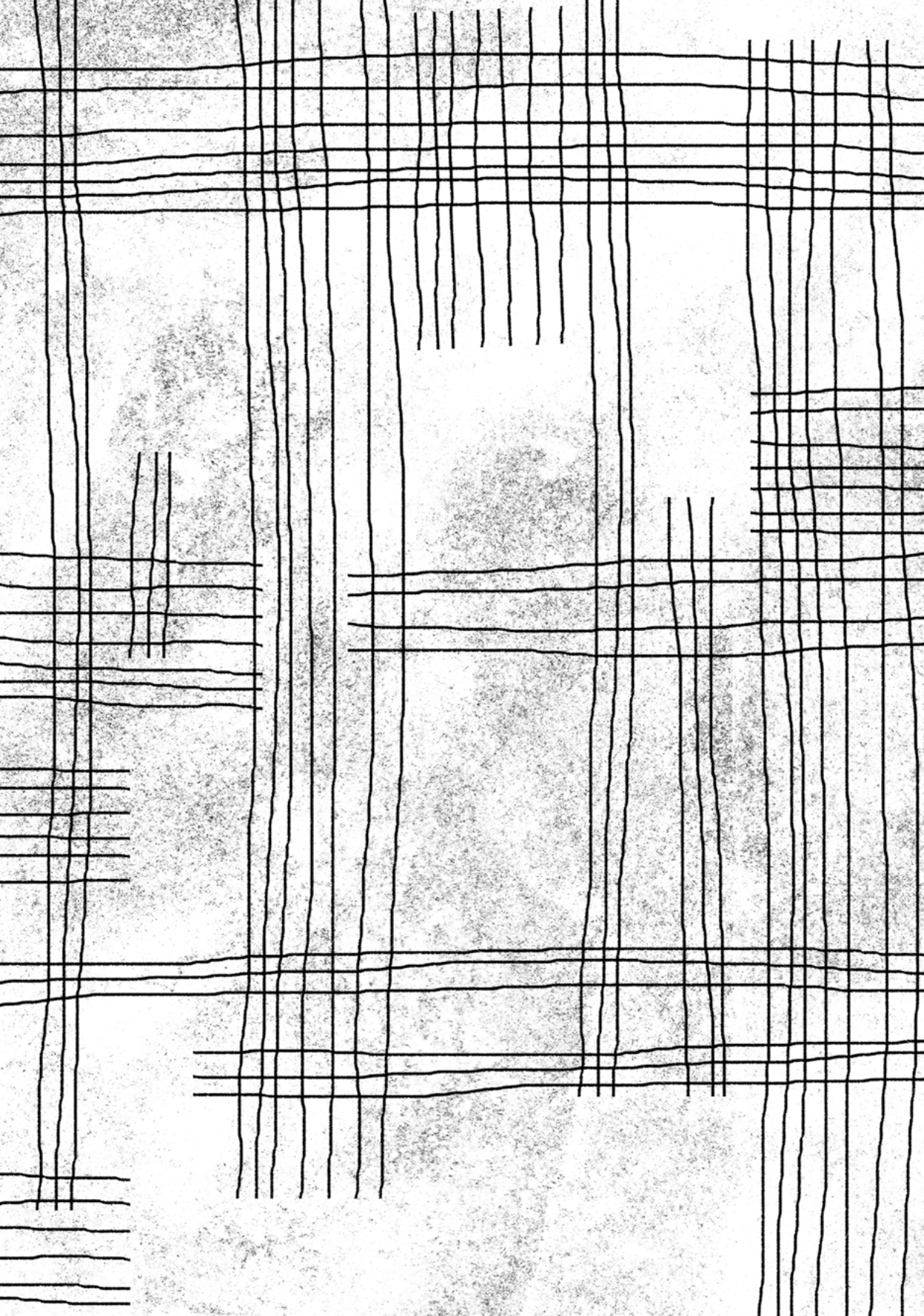
TATIANNE SILVA SANTOS

MATIAS NOLL

LEONARDO CARLOS DE ANDRADE

ilustrações

SANTIAGO RÉGIS





SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO

DIVERSÃO E CONHECIMENTO

UM RESGATE DE BRINCADEIRAS E JOGOS DA
COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

organizadores
Tatianne Silva Santos
Matias Noll
Leonardo Carlos de Andrade

ilustrações
Santiago Régis

2020 © Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – IF Goiano

Pesquisa financiada por meio do Chamada Universal/ CNPq 01/2016

Processo: 42826612016-9

ISBN (E-book): 978-65-87469-01-0

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema Integrado de Bibliotecas (SIBI) – Instituto Federal Goiano**

I59c

INSTITUTO FEDERAL GOIANO

Diversão e conhecimento - um resgate de brincadeiras e jogos da
Comunidade
Quilombola do Cedro / [Organização de] Tatianne Silva Santos; Matias Noll;
Leonardo Carlos de Andrade. - 1. ed. - Goiânia: IF Goiano, 2020

65 p., il.

ISBN (E-book): 978-65-87469-01-0

Ilustrações: Santiago Reis

1. Comunidade Cedro – Quilombo - Goiás. 2. Tradição. 3. Costumes. 4. Cultura.
I. Santos, Tatianne Silva. II. Noll, Matias. III. Andrade, Leonardo Carlos de. IV.
Reis, Santiago. V. IF Goiano. VI. Título.

CDU: 39(817.3)

Reitor

Elias de Pádua Monteiro

Conselho Editorial

Alan Carlos da Costa

Pró-reitor de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação

Iraci Balbina Gonçalves Silva

Pró-Reitora Substituta de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação

Mariana Buranelo Egea

Kleyfton Soares da Silva

Guilherme Malafaia Pinto

Ivandilson Pessoa Pinto de Menezes

André Bonadias Gadelha

Ana Paula Silva Siqueira

Ítalo José Bastos Guimarães

Maryele Lázara Rezende

Rosenilde Nogueira Paniago

Natália Carvalhães de Oliveira

Luiza Ferreira Rezende de Medeiros

Maria Luiza Batista Bretas

Paulo Alberto da Silva Sales

Equipe da Editora do IF Goiano

Sarah Suzane Amancio Bertolli

Venâncio Gonçalves

Coordenadora Geral da Editora

Lídia Maria dos Santos Morais

Assessora Editorial

Johnathan Pereira Alves Diniz

Assessor Técnico

Organizadores

Tatianne Silva Santos

Matias Noll

Leonardo Carlos de Andrade

Revisão

Vera Maria Tietzmann Silva

Ilustração

Santiago Régis

Diagramação

Guilherme Cardoso Furtado

Colaboradores

Angela Maria dos Santos Morais

Anesília Morais Pio

Armantina Maria de Jesus

Epaminondas Gonçalves da Silva

Gilmar Santos Morais

Hidelbrando Simão de Morais

Jerônimo Gonçalves da Silva

John Lennon de Jesus Aniceto

José Antônio de Morais

Luceli Moraes Pio

Selma Santos Morais

Simone Pereira Morais

Sueli Oliveira Santos Morais

Aos negros do Cedro.

Sumário

| | |
|---|----|
| APRESENTAÇÃO <i>Tatianne Silva Santos</i> | 10 |
| A COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO – UMA TRAJETÓRIA DE LUTA E RESISTÊNCIA <i>Tatianne Silva Santos</i> | 12 |
| JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA: FIM OU MEIO? <i>Leonardo Carlos de Andrade</i> <i>Matias Noll</i> <i>Tatianne Silva Santos</i> | 18 |
| EXPLORANDO A CULTURA AFRICANA PELO BRINCAR <i>Leonardo Carlos de Andrade</i> | 26 |
| BRINCADEIRAS, JOGOS E BRINQUEDOS DO CEDRO: DIVERSÃO E CONHECIMENTO <i>Matias Noll</i> <i>Sheila Oliveira Feitosa</i> <i>Tatianne Silva Santos</i> | 34 |
| SOBRE OS ORGANIZADORES | 64 |





APRESENTAÇÃO

A recreação tem perdido espaço no ambiente escolar e no cotidiano infantil em função dos atrativos que os recursos tecnológicos hoje oferecem. As TVs, tablets, smartphones e computadores têm proporcionado às crianças e adolescentes novas formas de entretenimento. Assim, o encanto de confeccionar seus próprios brinquedos, como pernas de pau, petecas, bonecas e carrinhos, já não fazem parte da realidade de muitas crianças brasileiras. Brincadeiras como pique-pega, catavento, adoleta e tantas outras têm se perdido ao longo do tempo e espaço.

Essa mudança do cotidiano infantil e infantojuvenil observada nas últimas décadas está comprometendo o desenvolvimento fisiológico, psicomotor e socioafetivo de nossas crianças e jovens. Diante de tal realidade, torna-se importante revitalizar e valorizar os jogos e as brincadeiras tradicionais, que podem ser por meio de atividades de educação física.

A escola é um lugar propício para desenvolver habilidades humanas de modo prazeroso e eficiente. É nesse contexto que esta publicação pretende contribuir com a prática de pedagogos, professores de educação física e de outras áreas, possibilitando um trabalho interdisciplinar por meio da divulgação das práticas corporais de uma comunidade remanescente de um quilombo – no caso, o Cedro, em Mineiros-GO. Trata-se de práticas que podem ser incorporadas ao cotidiano escolar, possibilitando não somente um resgate de expressões corporais e musicais como também a visibilidade de um quilombo, ressignificando e valorizando padrões, experiências e práticas não-hegemônicas.

Assim, a proposta deste livro não é ser uma simples coletânea de jogos, brincadeiras e brinquedos. É, antes de mais nada, resgatar a tradição de um povo que faz parte de uma cultura universal que tem sido obliterada, deixada à margem, pela ideologia dominante. Esta, fundamentada num discurso em prol do progresso e da chamada globalização, tem instituído valores, padrões e comportamentos, homogeneizando todos os povos e desconsiderando as identidades nacionais e regionais dos diferentes grupos que compõem a sociedade brasileira.



