



Prefeitura Municipal de Foz do Iguaçu

ESTADO DO PARANÁ

**SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
DIRETORIA DE ENSINO FUNDAMENTAL**

RECREAÇÃO



COORDENADOR PEDAGÓGICO DO ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS

THEODORICO MELO DOS SANTOS

COORDENADORA DA ÁREA DE RECREAÇÃO

ROSANE APª BECHER ALVES

FOZ DO IGUAÇU

2º SEMESTRE / 2014

APRESENTAÇÃO

A apostila do 2º semestre dá continuidade aos conteúdos da proposta pedagógica da área de recreação com objetivo de trabalhar os Jogos e Brincadeiras, numa perspectiva que venha facilitar o entendimento do educador sobre o assunto, inclusive com citações de alguns teóricos e a concepção de criança ontem e hoje.

Apontaremos os principais facilitadores para que a brincadeira não esteja acontecendo nos dias de hoje como antigamente, a sociedade e suas armas tecnológicas como um dos maiores malfeitores dessa história.

E juntos vamos estudar porque a sociedade mudou, as brincadeiras mudaram e/ou deixaram de existir. Qual o papel dos pais nesse caminho e da criança na sociedade e como podemos reverter esse fato nas escolas e principalmente nas aulas de recreação e educação física.

Também apresentaremos sugestões práticas de brincadeiras tradicionais e outras que irão direcionar os conteúdos do planejamento, inclusive algumas brincadeiras que podem integrar conteúdos de outras áreas do conhecimento de uma forma agradável e atraente para o aluno e assim propor um trabalho conjunto para o aprendizado.

Os jogos, brincadeiras, sempre fascinaram a humanidade.

Os antigos fenícios, a quatro mil anos a.C. já se distraiam com esse gostoso passatempo.

E nós educadores procuramos desde nossos ancestrais, criar e adaptar os jogos que, além de divertir crianças e adolesceste, trabalham as noções de organização, planejamento e cooperação, tão úteis no dia-a-dia da garotada.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4
PRESSUPOSTOS TEÓRICOS DO BRINCAR	6
EVOLUÇÃO DO BRINCAR	9
A CRIANÇA NA SOCIEDADE	10
A CRIANÇA E A BRINCADEIRA	12
O BRINCAR NA ESCOLA	13
JOGOS POPULARES / REGIONAIS	15
BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS CULTURAIS	17
BRINCADEIRAS REGIONAIS	18
REGIÃO NORTE	19
REGIÃO NORDESTE	25
REGIÃO CENTRO OESTE	30
REGIÃO SUDESTE	33
REGIÃO SUL	38
ALGUMAS BRINCADEIRAS ANTES DE CHEGAR AO BRASIL	42
CONFECÇÃO DE BRINQUEDOS	47
BRINCADEIRAS CANTADAS	57
ALGUMAS SUGESTÕES DE BRINCADEIRAS CANTADAS	60
ALGUMAS CANTIGAS DE RODA	62
DANÇAS REGIONAIS	68
PRINCIPAIS DANÇAS REGIONAIS	68
MÚSICAS FOLCLÓRICAS BRASILEIRAS	70
EXEMPLOS DE MÚSICAS FOLCLÓRICAS	71
SUGESTÃO DE PROJETO	75
BRINCADEIRA É COISA SÉRIA	82
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	83

INTRODUÇÃO

Atualmente o brincar é um tema que tem sido valorizado pelos educadores. Quando a criança brinca, temos a oportunidade de conhecê-la, pois nesse momento ela está se descobrindo e descobrindo o mundo em sua volta.

“As interações que a brincadeira oportuniza favorecem a superação do egocentrismo, desenvolvendo a solidariedade e a empatia por meio das quais é possível fazer amigos” (opinião de FORTUNA, 2010, p.39).