Em tal contexto, percebe-se uma tentativa de desconstruir a ideia de utilizar jogos e brincadeiras como processos educativos, minimizando sua importância com respaldo na falácia de não haver fins pedagógicos para tais práticas. Esta obra tenta refutar essa ideia, possibilitando ao professor refletir sobre os sentidos e significados dos jogos, brincadeiras e brinquedos, valendo-se deles como elementos motivadores para a releitura da cultura quilombola e dando um novo sentido às aulas na Educação Básica.

As manifestações corporais e os brinquedos descritos neste livro resultaram de uma pesquisa de caráter etnográfico e etnobotânico financiada pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq, realizada por servidores do IF Goiano de 2016 a 2018 no quilombo do Cedro, localizado em Mineiros, no estado de Goiás. Dela também resultaram outras quatro publicações para uso escolar: Um Girassol para Tiana, escrito por Tatianne Silva Santos e Mara Núbia Dionísio; Lembranças Cedrinhas: uma experiência de contação de histórias bilíngue, organizado por Priscila Rodrigues do Nascimento, Joana Dark Leite, Maurício Fernando Schneider Kirst e Tânia Regina Vieira; How way leads on to way: narrative in an interactive process, de autoria de Maria Luiza Batista Bretas e Vera Maria Tietzmann; e Plantas Medicinais – manipulação e uso na Comunidade Quilombola do Cedro, organizado por Kennedy Araújo Barbosa.

Este livro está dividido em quatro capítulos, o primeiro, “A Comunidade Quilombola do Cedro – uma trajetória de luta e resistência”, apresenta algumas informações sobre a origem e as características dos habitantes remanescentes do quilombo original; o segundo, “Jogos e brincadeiras na escola: fim ou meio?”, aborda a manifestação cultural dos jogos e brincadeiras enquanto processo didático no ambiente escolar; o terceiro, “Explorando a cultura africana pelo brincar”, tem como objetivo principal relatar a origem africana de alguns jogos possibilitando a reflexão sobre a luta do negro diante da escravidão e, por fim, o quarto capítulo traz a descrição de jogos, brinquedos e brincadeiras praticadas na Comunidade Quilombola do Cedro nas últimas sete décadas.

Tatianne Silva Santos





A COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CEDRO

Uma trajetória de luta e resistência

Tatianne Silva Santos

Entre os séculos XVI e XIX, desenvolveu-se uma sociedade colonial no Brasil. De diversos lugares chegaram – através do tráfico negreiro – homens e mulheres do Continente Africano. Ao descerem nos portos brasileiros, passavam a ser, simplesmente, escravos negros. Como objetos de propriedade de seus senhores, foram silenciados, maltratados e humilhados de todas as formas.

No entanto, apesar de tudo, conseguiram recriar microestruturas de poder, estabelecendo alianças, regras de convivência, articulando formas de negociação e de resistência. A esse modo de se organizarem e lutarem podemos atribuir o nome de resistência negra, que teve nas fugas uma das formas mais comuns de ação.

Havia aqueles que, isoladamente ou em pequenos grupos, conseguiam escapar, formando sociedades, constituídas com estrutura econômica e social próprias. Essas comunidades foram inicialmente denominadas mocambos e, mais tarde, quilombos.

Com o fim da escravidão e por conta da exploração de terras, centenas de comunidades quilombolas foram expulsas ou tiveram suas terras invadidas, porém houve aqueles que lutaram e conseguiram se manter nas áreas onde viviam. Esses que conseguiram resistir ao longo dos anos são chamados de remanescentes de quilombos, ou quilombos contemporâneos.

As comunidades quilombolas existem hoje em 24 estados da federação. Há 30 quilombos registrados só no Estado de Goiás, localizados



em diferentes regiões, entre os quais está a Comunidade Quilombola do Cedro. Este capítulo tem como objetivo apresentar algumas características desses remanescentes do antigo quilombo, que são a prova viva da história de luta e resistência negra.

O QUILOMBO DO CEDRO – O INÍCIO

Os negros foram trazidos para o estado de Goiás no século XVIII para trabalharem na extração de ouro no leito dos rios. Entre eles, estava Francisco Antônio de Moraes, que veio para cá ainda criança e ficou conhecido como Chico Moleque.

Ele era um escravo que jamais foi chicoteado ou espancado como acontecia com muitos escravos. Chico Moleque tinha o respeito de todos os companheiros, incluindo o de seu senhor. Devido à sua dedicação, foi-lhe permitido que trabalhasse fora em feriados e dias santos, recebendo remuneração. Dessa forma, conseguiu comprar não só a sua própria alforria, como também a de sua esposa Rufina e da filha Benedita. Foi também assim, por meio de dias incansáveis de trabalho, que ele conseguiu comprar a Fazenda Flores do Rio Verde, por volta de 1895, no Sudoeste goiano, na cidade de Mineiros, berço do que é hoje a Comunidade do Cedro.

No local, iniciou a agricultura de subsistência, que logo se transformou em um rentável comércio de grãos e de outros produtos retirados da terra. Além da filha Benedita, ele teve mais nove filhos, todos livres, pois nascidos após a abolição da escravatura.

Depois da Lei Áurea, muitos foram os escravos que ficaram sem ter o que comer e onde se abrigar, pois a lei não se preocupou com o que lhes aconteceria quando se tornassem livres. Comovido com tal situação, Chico Moleque abrigou dezenas de ex-escravos em suas terras, formando assim uma grande comunidade.

Além de uma notável força de trabalho, ele também se preocupava com a saúde daqueles que o rodeavam. Muito distante da capital, o acesso a médicos era extremamente difícil, e foi em função disso que iniciou o manejo com as plantas medicinais para a cura de diversos males, conhecimento que repassou a seus descendentes.



Entre os cedrinos, Chico Moleque é considerado um verdadeiro herói. De fato, há que se reconhecer que ele fez diferença em um tempo que somente os coronéis eram respeitados.

O QUILOMBO DO CEDRO NO SÉCULO XXI

Com uma população atual de 237 pessoas que conservam hábitos simples de vida, o Cedro conseguiu ao longo de quase dois séculos de história preservar características elementares de agrupamento e manter traços de sua cultura original. Diversas práticas reafirmam a identidade do grupo enquanto quilombola: danças típicas, como a dança guerreira, a culinária, a religiosidade, o relacionamento próximo entre ser humano e natureza, o manejo do ecossistema, a preservação do Bioma Cerrado, além da forma equilibrada de lidar com a terra, de uso e usufruto desde seus antepassados.

O quilombo está dividido em 70 chácaras, onde se abrigam as famílias. As casas, geralmente com paredes de adobe, cobertura de telhas cerâmicas, piso de cimento queimado e grandes janelas, são muito bem arejadas. Contrastando com a arquitetura rústica, encontram-se eletrodomésticos modernos e aparelhos eletrônicos sofisticados no interior dessas residências, onde os cedrinos desfrutam de conforto e abundância.

Abundância é uma característica desse povo. As refeições são sempre muito fartas e quase tudo é retirado da terra com o seu trabalho. Eles fazem muito bom uso do solo em que habitam, pois, além das hortas, há sempre criações de galinhas, porcos e vacas para garantir a sua alimentação.

Observa-se a importância dos saberes passados de geração a geração sobre as plantas curativas, o que se reflete não apenas na vida dos cedrinos, como também na sustentação do ecossistema local. Em meio à riqueza do patrimônio cultural e imaterial desse povo, sem dúvida destaca-se o conhecimento profundo que os cedrinos têm das plantas medicinais do Bioma Cerrado.

A comunidade que, ao longo de sua história bicentenária, foi vítima de uma violenta forma de desapropriação territorial e de discriminação racial e sociocultural, atualmente, em função dos saberes que



detém, conquistou o respeito e o reconhecimento na região. Abriu-se para os cedrinos a possibilidade de terem uma vida mais digna, pela manipulação e comercialização de garrafadas medicinais, responsáveis pela cura de inúmeras doenças dentro e fora da comunidade.

A base da organização social do Cedro é a família, e é em torno dela que giram todas as atividades naquele local, especialmente quando se trata dos saberes tradicionais. Eles se valem da oralidade para preservarem saberes cultivados desde a época de Chico Moleque. Há todo um cuidado quando se trata das receitas dos produtos fitoterápicos produzidos por eles. Em local algum essas receitas estão registradas fisicamente, todas são mantidas em sigilo entre eles, sendo repassadas oralmente, geração após geração.

Eles têm consciência da riqueza de seus saberes, uma vez que, constantemente, são surpreendidos com a presença de pesquisadores que ali vão a fim de estudarem o princípio ativo e a real eficácia dessas famosas garrafadas. Também são muito requisitados para darem mini-cursos a médicos, farmacêuticos e estudantes universitários.

Para os cedrinos, a terra é o que há de mais valioso neste mundo, pois dela retiram tudo que é necessário para a sua sobrevivência. Desde a época de Chico Moleque, foi-lhes repassado que as plantas e animais devem ser tão respeitados quanto os seres humanos, pois são também seres vivos. O cuidado que eles têm com as plantas é algo que impressiona, o respeito em relação ao “tempo da natureza” é outra característica marcante. De acordo com eles, há tempo para tudo – para nascer, crescer, florescer, dar frutos e morrer, e lamentam as formas e técnicas utilizadas que tentam reduzir esse tempo.

É respeitando o tempo dos recursos naturais que aprenderam a lidar com as plantas medicinais do Bioma Cerrado da região. Respeitando a particularidade de cada espécie e o “tempo da natureza”, quando necessário, sempre ao nascer ou pôr do sol, os raizeiros saem em busca das diferentes espécies para abastecer o Centro Comunitário de Plantas Medicinais – localizado dentro da comunidade – com matéria prima que se transforma em eficientes produtos fitoterápicos.

Atualmente, a comunidade vive uma situação extremamente preocupante: a expansão da cidade de Mineiros, atrelada à expansão



dos agronegócios, projetos municipais e empreendimentos turísticos ameaçam a prática dos cedrinos com as plantas medicinais do Bioma Cerrado. Lamentavelmente, o que se observa é que, na mesma medida que a cidade avança (hoje a menos de um quilômetro do território do Cedro), além dos impactos ambientais, perdem-se também os costumes e saberes de seu povo.

A memória, no caso dessa comunidade, atua diretamente na construção e na manutenção da identidade do grupo, perpetuando seus valores e tradições. Nesse sentido, a transmissão de todo o conhecimento – não somente referente às plantas medicinais, mas também à história da comunidade – assegura a continuidade entre passado e presente.





Jogos e Brincadeiras

Na Escola: Fim ou Meio?

Leonardo Carlos de Andrade

Tatianne Silva Santos

Matias Noll

Na Educação Básica, os jogos e brincadeiras têm comparecido de diversas formas, das quais se destacam duas grandes categorias: “jogo como fim” e “jogo como meio”. O jogo como fim pedagógico simboliza o ensino dos jogos e brincadeiras, compreendendo essa manifestação cultural como um conteúdo a ser socializado na escola. O jogo como meio entende que os jogos e as brincadeiras podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas para o ensino de outros saberes ou disciplinas, como História, Matemática e Educação Física, entre outras.

O objetivo deste livro não é retomar as costumeiras discussões acerca dos conceitos de “jogo”, “brinquedo” e “brincadeira”, mas sim expor como a sua manifestação cultural ocorre na escola e como contribui para os processos didáticos. Nesse sentido, almeja-se neste capítulo desvelar essas duas categorias buscando contribuir para a práxis pedagógica dos professores do Brasil que se apropriam de jogos e brincadeiras, seja como “fim” ou como “meio”.

Do ponto de vista de um panorama mais abrangente, jogo e brincadeira representam situações imaginárias com regras implícitas ou explícitas que possibilitam que as crianças se apropriem do mundo (VYGOTSKY, 1998). Desse modo, pelo jogo nossos estudantes assumem papéis sociais que não poderiam assumir na realidade objetiva. Um bom exemplo é quando uma criança de três anos imagina dirigir um caminhão, de fato perante nossas leis e nossa própria sanidade um infante não poderia realizar tal ação, mas no universo simbólico isso é possível.

Vygotsky (1998) reitera que o brincar é marcado pelas situações simbólicas, denominadas como “jogo protagonizado”, onde a criança



assume papéis sociais e adentra o processo de apropriação do conhecimento, compreendendo os códigos, símbolos, instrumentos e saberes estabelecidos na humanidade. Deste modo, à luz da teoria histórico-cultural, o brincar é um elemento indispensável para o desenvolvimento infantil, marcado por avanços do real para o proximal, essencialmente pautados nas mediações.

Nas manifestações do brincar no contexto escolar, jogo e brincadeira tomam formas a priori nas interações advindas da socialização entre as crianças. Contudo, isso só é possível devido à intervenção do adulto, que apresenta e media historicamente o acesso aos objetos e símbolos na vida dos infantes. Elkonin (1987) afirma que, por volta dos três anos de idade, o jogo protagonizado é a atividade que mais vai alavancar o desenvolvimento omnilateral das crianças, acrescentando, ainda, que a ação lúdica estará presente diretamente nas demais etapas de sua vida. Dessa forma, torna-se evidente a presença e a legitimidade do brincar nos processos didáticos.

O jogo protagonizado surge como uma atividade-guia nos processos de apropriação do conhecimento que reconstitui as esferas da vida adulta por meio do simbólico. Assim, aquilo com que a criança tem contato nas suas relações com a realidade objetiva é apreendido a partir do brincar, substituindo a ação real por uma ação lúdica. Um exemplo disso é quando um grupo de crianças brinca de “casinha”, a criança sabe que é preciso de uma panela para se fazer comida, isso é um saber acumulado que ela já possui. Para efetuar a ressignificação simbólica ela pode utilizar na brincadeira um chapéu para servir de “panela”, reconstituindo a atividade adulta.

A partir dessa discussão, partimos para a problematização central deste capítulo: o “jogo como meio” ou “jogo como fim”?

O JOGO COMO MEIO: UM EIXO MEDIADOR PARA OS PROCESSOS DIDÁTICO NA ESCOLA

Os processos educativos no ambiente escolar são fundamentais para a garantia da socialização dos saberes acumulados da humanidade. Por conseguinte, sabe-se que as diversas disciplinas inseridas no currículo da escola se esforçam para garantir a socialização desses conhecimen-



tos. Em consonância com a concepção de brincar surge a possibilidade de articular os conteúdos presentes nas diversas áreas do conhecimento com a ludicidade proporcionada pelos jogos e brincadeiras, garantindo um processo didático prazeroso e motivador para o educando.

A principal figura de mediação e de autoridade na escola é representada pelo professor, que nesse locus pode apropriar-se da possibilidade de trabalhar com os jogos e brincadeiras, utilizando-os como ferramentas importantes nos processos de aprendizagem. No trabalho didático, o docente pode valer-se do potencial de encarar conflitos, superar desafios, ampliar a capacidade de resiliência, além de estimular conhecimentos prévios e a criatividade estimulada pelos jogos para estabelecer uma conexão com os conteúdos tematizados na sala de aula.

Dessa forma lúdica, os meios físicos e sociais atuam na construção do pensamento, substituindo a lógica tradicional das aulas expositivas e “copistas” por momentos dinâmicos e prazerosos que tornam as vivências mais significativas, favorecendo a aprendizagem. Assim sendo, embasados em Rodrigues (2013), abaixo evidenciamos as possibilidades de tematizar conhecimentos lógico-matemáticos e de alfabetização a partir do lúdico.

O ensino da Matemática por meio de jogos e brincadeiras traz benefícios sob dois aspectos: o primeiro deles é a superação do ensino tradicional da área de exatas substituindo-o por uma forma mais prazerosa, rompendo com o estereótipo de a Matemática ser uma disciplina mecânica e enfadonha. Assim, os adeptos dessa nova perspectiva defendem que se devem explorar conceitos como, por exemplo, a “adição”, colocando-o de forma lúdica para os alunos, com quebra-cabeças, quadrados mágicos ou problemas-desafio. Ao apresentar os jogos aos alunos, o docente deve ter clareza de suas conexões com o conteúdo tratado e seus objetivos, para não se limitar à simples prática do jogo pelo jogo.

Vale ressaltar que não defendemos a ideia de recorrer aos jogos e brincadeiras como puro material instrucional, mas sim como um caminho legítimo para a apropriação do conhecimento humano, como uma atividade-guia (ELKONIN, 1987). O segundo benefício é o de sua utilização como instrumento metodológico na alfabetização. No caso, por exemplo, da apropriação das letras do alfabeto, outrora estabelecida



pela repetição, hoje pode ser verticalizada com pinturas, brinquedos de encaixe, brincadeiras-cantadas, entre outros jogos.

Por fim, evidenciamos que os jogos e brincadeiras podem ser utilizados como meio facilitador e norteador dos conteúdos das diversas disciplinas presentes na escola. No entanto, o professor deve ter clareza de seus objetivos e da adequação à etapa da Educação Básica com que trabalhará para que possa selecionar jogos que sejam desafiadores, propositivos e prazerosos para garantir os melhores caminhos para uma aprendizagem lúdica.

OS JOGOS & BRINCADEIRAS COMO FIM: UM CONTEÚDO QUE SE SUSTENTA POR SI SÓ

Neste tópico, é necessário tomar como ponto de partida as divergências que se propõem diante desta nova possibilidade de leitura das atividades lúdicas. Inspirados nas propostas de Metodologia do ensino de Educação Física (COLETIVO DE AUTORES, 1992), trazemos à tona um ideário de jogos e brincadeiras como conteúdo específico a ser retratado na escola, e não como um meio articulador, sabendo que esse saber é uma produção humana composta de elementos históricos, sociais, estéticos, práticos e políticos, que devem ser problematizados e socializados para garantir a formação plena dos alunos. Apesar de essa concepção não ser ponto pacífico, este capítulo não tem como objetivo defender um posicionamento acerca da referida temática, mas sim elucidar suas possibilidades.

Desse modo, os jogos e brincadeiras são concebidos como um dos temas da Cultura Corporal, conceituada, em síntese, como as manifestações da cultura humana historicamente acumuladas e prioritariamente expressas pelas práticas corporais, representadas pela dança, luta, esporte, ginástica, práticas corporais de aventura, jogos e brincadeiras, entre outros elementos (COLETIVO DE AUTORES, 1992). De acordo com alguns autores, a Cultura Corporal é o objeto de ensino da Educação Física, conteúdo, portanto, que deve ser obrigatoriamente socializado pela escola em sua totalidade.

Compreendendo o jogo à luz do paradigma da Cultura Corporal, assumimos um posicionamento histórico-crítico sobre ele, advogando



que esse saber deve ser problematizado e de fato ensinado no “chão da escola”, estabelecendo seu potencial lúdico com a realidade objetiva em que os alunos estão inseridos. Portanto, nesse panorama, os jogos e brincadeiras estão intrinsecamente ligados à sociedade, sendo por ela influenciados e também atuando como influenciadores, pois sempre fizeram parte das relações estabelecidas entre os homens e natureza.