No período de recreação o professor precisa ter delicadeza, ao olhar e perceber quais características seu aluno apresenta, para que possa intervir de maneira correta na postura do aluno diante dos colegas, e das regras aprendendo por meio delas. Ao brincar a criança revela seus medos, suas qualidades e expressa o que não consegue dizer verbalmente. O brincar também revela o meio cultural em que está inserida, nota-se, por exemplo, que com o auxílio da imaginação ela representa diferentes papéis e experimenta o mundo, além disso, muitas brincadeiras ocorrem de modo coletivo proporcionando o desenvolvimento social da criança.

Vale ressaltar que ao brincar a criança espelha seus desejos mais íntimos, muitas vezes reproduz sua rotina familiar. Os professores e os pais nesse momento tem a chance de agir adequadamente corrigindo pontualmente a necessidade explicitada pela criança evitando problemas no futuro. Porém se o adulto não se apropriar dessa informação a criança quando crescer poderá ter graves consequências. Sendo o brincar uma fonte vasta de estudo é importante levar em conta que hoje em dia as crianças brincam pouco, não saem mais as ruas devido à violência. Os pais trabalham muito e as crianças são pouco estimuladas, e na escola o brincar é visto muitas vezes como perda de tempo diante da diversidade de conteúdos que o professor deve dar conta.

Com os atuais avanços tecnológicos as crianças estão se acostumando a brincar com jogos de computador e vídeo game, deixando de interagir com outras crianças, abrindo mão do universo lúdico proporcionado pelo convívio com o outro por meio das brincadeiras.

A escola pode através de projetos, resgatar algumas brincadeiras esquecidas, incentivando que os alunos façam uma pesquisa para conhecerem como as crianças brincavam antigamente, além disso, o professor pode propor que as crianças confeccionem seu próprio brinquedo com materiais recicláveis como forma de atrair-las a explorar a criatividade.

“A brincadeira pode ser um antídoto contra o individualismo e o narcisismo, tão pujantes na nossa época. Assim, brincando, temos de reconhecer o outro na sua diferença e na sua singularidade” (FORTUNA, 2010, p.39).

É necessário enfatizar que o brincar não é simplesmente pura diversão, mas é uma questão de aprendizado. Por meio da brincadeira o desenvolvimento da criança pode ser potencializado e isto deve ser explorado no ambiente escolar.



“A atividade que envolve disputa ou desafio é sucesso garantido. Além de estimular o raciocínio, ajudam a compreender regras importantes na escola e na vida.”
(Soares, Carla)

1. PRESSUPOSTOS TEÓRICOS DO BRINCAR

Há muito tempo discute-se a questão dos jogos e brincadeiras e sua importância no desenvolvimento da criança, vários pesquisadores mostram preocupação em compreender este fenômeno buscando, principalmente, responder questões como: a função que estas atividades exercem sobre o desenvolvimento infantil; motivos pelos quais a criança deve brincar; o que a brincadeira proporciona à criança no que diz respeito à aprendizagem e vários outros questionamentos relacionados ao tema.

O brincar, segundo o Referencial Curricular Nacional (MEC/SEC, 1998) é uma das principais atividades para o desenvolvimento da identidade e da autonomia de crianças na educação infantil. Neste ato, a criança, além de interagir e se comunicar com um parceiro, desenvolve capacidades importantes como a atenção, a imitação, a imaginação e a memória. Na brincadeira, a criança amadurece a capacidade de socialização, na medida em que interage com os pares, compartilha regras e atua em papéis diferentes. É também através da brincadeira que a criança satisfaz grande parte de seus interesses e necessidades. Diante disso, a melhor maneira de envolver as crianças (alunos) em atividades no contexto escolar, é através do lúdico (DALLABONA & MENDES, 2004).

Segundo Poletto (2005) três grandes teorias psicológicas oferecem subsídios para o estudo do brincar, são elas: sócio histórica (Vygotsky), cognitiva (Piaget), e psicanalítica (Winnicott).

Na literatura a perspectiva interacionista que fundamenta a teoria sócio histórica norteia grande parte das investigações que abordam o brincar. Um dos pressupostos básicos de Vygotsky, principal autor desta corrente, refere-se ao fato de que “as origens das formas superiores de comportamento consciente – pensamento, memória, atenção, etc. – devem ser achadas nas relações sociais que o homem mantém” (BOCK, FURTADO & TEIXEIRA, 2002). Tal fato ressalta o papel ativo das crianças durante as relações sociais, o que também acontece em contexto de brincadeira, quando elas agem sobre o mundo e transformam essas ações, constituindo o funcionamento de um plano interno (BOCK, FURTADO & TEIXEIRA, 2002).