Todavia, essa perspectiva não deseja extinguir as características lúdicas e prazerosas do jogo, mas antes ampliar seu potencial para outros determinantes dessa manifestação cultural. Sabe-se que historicamente os jogos e brincadeiras foram utilizados como instrumento pedagógico, seja nas demais disciplinas ou na própria Educação Física, como, por exemplo, no ensino do Esporte, porém aqui ressaltamos a representatividade e real essência dos jogos e brincadeiras como um saber específico criado e tornado complexo pela humanidade através dos tempos.

Para os autores de Metodologia do ensino de Educação Física (1992, p. 65-66), o jogo “é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar imaginariamente a realidade e o presente”. Na busca pela tematização dos jogos e brincadeiras em sua totalidade, tomamos como conteúdo saberes inerentes aos jogos para problematização e instrumentalização dos alunos, almejando dar um novo enfoque para essa manifestação em seu cotidiano, compreendendo-a agora de forma mais crítica e sintética.

Para elucidar essa abordagem, tomamos como exemplo um dos saberes possíveis de serem abordados a partir de tal perspectiva, os “jogos virtuais”, que podem ser explorados e socializados nas dimensões conceituais, históricas, técnicas, sociais, políticas e teóricas. Os elementos que emanam dessa temática estão intimamente ligados à realidade social dos sujeitos, aos objetivos e à criatividade do professor, conforme veremos no seguinte exemplo:

- **CONCEITUAIS:** O que são os jogos virtuais? Há diferença entre os termos jogos virtuais, games e e-sports?
- **HISTÓRICAS:** Quando surgiram os jogos virtuais? Como os jogos virtuais se manifestam hoje em dia?



- **TÉCNICAS:** Quais são os tipos de jogos virtuais (RPG, Ação, Aventura, Estratégia, Esporte, Simulação, Online, Sensor de Movimento, entre outros) e como é sua dinâmica?
- **SOCIAIS:** O sedentarismo da contemporaneidade está ligado aos jogos virtuais? Existem possibilidades de profissionalização dos ciberatletas nos e-sports? Os jogos com sensor de movimento podem contribuir para a reabilitação ou a promoção de saúde? Jogos de tiro de fato aumentam os índices de violência social?
- **POLÍTICAS:** Os jogos virtuais são acessíveis para todas camadas sociais? A inclusão digital de fato acontece nos jogos virtuais? A indústria cultural influencia ou se apropria de alguma forma de jogos virtuais para benefícios?
- **TEÓRICAS:** O que a ciência tem produzido acerca dessa temática?

A partir desse exemplo, conseguimos vislumbrar os jogos e brincadeiras como conteúdo a serem tematizados, debatidos e instituídos na escola, a partir dos conteúdos inerentes a essa manifestação da Cultura Corporal. Todavia, reiteramos que as dimensões retratadas acima não são fragmentadas e dicotômicas, mas sim eixos intrínsecos e concomitantes que emanam de um mesmo tema, ao mesmo tempo que são dimensões dialeticamente relacionadas com a prática social, ou seja, passíveis de mudança e transformação.



REFERÊNCIAS

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do ensino de Educação Física. São Paulo: Cortez, 1992.

ELKONIN, D. B. Sobre el problema de la periodización del desarrollo psíquico y la infancia. In: DAVYDOV, V.; SHUARE, M. La psicología evolutiva y pedagogía en la URSS: antología. Moscú: Editorial Progreso, 1987.

RODRIGUES, Saulo José Ramos et al. O desenvolvimento do raciocínio lógico por meio de jogos estratégicos. In: Anais II CONGRESSO DE PESQUISA, ENSINO E EXTENSÃO DA UEG, 2004.

VYGOTSKY, S. L. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.





EXPLORANDO a CULTURA AFRICANA PELO BRINCAR

Leonardo Carlos de Andrade

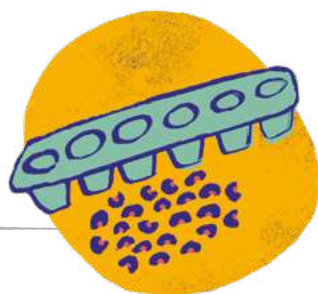
Este capítulo visa esmiuçar alguns jogos de matrizes africanas que trazem de forma implícita ou explícita a história do negro em consonância com suas raízes africanas e com a luta diante da escravidão. Nesse sentido, os jogos abaixo foram descritos trazendo à tona elementos históricos, técnicos, sociais, étários e instrumentais a fins de apresentá-los em sua totalidade.

Os jogos aqui indicados foram minuciosamente selecionados e elencados a partir de um levantamento realizado em livros, documentários, sites, apostilas e portais, onde foram avaliados dezenas de jogos que retratavam direta ou indiretamente a africanidade. Com base nesta ampla busca e investigação, selecionamos sete jogos com grande relevância no cenário africano. O objetivo deste capítulo é evidenciar a riqueza e a representatividade dos jogos de matrizes africanas, assim como contribuir para a materialização desta temática na Educação Básica.



Mancala

Jogo de tabuleiro originário do movimento de colheita no Egito.



Materiais

Caixa de ovos, tesoura e feijões

Público-alvo

A partir dos 7 anos

Regras

O jogo da Mancala é uma prática que historicamente é difundida na África, apesar de diversos outros países também se apropriarem desse jogo. Seu nome e regras atendem a um caráter regional, variando de lugar para lugar. A brincadeira simula a atividade de semear o solo, que era a principal forma de subsistência das famílias do Egito Antigo. Desse modo, a Mancala servia para ensinar às crianças a importância do cultivo do solo. No jogo em si, o tabuleiro representa o solo, e as peças simbolizam os grãos de trigo. Primeiramente, deve-se confeccionar o tabuleiro; para isso, pode ser utilizada uma caixa de ovos de duas fileiras, onde cada cavidade será denominada cava, tendo cada jogador seis cavas. O jogo tem início com 24 feijões distribuídos igualmente pelas suas cavas, consequentemente obtendo quatro grãos em cada cava. Para começar a partida, os jogadores devem tirar a sorte. Quem iniciar deverá tirar os quatro feijões de sua cava e distribuí-los (semear) no sentido anti-horário nas cavas ao lado. Toda vez que a última semente for semeada em uma cova vazia o jogador tem o direito de pegar todas as sementes da cava a sua frente. Se a última semente cair na cava da extremidade, o jogador tem o direito de jogar novamente. O jogo termina quando um jogador não tiver grãos suficientes para semear até a cava do adversário. Por fim, os participantes contam os grãos e aquele que tiver adquirido mais feijões vence a partida.



Ampe

Um jogo originário de Gana que conta com a sorte.



Materiais

Não é necessário o uso de materiais

Público-alvo

A partir dos 3 anos

Regras

Um aluno é escolhido para ser o líder e os demais participantes estarão em uma meia-lua. O líder escolhe alguém e fica de frente batendo palmas, pulando, e, por fim, saltam e colocam um pé à frente. Se os dois participantes colocarem o mesmo pé para frente, o líder está fora e o outro aluno vira líder. Se colocarem os pés diferentes, o líder se direciona para o próximo oponente e assim por diante. Cada vez que um jogador “líder” vence ele ganha um ponto e ao término da brincadeira vence aquele que obtiver mais pontos.

Meu querido bebê

Jogo originário da Nigéria e que exige percepção espacial e noções de corpo.



Materiais

Giz Branco

Público-alvo

A partir dos 3 anos

Regras

O jogo tem uma organização simples, um aluno é escolhido e fica com olhos fechados fora do grupo, outro é selecionado para ser o “bebê”. Posteriormente, o “bebê” deita no chão enquanto os outros jogadores desenharam o seu contorno. Depois, ele se levanta e se reúne aos demais colegas. O aluno que estava de olhos fechados volta e tenta adivinhar quem é o “bebê” a partir do contorno no chão. Caso ele acerte, pontua e continua em uma nova rodada. Caso erre, outro assumirá este papel. No fim da brincadeira vence quem tiver adquirido mais pontos.



Iitoti, ou "Meu Deus!"

Jogo típico de Moçambique, que utiliza arremessos e chutes para vencer o adversário



Materiais

Bolas de meia ou jornal; latas de alumínio recicláveis ou caixas de leite vazias.

Público-alvo

A partir dos 5 anos

Regras

Duas equipes são formadas, sendo uma a construtora, e a outra a destruidora. As equipes devem chutar e arremessar a bola locomovendo-se dentro do campo de jogo, na tentativa de derrubar as latas distribuídas na quadra, no caso da destruidora, e de montar no seu lado do campo uma pirâmide, no caso da construtora. Quando o aluno construtor for atingido pela bola da equipe destruidora, este está fora ou impedido de prosseguir. Quando acabar o tempo estipulado para o jogo, vence a equipe que tiver alcançado seus objetivos com mais êxito.

Pega-pega, ou negro fugido

Brincadeira de fuga, que simboliza a relação dos escravos e do capitão do mato.



Materiais

Não é necessário o uso de materiais

Público-alvo

De 3 a 15 anos, a depender do nível de variações.

Regras

Logo no início do jogo um aluno é escolhido como o pegador, ou capitão do mato, e os demais, os fugitivos. Quem for tocado pelo pegador será o pegador da vez. As regras podem ser modificadas pelos participantes, alterando o número de pegadores e a possibilidade de piques (locais onde não poder ser pegos). Sabe-se que essa brincadeira também pode ser chamada de nego fugido, pois representa o movimento de fuga dos negros cativos no período do Brasil colonial, sendo perseguidos pelo capitão-do-mato. A origem dessa brincadeira mostra como as manifestações culturais estão intimamente ligadas às regras e condicionantes do jogo.



Si Mama Kaa

Um jogo originário de Gana que conta com a sorte.



Materiais

Instrumentos de percussão (opcional)

Público-alvo

A partir dos 3 anos

Regras

Si mama kaa é uma brincadeira cantada que vem de um país africano chamado Tanzânia. Sabemos que a África é um continente importante que tem grande influência na identidade brasileira, inclusive na linguagem, sendo o suaíli o dialeto predominante na Tanzânia. A letra da música é cantada nesse dialeto – Si mama kaa, si mama kaa, ruka ruka ruka / si mama kaa / tembea a tembea, tembea a tembea, ruka ruka ruka, si mama kaa / kimbia, kimbia, kimbia, kimbia, ruka ruka ruka / si mama kaa. Si mama – quer dizer ficar em pé. Então ficam todos em pé, parados, bem eretos. Kaa – quer dizer abaixar, sentar. Então todos se abaixam. Ruka – quer dizer pular, mas a palavra é repetida três vezes, então é um pulo para cada vez que é dita (e repare, o r em ruka é brando, como na palavra garoto, não como em rato). Tembea – quer dizer andar. Então, quando o professor, ou líder da brincadeira, repetir a palavra tembea, os participantes ficam andando, e quando disser kimbia – correr, então é hora de correr sempre que essa palavra é repetida. O professor pode brincar com as palavras do dialeto da Tanzânia, alterando a sequência e causando desordem e surpresa nos alunos.



Mamba

Um jogo de pegar típico da África do Sul, que inicia individualmente e termina de forma coletiva.



Materiais

Giz branco

Público-alvo

A partir dos 3 anos

Regras

Este jogo representa a relação íntima de algumas tribos africanas com a fauna regional, simboliza numa das maiores predadoras da região, a mamba negra. Marque e estabeleça os limites, dentro dos quais todos devem permanecer. Escolha um jogador para ser a mamba (cobra). A mamba se movimenta dentro da marcação e tenta apanhar os outros. Quando alguém é pego, ele deve segurar nos ombros ou cintura do jogador capturado formando uma corrente que representa o corpo da cobra. Atenção, apenas o primeiro da fila (a cabeça da serpente) pode pegar outras pessoas. Os demais colegas do corpo da cobra podem ajudar não impedindo os adversários de passar. Quem conseguir ser o último do grupo e não ser pego, vence o jogo.





BRINCADEIRAS, JOGOS e BRINQUEDOS DO CEDRO

*Matias Noll
Sheila Oliveira Feitosa
Tatianne Silva Santos
Weberson Gonçalves Damacena
Maria das Graças Silva Moraes
José Antônio Silva Moraes*

Por meio do levantamento de brincadeiras e jogos na Comunidade Quilombola do Cedro observam-se algumas características gerais como a predominância de atividades coletivas, que estimulam a integração entre seus pares e desenvolvem a capacidade de cooperação entre o grupo e a competência criativa requerida no desenvolvimento de objetos e instrumentos necessários para execução das brincadeiras.

A maioria dos brinquedos utilizados pelos membros da comunidade em décadas anteriores eram produzidos por elementos retirados da natureza como sabugos de milho, sementes, galhos de árvores, penas e pedras. A criatividade era requerida na medida em que faltavam recursos financeiros para a compra de brinquedos, desenvolvendo nas crianças a ludicidade, o prazer e também a afetividade, uma vez que pais e filhos uniam-se para produzir juntos esses objetos tornando esses momentos sublimes e carregados de significados.

É importante reconhecer e valorizar essas experiências reconhecendo-as como processos interculturais que possibilita o encontro com “o outro” preenchido de sentidos e significados. Assim, este capítulo traz a descrição de jogos e brincadeiras do Cedro coletados por meio de depoimentos com membros da Comunidade do Cedro de diferentes faixas etárias compreendida entre 20 e 70 anos, a quem agradecemos a colaboração valiosa:

JOGOS E BRINCADEIRAS

Boa parte das brincadeiras que recolhemos entre os cedrinhos têm origem ibérica e foram trazidas ao Brasil pelos portugueses colonizadores. São jogos que circulam, com variações nas regras e com nomes diferentes, nas diversas regiões do país.



Adoletá

Brincadeira que envolve sorte.



Materiais

*Não é necessário
nenhum material*

Público-alvo

*Indicado para crianças
maiores de 5 anos de idade*

Regras

Nesta brincadeira as crianças devem formar uma grande roda e bater na palma da mão umas das outras conforme o ritmo da cantiga adoletá: “Adoletá, le peti petecolá, les café com chocolá. Adoletá. Puxa o rabo do tatu, quem saiu foi tu, puxa o rabo da panela, quem saiu foi ela, puxa o rabo do pneu, quem saiu foi eu.” A última criança que é acertada na palma da mão quando a música acaba sai da brincadeira. Vence a última que permanecer na roda.

Água, terra

Brincadeira que desenvolve a coordenação motora e a atenção.



Materiais

*Não é necessário
nenhum material*

Público-alvo

*Indicado para crianças
de 4 a 10 anos de idade*

Regras

Nesta brincadeira as crianças devem traçar uma linha reta ao chão e de um lado escrever água e de outro lado terra. Uma criança deve ficar responsável por dar as ordens e as demais crianças formam uma fila. Quando a criança disser “água”, elas devem pular para o lado que está escrito água; quando ela disser “terra”, elas devem pular para o lado da terra; assim intercalando os comandos. Quando uma criança erra e pula para o local errado será eliminada da brincadeira. Para evitar a exclusão podem ser alteradas as regras, como por exemplo: ao invés da eliminação dos participantes, faz-se a contagem de pontos.



Amarelinha

Brincadeira que envolve equilíbrio e agilidade em pulos alternados de dois pés e um pé só.

Materiais

Giz

Público-alvo

Indicado para crianças maiores de 5 anos de idade



Regras

As crianças devem riscar o chão com um giz formando quadrados enumerados de 1 a 10. Em seguida com uma pedrinha, uma das crianças deve jogar ao chão e onde ela cair a criança deve ir pulando até lá intercalando pulos de dois pés e um pé só, ao chegar ao final ela deve retornar, pegar a pedrinha sem pular no lugar onde ela está e chegar ao início. Posteriormente a criança deve jogar a pedrinha mais adiante e fazer todo o percurso novamente, quando ela errar então será a vez da próxima criança.

Batatinha quente

Brincadeira que envolve sorte e prendas.

Materiais

Uma batata ou bola

Público-alvo

Indicado para crianças maiores de 5 anos de idade



Regras

Essa brincadeira deve ser realizada em grupos, as crianças devem se sentar em círculo e uma criança é selecionada para se sentar no meio da roda de olhos vendados. A criança sentada ao meio começa então a dizer "batata quente, quente, quente, quente..." enquanto isso as crianças começam passar de mão em mão a batata ou bola. Quando a criança sentada ao meio do círculo grita "queimou!", a criança que estiver com a batata ou bola em mãos deve cumprir uma prenda como cantar ou dançar.



Bete

Jogo de tacos.

Materiais

Uma bolinha de tênis,
2 tacos de madeira, 2
garrafas, giz

Público-alvo

Indicado para crianças
maiores de 10 anos de idade



Regras

Esse jogo deve ser realizado com quatro crianças. Estas devem fazer dois círculos ao chão com giz, uma ao lado do outro no mesmo sentido e colocar uma garrafa em cima da linha de cada círculo. Em seguida as crianças devem escolher seus parceiros, uma dupla deve ficar dentro de um círculo com o taco e a outra dupla fica do lado de fora com a bolinha de tênis. O jogo se inicia quando o jogador lança a bolinha para o outro lado com o objetivo de derrubar a garrafa, e o jogador com o taco deve tentar rebater a bolinha. Quando este consegue acertá-la deve correr para dentro do círculo com seu parceiro e contar até 10 enquanto a outra pessoa corre atrás da bolinha, se esta conseguir chegar a tempo e derrubar a garrafa com a bolinha antes que a contagem acaba então ganha pontos. Vence a dupla que conseguir chegar primeiro a um determinado número de pontos (definido antes do início do jogo).



Boca de forno

Atividade no qual uma criança é sorteada para ser o “mestre” e dará as ordens para as outras crianças.



Materiais

Não são necessários materiais

Público-alvo

Indicado para crianças entre 5 a 10 anos de idade

Regras

A criança mestre diz “boca de forno” e as outras crianças respondem “forno”. A criança mestre diz “jacarandá” e as outras crianças respondem “dá”. A criança mestre diz “tudo que eu mandar vocês fazerem vocês fazem?” e as outras crianças respondem “e se não fizermos?”. A criança mestre diz “cai no bolo”. Então a criança mestre manda que as outras crianças façam alguma atividade, tais como: dar um abraço, saltar com um pé só, buscar algum objeto e retornar para o mestre, entre outros. A criança que chegar por último sai da brincadeira. Repete-se isto até que permaneçam apenas duas crianças e o vencedor seja escolhido.

Boneca

Brincadeira em que as crianças fingem que são mães ou pais.

Materiais

Bonecas feitas de sabugo de milho e tecido

Público-alvo

Indicado para crianças de 3 a 10 anos de idade



Regras

As bonecas mais antigas eram confeccionadas com sabugos de milho e tecidos. As crianças simulam que são mães ou pais das bonecas, determinando horários para alimentá-las, banhá-las, levá-las para passear e dedicando todo o cuidado e carinho que uma criança de verdade necessita.



Buque

Jogo realizado com bolinhas de gude.

Materiais

Bolinhas de gude

Público-alvo

Indicado para crianças maiores de 8 anos de idade



Regras

Atividade realizada com bolinhas de gude e cinco ou mais buracos pequenos cavados no chão. O jogo se inicia de um ponto de partida, o jogador que lançar a bolinha e conseguir que esta fique mais próxima do buque (buraco) tem o direito de fazer o percurso dos demais buques. Vence o jogador que conseguir acertar todos os seus buques primeiro.