O brincar não pode ser definido como uma atividade exclusivamente prazerosa à criança, uma vez que outras experiências podem oferecer um prazer ainda mais intenso, dependendo do resultado desta tarefa. O brinquedo, por sua vez, faz com que a criança crie um mundo de desejos realizáveis através da imaginação dela. Com isto, o brinquedo possibilita uma situação imaginária. Ele desempenha várias funções no desenvolvimento da criança, como: o preenchimento de suas

necessidades, o envolvimento num mundo ilusório, o desenvolvimento de sua esfera cognitiva e o fornecimento de um estágio de transição entre o pensamento e o objeto real. (VYGOTSKY, 1998)

Vygotsky (1998) entende que a brincadeira cria as zonas de desenvolvimento proximal, que se refere à distância entre o nível de desenvolvimento real (capacidade da criança de resolver um problema sem ajuda) e o nível de desenvolvimento potencial (capacidade de resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou em colaboração com outro companheiro). Para o autor, as zonas de desenvolvimento proximal proporcionam ganhos qualitativos no desenvolvimento infantil e, neste sentido, a brincadeira aparece como um caminho de transição para níveis mais altos de desenvolvimento.

Nesta mesma perspectiva, o brincar é definido como uma maneira de interpretar e assimilar o mundo. As crianças, neste contexto, estabelecem relações e representações, o que trás vantagens sociais, cognitivas e afetivas na medida em que elas extrapolam seu mundo habitual. O brincar também é definido como uma atividade espontânea da criança, a qual se caracteriza pelo prazer, ludicidade e atividade mental (WAJSKOP, 1995). Quando brincam juntas, as crianças criam hipóteses, desenvolvem a imaginação, constroem relações e elaboram regras de convivência. A brincadeira livre, mesmo sendo não estruturada, possui regras que conduzem o comportamento das crianças em dados momentos. E essas regras, criadas entre os alunos, podem, inclusive, caracterizar brincadeiras de meninos e de meninas (CORDAZZO & VIEIRA, 2008).

A teoria cognitiva tem com um dos seus principais autores, o biólogo Piaget. Os estudos do autor estão voltados, sobretudo, ao desenvolvimento cognitivo. Piaget não discute a brincadeira em si, embora esta seja dotada de grande consistência. Em sua teoria, a brincadeira não recebe uma conceituação específica, sendo entendida enquanto ação assimiladora e aparecendo como forma de expressão de conduta, que é dotada tanto de características metafóricas como espontâneas. O autor toma a brincadeira dentro do conteúdo da inteligência, enquanto processo assimilativo, à semelhança da aprendizagem (BOMTEMPO, 2006).

Para Piaget, quando a criança brinca, ela assimila o mundo da sua maneira, não havendo compromisso com a realidade. A interação com o objeto independe da natureza deste, mas sim da função que a criança lhe atribui (jogo simbólico). Inicialmente, o jogo se apresenta de maneira solitária, evoluindo para o estágio da representação de papéis, como por exemplo, o brincar médico, de casinha, etc. (BOMTEMPO, 2006). O brinquedo e o ato de brincar, nesta perspectiva, constituem-se em vínculos importantes na construção do conhecimento, neste instante, o indivíduo através da simbolização internaliza sua realidade.

Na teoria psicanalítica, o brincar é remetido a questões de ordem inconsciente, sendo considerada, inclusive, uma técnica de intervenção clínica no trabalho com crianças. De modo geral, para a psicanálise o brincar é entendido como uma forma de expressão, de fala, da criança, que consegue, ao brincar, manifestar questões inconscientes, que ainda não podem ser expressas em palavras. Freud, o pai da psicanálise, já dizia que a criança brinca ativamente com aquilo que ela vive passivamente. Por isso, a interpretação do brincar da criança é importante, o que pode, por exemplo, revelar uma ansiedade de separação, típica da infância, o que irá embasar a intervenção clínica. Por isso, para a psicanálise, o brincar é um facilitador da comunicação, propiciando experiências inéditas de desintegração e integração do paciente (FRANCO, 2003).