Cabo de guerra

Jogo em que as crianças competem para ver qual equipe é mais forte.

Materiais

Uma corda grande

Público-alvo

Indicado para crianças maiores de 8 anos de idade



Regras

Deve haver pelo menos seis crianças para executar esta brincadeira. As crianças devem se dividir em duas equipes. Em seguida elas devem fazer uma marca ao chão e sobre a marca cada equipe puxa o lado de uma corda grande. A primeira equipe que conseguir puxar um integrante da equipe oposta para o seu lado da marca vence.



Cabra cega

Jogo de pega-pega com uma das crianças de olhos vendados.



Materiais

Uma tira de pano

Público-alvo

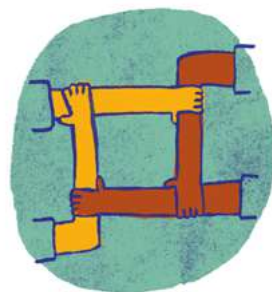
Indicado para jovens de 6 a 12 anos de idade

Regras

Praticada em grupo, no qual uma das crianças (denominada de cabra cega) tem os olhos vendados por uma tira de tecido e em seguida sai à procura das outras crianças; assim que ela conseguir tocar em outra criança, esta então será a próxima cabra cega.

Cadeirinha

Jogo como forma de transportar pessoas.



Materiais

Não é necessário nenhum material

Público-alvo

Indicado para crianças maiores de 10 anos de idade

Regras

Atividade executada em trios. Duas crianças entrelaçam seus braços formando uma espécie de assento; em seguida, a terceira criança senta-se e é transportada pelas outras crianças.



Caracol

Brincadeira que exige equilíbrio, semelhante à amarelinha.



Materiais

Uma pedrinha e um giz

Público-alvo

Indicado para crianças de 7 a 11 anos de idade

Regras

Para realização desta brincadeira deve haver no mínimo duas crianças, elas devem desenhar no chão com o auxílio de um giz, um caracol com casas enumeradas de 1 a 10. O primeiro participante coloca uma pedrinha na primeira casa e deve começar pulando de um pé só a partir da segunda casa, até chegar na palavra "céu" onde pode pisar com os dois pés; em seguida deve voltar fazendo o percurso pulando de um pé só, e pegar a pedrinha sem pisar na casa em que ela está. Na próxima rodada a criança deve colocar a pedrinha na segunda casa e fazer todo o percurso novamente e assim sucessivamente. Se o participante errar, será a vez da próxima criança.

Casinha

Brincadeira em que as crianças fingem serem donos e donas de casa.



Materiais

Potinhos de barro, vassourinhas de palha, banquinhos de madeira, entre outros

Público-alvo

Indicado para crianças de 3 a 10 anos de idade

Regras

As crianças utilizam banquinhos de madeira, potinhos de barro, vassourinhas de palha e vários outros objetos para serem seus móveis e montar suas próprias casinhas. Dessa forma elas cuidam da casinha como donos ou donas de casa de verdade, limpando móveis e cozinhando.



Coelhinho sai da toca

Brincadeira em grupo que demanda atenção e agilidade.



Materiais

Não é necessário
nenhum material

Público-alvo

Indicado para crianças
de 5 a 13 anos de idade

Regras

Para a realização desta brincadeira deve haver no mínimo dez crianças. Em trios, uma criança fica agachada e as outras duas juntam os braços formando uma “toca”. A criança que fica sem trio fica ao meio sem ter uma toca; ao darem o sinal dizendo “coelhinho sai da toca” todas as crianças devem sair de suas tocas e ocupar uma nova toca, inclusive a criança que estiver ao centro. A criança que não conseguir uma nova toca fica ao centro para esperar outra oportunidade de conseguir uma toca.

Comidinha

As crianças fingem estar fazendo comida.



Materiais

Tijolos, barro, folhas, pedras,
verduras, entre outros

Público-alvo

Indicado para crianças
de 4 a 10 anos de idade

Regras

As crianças constroem panelinhas de barro, fogões de tijolos e fingem estar cozinhando com folhas, pedras, algumas verduras etc.



Corrida do saco

Corrida entre as crianças utilizando um saco.



Materiais

Um saco para cada criança

Público-alvo

Indicado para crianças maiores de 8 anos de idade

Regras

Não há uma quantidade máxima de crianças para participar, no entanto deve haver no mínimo duas crianças. A brincadeira é uma corrida na qual cada criança deve estar com as pernas dentro de um saco grande. Após iniciar a corrida, os participantes devem pular com as pernas dentro do saco até a linha de chegada.

Corre cotia

Brincadeira de atenção, corrida e perseguição.



Materiais

Um lenço ou algum objeto pequeno

Público-alvo

Indicado para crianças maiores de 4 anos de idade

Regras

Um grupo de crianças, exceto uma, deve se sentar em círculo e cantar uma cantiga "corre cotia na casa da tia, corre cipó na casa da avó, lencinho na mão caiu no chão, mocinha bonita do meu coração". Enquanto as crianças cantam a cantiga, a criança que ficou de fora começa a andar em volta da roda com um lencinho ou um objeto pequeno; ela então irá escolher um participante e deixar o objeto atrás de suas costas. Quando esse participante percebe a presença do objeto em suas costas ele se levanta e começa a perseguir a criança; a criança que deixou o objeto deve correr e tentar se sentar no lugar vago antes que seja pega pela outra criança.



Corrida do ovo

As crianças devem correr com um ovo na colher.

Materiais

Uma colher e um ovo
para cada participante

Público-alvo

Indicado para crianças
de 8 a 12 anos de idade



Regras

Deve haver pelo menos três crianças para a realização desta brincadeira; elas devem determinar um ponto de partida e um ponto de chegada e em seguida pegar uma colher com um ovo. Ao ser dado o sinal, todas devem correr até a linha de chegada. Vence a criança que conseguir chegar primeiro sem deixar o ovo cair e sem usar as mãos.

Corrida do saci

Corrida em um pé só que envolve equilíbrio e agilidade.

Materiais

Não é necessário
nenhum material

Público-alvo

Indicado para crianças
de 7 a 13 anos de idade



Regras

Para execução desta brincadeira deve haver no mínimo duas crianças. Elas devem determinar um ponto de partida e um ponto de chegada. Ao contarem até 3 elas começam a corrida pulando de um pé só. Vence aquele conseguir chegar primeiro à linha de chegada sem usar os dois pés.



Dança das cadeiras

Disputa entre as crianças para conseguir um assento.



Materiais

Várias cadeiras

Público-alvo

Indicado para crianças maiores de 5 anos de idade

Regras

Essa brincadeira também deve ser realizada em grupo; quanto mais crianças, melhor. Deve ser feito um círculo com um número de cadeiras menor que o número de participantes, que começam a andar em volta das cadeiras cantando uma cantiga; ao final da música elas devem se sentar em uma cadeira; a criança que não conseguir um lugar para sentar-se será eliminada da brincadeira. Vence a criança que conseguir sentar na última cadeira. Esta brincadeira pode ser praticada também de modo cooperativo, em que a cada rodada sai uma cadeira, mas o grupo permanece e deve se equilibrar sobre as cadeiras restantes. A brincadeira encerra quando o grupo não conseguir mais se manter equilibrado sobre as cadeiras que restarem.

Duro ou mole?

Brincadeira de corrida e perseguição.



Materiais

Não é necessário nenhum material

Público-alvo

Indicado para crianças de 6 a 13 anos de idade

Regras

Essa brincadeira é realizada em grupo no qual uma criança será o perseguidor enquanto as demais correm; quando o perseguidor consegue tocar uma criança ela diz “duro”, e a criança deve permanecer imóvel; se outra criança vier e conseguir tocá-la dizendo “mole” então a criança poderá correr novamente. O jogo termina quando o perseguidor conseguir deixar todos os participantes imóveis.



Elefante colorido

Brincadeira em que as crianças devem procurar uma determinada cor.



Materiais

*Não é necessário
nenhum material*

Público-alvo

*Indicado para crianças
maiores de 4 anos de idade*

Regras

Para a execução desta brincadeira deve haver no mínimo três crianças; uma criança é escolhida para ser o comandante. Esta então diz "elefante colorido" e as demais respondem "que cor?". A criança responde "vermelho", por exemplo, e as demais crianças correm para tocar em algum objeto com essa cor. A última que conseguir tocar perde.

Esconde-esconde

*As crianças devem se esconder enquanto
uma tenta encontrá-las.*



Materiais

*Não é necessário
nenhum material*

Público-alvo

*Indicado para crianças
maiores de 5 anos de idade*

Regras

Uma das crianças deve contar de olhos fechados no pique (em frente a uma parede ou uma árvore) até 10, ou até 20, se forem crianças maiores, enquanto isso as outras crianças devem se esconder. Após finalizar a contagem a criança diz "quem escondeu, escondeu, quem não escondeu lá vou eu" e sai à procura das outras crianças. Enquanto isso as crianças escondidas devem tentar chegar até o pique e contar até 3. A primeira que conseguir ganha; a última criança que conseguir chegar ao pique ou for encontrada passa a contar na próxima rodada da brincadeira.



Fazendinha

Atividade em que as crianças simulam estar cuidando de uma fazenda.



Materiais

Gravetos e palitos de madeira, cará, entre outros

Público-alvo

Indicado para crianças de 5 a 10 anos de idade

Regras

Os participantes constroem com gravetos de madeira alguns cercadinhos ou currais para colocar seus brinquedos de animais. Eles confeccionam vacuinhas, porquinhos e outros animais com uma fruta chamada (mamão, cará, chuchu etc) e palitos de madeira para fazerem as perninhas. Após construírem suas fazendinhas eles cuidam dela com todo cuidado e atenção.

Futebol

Jogo em que as crianças devem fazer gol com a bola.



Materiais

Uma bola e goleiras que podem ser de traves ou sinalizadas no chão com garrafas ou até mesmo chinelos

Público-alvo

Indicado para crianças maiores de 6 anos de idade

Regras

O futebol é um jogo realizado em grupo divididos em dois times. O objetivo do jogo é fazer gols no time adversário. Existem algumas regras essenciais para o jogo, tais como: as crianças não devem usar as mãos exceto o goleiro que irá defender, não devem empurrar ou derrubar o jogador adversário ou será marcada falta. Existe ainda um tempo determinado para o jogo. O time que tiver mais gols marcados ao final vence. Quanto mais jovens os praticantes, mais simples são as regras do jogo.



Horticam

Brincadeira que consiste de disputa em equipes.



Materiais

Uma bola

Público-alvo

Indicado para crianças maiores de 6 anos de idade

Regras

Neste jogo, as crianças devem formar duas equipes com números iguais, em seguida elas traçam dois retângulos ao chão onde cada equipe ficará em um retângulo. Com uma bola as crianças começam a arremessá-la tentando acertar os adversários. Quando algum é atingido, este passa para a equipe oposta. Ao final do jogo vence a equipe que tiver mais participantes.

Limbo

Brincadeira em que as crianças devem ultrapassar uma vara.



Materiais

Uma vara de madeira comprida

Público-alvo

Indicado para crianças acima de 6 anos de idade

Regras

Deve haver, no mínimo, três crianças para executarem essa brincadeira. Duas crianças devem segurar uma vara comprida de madeira e a terceira deve tentar passar por debaixo da vara sem encostar nela. Ao conseguir passar as crianças que estão segurando abaixam mais um pouco a vara para dificultar a brincadeira.



Mamãe, posso ir?

As crianças devem tentar chegar até a “mamãe”.

Materiais

*Não é necessário
nenhum material*

Público-alvo

*Indicado para crianças
de 5 a 12 anos de idade*



Regras

Essa brincadeira deve ser realizada em grupos. As crianças devem traçar com giz duas linhas no chão com uma distância de cerca de 3 metros uma da outra. Uma criança é escolhida para ser a mamãe e ficar à frente da primeira linha, de costas para as demais crianças. Em seguida, um participante de cada vez pergunta “mamãe posso ir?” e a mamãe responde “pode”; o participante pergunta “quantos passos?”; e a mamãe responde “dois passos de formiguinha” ou “dois passos de elefante”. É a ordem da mamãe que determinará se os passos serão grandes ou pequenos. Vence o participante que conseguir chegar primeiro até a mamãe.

Morto-vivo

Atividade em que as crianças devem obedecer ao comando de um líder, que pode ser outra criança.

Materiais

*Não é necessário
nenhum material*

Público-alvo

*Indicado para crianças
maiores de 5 anos de idade*



Regras

Esta brincadeira deve ser realizada em grupos. As crianças escolhem uma para dar os comandos; em seguida a criança escolhida dirá “vivo” e as outras crianças permanecem em pé. Após, a criança dirá “morto” e as demais devem se abaixar. Assim a criança irá intercalar os comandos frequentemente e aumentando a velocidade. A criança que errar a execução do comando quando esta disser “vivo” e a criança se abaixar, por exemplo, sairá da brincadeira. Vence a última criança que conseguir permanecer obedecendo aos comandos sem errar nenhum. Para evitar a exclusão, podem ser alteradas as regras, como, por exemplo: ao invés da eliminação dos participantes, faz-se a contagem de pontos.



Passa anel

As crianças devem adivinhar com qual participante está o anel.



Materiais

Um anel

Público-alvo

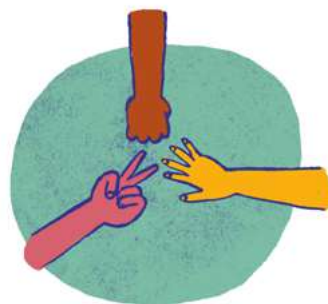
Indicado para crianças de 6 a 10 anos de idade

Regras

Essa brincadeira deve ser realizada em grupo e não há limites de participantes. Uma criança deve ser escolhida para passar o anel e as demais devem sentar-se em fila com as mãos para frente; a criança com o anel irá passar as mãos com o anel por dentro das mãos das outras crianças e escolher um participante para deixar que o anel caia dentro de sua mão sem que ninguém perceba. É importante que a criança passe as mãos por toda a fila pelo menos mais uma vez pra que ninguém desconfie de quem esteja com o anel. Em seguida a criança irá escolher um participante que não esteja com o anel e perguntar “onde está o anel” e esta deve tentar adivinhar, se acertar então ela será a próxima a passar o anel, se errar será eliminada do jogo.

Pedra, papel e tesoura

Brincadeira que envolve atenção e sorte.



Materiais

Não é necessário nenhum material

Público-alvo

Indicado para crianças de 6 a 12 anos de idade

Regras

Nesta brincadeira deve haver três crianças, ao falarem ao mesmo tempo “pedra, papel e tesoura” elas devem representar com as mãos um desses três itens. Pedra destrói tesoura, tesoura corta papel e papel envolve a pedra.



Pé no litro

Brincadeira de procurar e esconder.

Materiais

Uma garrafa
plástica de 2 litros

Público-alvo

Indicado para crianças
de 6 a 12 anos de idade



Regras

Essa brincadeira deve ser realizada em grupo. Uma das crianças deve contar de 1 a 20 em um local com um litro (garrafa plástica de 2 litros) no chão, enquanto isso as outras crianças devem se esconder. Ao terminar de contar a criança deve sair à procura das demais crianças; se encontrar, deve voltar até o litro, contar até 3 e dizer o nome da criança que encontrou; então ela estará fora da brincadeira. Se alguma das crianças conseguir chegar até o litro sem ser vista, deve dar um chute no litro e dizer "1, 2, 3 salve todos!"; e todas as crianças voltam para a brincadeira.

Peteca

Jogo em que não se deve deixar a peteca cair no solo.

Materiais

Uma peteca

Público-alvo

Indicado para crianças de 9 a 14
anos de idade



Regras

Deve-se formar uma roda e os jogadores arremessam a peteca para o ar com golpes com a palma da mão lançando-a um para o outro. O objetivo é não deixar cair. As primeiras petecas eram confeccionadas com tecido, pedra e penas de galinha. Hoje já existem petecas industrializadas para aquisição.



Pipa

As crianças levantam pipas ao vento.

Materiais

Gravetos de madeira,
sacola plástica, linha e
papel de seda

Público-alvo

Indicado para crianças
maiores de 8 anos de idade



Regras

Esta brincadeira pode ser realizada em grupos ou individualmente. Na comunidade, muitas crianças confeccionam suas próprias pipas utilizando gravetos de madeira, papel de seda, linha e sacola plástica. Assim, após confeccioná-las, as crianças podem direcionar e fazer malabarismos com a pipa no céu.

Pique

O jogo consiste em corrida e perseguição.

Materiais

Objeto ou banco que
será o pique

Público-alvo

Indicado para crianças
maiores de 7 anos de idade



Regras

Este jogo deve ser realizado por no mínimo três crianças. Uma das crianças deve ser sorteada para ser o perseguidor enquanto as outras crianças fogem. Quando uma das crianças consegue alcançar um banco ou objeto que é determinado por elas como o pique, esta criança fica salva da perseguição. No entanto, após alguns minutos ela deve deixar o pique para que seja perseguida novamente. A perseguição acaba quando o perseguidor consegue alcançar uma das crianças que passará então a ser o novo perseguidor.



Pique-bandeira

Brincadeira em que as equipes devem tentar capturar a bandeira do adversário.



Materiais

Duas bandeiras

Público-alvo

Indicado para crianças maiores de 8 anos de idade

Regras

A brincadeira deve ser feita em grupo e as crianças se dividem em duas equipes com o mesmo número de participantes. Em seguida devem riscar no chão dois campos de tamanhos iguais. As equipes podem colocar suas bandeiras no local que considerarem mais difícil o acesso em cada campo. O objetivo do jogo é capturar a bandeira da equipe adversária sem ser pego, se algum participante for pego este deve permanecer imóvel no campo oposto até que um participante da sua própria equipe consiga tocá-lo para que ele possa correr. A equipe que conseguir capturar a bandeira e trazê-la para o seu campo vence o jogo.

Pula carniça

Brincadeira em que as crianças pulam umas sobre as outras.



Materiais

Não é necessário nenhum material

Público-alvo

Indicado para crianças acima de 6 anos de idade

Regras

Deve haver pelo menos quatro crianças para execução desta brincadeira. As crianças formam uma fila e ficam abaixadas com cerca de 2 metros de distância uma da outra. Em seguida uma criança começa a pular sobre as outras apoiando as mãos nas costas das crianças até passar por toda a fila. A última criança da fila começa a pular sobre as outras.



Pula corda

Atividade em que uma criança pula corda.

Materiais

Uma corda grande

Público-alvo

Indicado para crianças maiores de 7 anos de idade



Regras

Esta atividade deve ser executada por no mínimo três crianças. Duas devem bater a corda enquanto a terceira pula sem poder errar. Durante a brincadeira elas cantam uma cantiga. A criança que está pulando diz “ai ai” e as crianças que estão batendo a corda respondem “o que tem?”; a criança que está pulando diz “saudades” e as outras respondem “de quem?”; a criança pulando diz “do meu bem!” as outras dizem “subi na roseira e quebrei um galho”; a criança pulando responde “me acode fulano, senão eu caio”. Em seguida começa uma contagem e as batidas da corda aceleram a batida da corda. Quando a criança que está pulando erra, ela sai da brincadeira e entra outra.