Um dos autores dessa teoria foi Winnicott, que assim como outros psicanalistas importantes como Freud, Lacan, Mannoni e Dolto, era médico, e se interessou, logo no início da carreira, pela pediatria. Para Winnicott o jogo e a brincadeira são atos livres e criativos que emanam do sujeito e não da sociedade, através de regras estabelecidas ou de uma organização. Para o autor, o indivíduo deve encontrar um lugar para operar no mundo, o qual é propiciado pelas primeiras experiências. Esse lugar, que ele chama de espaço potencial, é o espaço do imaginário, do jogo, o qual é preenchido, num primeiro momento, por um objeto transicional (objeto que não é nem a criança nem a mãe, que surge de uma lacuna entre o infans e a mãe, que é escolhido e conservado pela criança). Trata-se de um espaço propriamente criativo, no qual a criança mobiliza todos os recursos disponíveis em sua personalidade, algo que só pode acontecer no ambiente da brincadeira. Para Winnicott, neste contexto é possível a manifestação de todas as partes do eu, não apenas do paciente, mas do analista também (FRANCO, 2003). Nesse sentido, na visão do autor, o brincar na sessão terapêutica promove o encontro do outro e o encontro de si mesmo.

Com estes estudos evidenciaram-se diferentes perspectivas para a compreensão do brincar, que focalizam o desenvolvimento social, cognitivo ou psíquico das crianças. Embora apresentem olhares distintos, entende-se que é fundamental que o brincar seja trabalhado em contexto escolar, aproveitando uma motivação própria das crianças para tornar a aprendizagem mais atraente e significativa.

Análise das três teorias

Enquanto Piaget fala em estágio de desenvolvimento, influência da estrutura cognitiva, Vygotsky fala em interação da linguagem, interação entre o meio (cultura) e a criança, em zona de desenvolvimento proximal. Já Winnicott fala em mediação, em compartilhamento de experiências.

Piaget estabelece fases para o desenvolvimento e diz que todo mundo tem condições iguais para aprender. Diz que a criança assimila no jogo o que percebe da realidade e que o jogo não é determinante nas modificações das estruturas. Fala do jogo simbólico, o símbolo nada mais é do que um meio de agregar o real aos desejos e interesses da criança.

Vygotsky diz que o desenvolvimento ocorre no decorrer da vida, não estabelece fases para este desenvolvimento, que ele depende do meio em que se vive, da cultura. Diz que o jogo proporciona alteração das estruturas, lembra do faz-de-conta. Já sobre o exercício do simbolismo, ele diz que ocorre quando o significado fica em primeiro plano. Na medida em que cresce, a criança impõe ao objeto um significado.

Os dois falam em jogo de regras. Piaget diz que a criança aprende o jogo de regra através de um engajamento individual na solução do problema. Para Vygotsky, entretanto, o jogo de regra é aprendido com a interação com os outros.

Piaget entende que o jogo é assimilação, constituem-se em expressão, enquanto Vygotsky assegura que a criança cria a partir do que conhece, das oportunidades do meio, em função de suas necessidades.

Para Winnicott, a brincadeira traz a oportunidade para o exercício da simbolização e é também uma característica humana.

Com relação a ação pedagógica, concluímos pela análise dos três autores que o brincar, o jogo, é uma forma de contextualizar, construir e ampliar novos conhecimentos e, desta forma, valorizar o tempo / espaço da brincadeira na escola.

2. EVOLUÇÃO DO BRINCAR

Na antiguidade, crianças de diversas idades e de ambos os sexos ficavam em locais abertos, livres, e a brincadeira tinha um caráter coletivo e de integração. Subir em árvores, correr pelos campos, colher frutas já era garantia de diversão, além disso, ainda existiam brinquedos, que eram construídos nas próprias comunidades. Acredita-se que, no século XV, muitos brinquedos tenham surgido a partir de imitações realizadas pelas crianças, elas na verdade, observavam situações presentes na vida dos adultos e transportavam-nas para suas realidades, assim surgiram cavalos-de-pau, bonecas e muitos outros.