Pique com bola

Jogo em grupo em que o alvo são as crianças.

Materiais

Bolinha feita de pano ou papel amassado

Público-alvo

Indicado para crianças maiores de 7 anos de idade



Regras

Duas crianças são selecionadas para arremessar uma bola de um lado para o outro de uma quadra ou espaço demarcado por linhas. As outras crianças ficam ao meio correndo e tentando esquivar-se das boladas. À medida que a bola é arremessada, quem for atingido pela bola deve sair do jogo; quem conseguir agarrar a bola ganha 10 pontos. O jogo continua até não haver mais jogadores no centro. Quando finaliza, contam-se os pontos de cada jogador; quem tiver mais pontos vence.



Quente ou frio?

Brincadeira em que as crianças devem procurar algum objeto.



Materiais

Algum objeto pequeno

Público-alvo

Indicado para crianças de 5 a 12 anos de idade

Regras

Essa brincadeira deve ser realizada com pelo menos três crianças, uma delas deve escolher um objeto e mostrá-lo às outras crianças; em seguida deve escondê-lo sem que as outras crianças vejam onde o objeto foi escondido; as outras crianças começam a procurar o objeto e, à medida em que andam, elas perguntam à criança que escondeu “está quente ou frio?”. Se a criança estiver próxima ao objeto, a criança que escondeu responderá “está quente, fervendo”; se estiver longe do objeto então ela responderá “está frio, muito frio”. Vence a primeira que criança que conseguir encontrar o objeto.

Serpente

Brincadeira de corrida de mãos dadas.



Materiais

Não é necessário nenhum material

Público-alvo

Indicado para crianças maiores de 4 anos de idade

Regras

Essa brincadeira deve ser realizada em grupos. As crianças selecionam uma para ser o perseguidor enquanto as outras correm; à medida que as crianças vão sendo pegas, elas começam a perseguir as restantes de mãos dadas como se fossem uma cobra. Quanto maior a “cobra” fica, mais interessante se torna a brincadeira.



Tatu quer sair

Brincadeira em que as crianças tentam escapar de um círculo.



Materiais

Não é necessário
nenhum material

Público-alvo

Indicado para crianças de 4
a 10 anos de idade

Regras

Essa brincadeira deve ser feita em grupo. As crianças formam uma grande roda e uma criança, que será o “tatu”, ficará no meio da roda e então fará de tudo para escapar; as outras crianças não podem permitir. O participante da roda que deixar escapar passa a ser o próximo “tatu”.

Telefone sem fio

Brincadeira em que as crianças devem adivinhar uma determinada frase.



Materiais

Não é necessário
nenhum material

Público-alvo

Indicado para crianças
maiores de 5 anos de idade

Regras

Essa brincadeira deve ser realizada em grupo com no mínimo quatro crianças. Elas devem se sentar em fila e a primeira criança irá falar baixinho ao ouvido da próxima criança uma frase específica como por exemplo “comprei uma melancia verde”. A frase é passada de criança para criança e a última irá dizer o que entendeu.



BRINQUEDOS

Nas populações carentes e nas regiões interioranas, o acesso aos brinquedos industrializados é limitado, seja devido a seu alto preço, seja devido à dificuldade de sua distribuição em locais distantes das cidades. É quando entram em ação a criatividade e a imaginação das crianças. Desde sempre estes dois artifícios supriram a falta de brinquedos.

Para uma criança, um cabo de vassoura é um cavalo, mesmo que não tenha crina, rabo ou arreios; um prato na mão é o volante de um carro imaginário, e a criança mesma é seu motor e buzina; um pedaço de madeira ou uma espiga de milho enrolada num pano é uma boneca, a filha querida de uma menina. Como acontece em comunidades remotas, muitos dos brinquedos dos meninos do Cedro são confeccionados por eles mesmos utilizando madeira, barro, espiga de milho ou aqueles materiais que a criatividade lhes permita usar. A seguir, listaremos alguns desses brinquedos de fabricação caseira e sua descrição.

Bilboquê

Brinquedo confeccionado em madeira para jogo individual. Consiste em duas peças, uma haste para ser segurada na mão, e uma bola, ou espécie de sino, mais pesada, tendo um orifício onde a ponta superior da haste se encaixa. As duas peças são unidas por um barbante, e o jogo está em lançar a peça maior para o alto e tentar encaixá-la na haste.



Bodoque, funda ou estilingue



Este é um brinquedo muito antigo. Segundo a tradição, o jovem Davi venceu o gigante Golias derrubando-o com uma pedra lançada com sua funda. No Brasil, o bodoque costuma ser confeccionado pelas crianças com uma forquilha de madeira, duas tiras de borracha ou elástico presos às duas pontas da forquilha e um pedaço de couro, onde se apoia a pedra a lançar. Esse brinquedo também é utilizado pelas crianças para caçar passarinhos.



Bola de meia

Como substitutivo às bolas de couro ou de plástico compradas em lojas, muitas vezes as crianças improvisam bolas com meias recheada de panos.



Bolhas de sabão

Para fazer bolas – ou bolhas – de sabão, não é preciso comprar tubos providos de argolas, como os que veem nas lojas de brinquedos. Há várias gerações, as crianças utilizam o caule da folha de mamão e uma caneca de água com sabão para soprá-las.



Bonecas de sabugo ou pano

Até pouco tempo, as bonecas eram brinquedos caros e povoavam os sonhos de consumo de meninas. Muitas que não podiam comprá-las confeccionavam suas próprias bonecas com pano ou sabugo de milho e usavam da criatividade para criar roupinhas para elas. Às vezes essa tarefa era desempenhada por uma avó ou por uma ama, como se vê na obra de Monteiro Lobato, que tem na boneca Emília sua atração principal.



Carrinhos



Assim como o sonho das meninas são as bonecas, o dos meninos são os carrinhos. Artesanalmente eles podem ser confeccionados com os mais variados materiais: com caixas de sapatos, com carretéis vazios, com garrafas plásticas ou mesmo com sabugos de milho. A criatividade das crianças é capaz de surpreender.

Cavalo de pau



O cavalo é um animal que atrai a atenção das crianças, sobretudo dos menores. Para um menino de dois ou três anos, um simples cabo de vassoura com uma corda amarrada numa extremidade converte-se num cavalo. Esse protótipo pode ser incrementado, como se vê em feiras de artesanato, com uma cabeça de pano dotada de olhos, orelhas, boca e crina de lã.





Gangorra

A gangorra é presença obrigatória em qualquer parquinho. Ela consiste em uma tábua que se equilibra sobre um ponto de apoio central, e a diversão está em duas crianças subirem ou baixarem a tábua com o movimento de seus corpos. Esse brinquedo pode ser construído com uma tábua comprida de madeira e um pneu enterrado até a metade na vertical servindo de apoio.

Perna de pau

As pernas de pau servem a dois propósitos: aperfeiçoam o equilíbrio da criança e propiciam sua locomoção mais rápida. Em *Caçadas de Pedrinho*, de Monteiro Lobato, elas permitem que os personagens escapem do ataque das onças que invadem o Sítio. Este brinquedo é feito com duas longas hastes de madeira dotadas de espécies de estribos (a cerca de 60 cm do chão), onde se apoiam os pés.





Peteca

Brinquedo tradicional brasileiro confeccionado originalmente com uma base de tecido ou couro recheado de pedrinhas e enfeitado com penas de galinhas ou perus. Como no jogo de vôlei, as crianças arremessam a peteca uns para os outros sem deixá-la cair.



Pião

O pião é um brinquedo muito antigo, em geral feito de madeira, tendo o formato aproximado de uma pera invertida, com uma ponta saliente de metal e alguns sulcos marcados horizontalmente na sua parte mais larga. O jogo consiste em enrolar um barbante ao redor desses sulcos e, com um movimento rápido, lançar o pião ao chão, onde ele começa a rodar sobre a ponta de metal.



Sobre os organizadores

TATIANNE SILVA SANTOS

Nasceu em 1980, em Goiânia, Goiás. Tem formação em Letras/Português, é Mestra em Ensino na Educação Básica, trabalha como professora em instituições de ensino superior e é técnica em assuntos educacionais do Instituto Federal Goiano. É uma das autoras do livro *Tecendo histórias etnobotânicas e culturais na Comunidade Quilombola de Mineiros, Goiás* (Cânone, 2016) e pesquisadora de educação para a promoção das relações étnico-raciais.

MATIAS NOLL

Nasceu em 1987, em Teutônia, Rio Grande do Sul, tem formação em Educação Física, mestrado em Ciências do Movimento Humano e é Doutor em Ciências da Saúde. Atualmente é parecerista de 15 periódicos científicos nacionais e internacionais, e é professor e pesquisador do Instituto Federal Goiano. Tem experiência na área de Saúde Pública, Epidemiologia, Bioengenharia, Educação Física e Educação Profissional. Atua, principalmente, nas seguintes áreas: postura corporal, biomecânica, avaliação, saúde da criança e do adolescente, dor, revisão sistemática e educação profissional e tecnológica.

LEONARDO CARLOS DE ANDRADE

Nasceu em 1993, em Goiânia, tem formação em Educação Física e é Especialista em Educação Física Escolar. Atualmente é Professor de Educação Física do Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada a Educação – CEPAE – da Universidade Federal de Goiás. É orientador no Curso de Pós-Graduação lato sensu em Educação Infantil da UFCAT. É parecerista da Revista *Pensar a Prática*, da UFG. É coordenador do Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação Física e Infância. Desenvolve pesquisas no campo da Educação sobre os tópicos: Educação Física, Escola, Processos Educativos, Infância.