As brincadeiras iam sendo transmitidas e alteradas de geração para geração, elas eram um patrimônio cultural de uma comunidade, já que transmitiam indiretamente os valores, costumes e pensamentos de um grupo de pessoas.

Muitas coisas foram mudando em nossa sociedade, e a brincadeira não poderia parar no tempo, com o crescimento das cidades e a correria do dia-a-dia, reduziu-se o espaço e o tempo para brincar. Os avanços tecnológicos afetaram as brincadeiras, deixando a interação entre as crianças, às vezes, em segundo plano. As propagandas passaram a estimular excessivamente o consumo de brinquedos industrializados, as inovações tecnológicas criaram uma infinidade de novos brinquedos que permitem que a criança se divirta apesar do pouco espaço. Mas, apesar disso tudo, pais e educadores devem estimular as crianças a diversificar suas brincadeiras, utilizando brinquedos, objetos e situações variadas. A brincadeira precisa ter seu espaço e seu tempo na vida das crianças.

Com o passar dos séculos muitas coisas importantes vem se perdendo, tanto pela ação do homem quanto pela ação do tempo. Coisas dentre essas que eram essenciais ao desenvolvimento físico e social do ser humano. Entre essas perdas, podemos dizer que uma das maiores e principais pilares é a brincadeira. Crianças de hoje mal sabem o significado de certos objetos, outras nem tem a oportunidade de saber que eles existem.

Alguns objetos usados no século passado deixaram de fazer sentido a nossa contemporaneidade, até mesmo alguns pais não sabem para que servem. Mas acima de tudo, a infância em essência vem se apagando e a cada dia a criança vem se apropriando mais e mais do mundo adulto/tecnológico e acaba esquecendo-se do brincar.

O filósofo escocês Carl Honoré (2004) dizia que a sociedade competitiva transformou a infância em uma fase de stress comparável à da vida adulta, perdendo assim o brilho de ser criança.

3. A CRIANÇA NA SOCIEDADE

Em cada período de desenvolvimento da sociedade construíram-se concepções diferentes em relação à infância. O estudo da história possibilita refletir sobre o modo de relação atual desse universo com a criança. Philippe Ariès (Blois, 21 de julho de 1914 - Paris, 8 de fevereiro de 1984) foi um importante historiador francês da família e infância. No seu trabalho “A história Social da Criança e da Família”, demonstra que o surgimento de um discurso sobre a infância está vinculado à emergência da percepção da especificidade do infantil na modernidade. Ariès nos diz que a infância não existia na Antiguidade, o que existia era o ser pequeno, visto como um adulto em miniatura, o

qual participava de todas as atividades do mundo adulto. A diferença entre a fase adulta e infantil não existia, sendo que as crianças eram consideradas adultos imperfeitos. A criança era indistinta dos adultos, nos trajes, brinquedos, jogos, trabalho, linguagem, sexualidade, diferindo das outras pessoas apenas por serem menores. Não tinham um estatuto específico, ou seja, participavam livremente na rua dos eventos do cotidiano e de todas as atividades da comunidade: ritos, costumes, festas, lutas, jogos, e assim, elas cresciam. Também não havia uma preocupação de excluí-las das conversas dos adultos, havendo certo desleixo, sendo comum dormirem na mesma cama com os pais ou com criados que cuidavam delas.

Somente na Idade Moderna, entre os séculos XVI a XIX que se consolida a ideia de infância, surgindo assim um sentimento da especificidade da infância, tais como: a inocência, a paparicação, imperfeição e moralização. É na modernidade que se criam os primeiros manuais de civilidade, como disciplina, decência, isolamento, separação entre os adultos e as crianças. Separam-se também as vestimentas criando-se roupas específicas para as crianças.

Os brinquedos e as brincadeiras da época medieval eram comuns às crianças e aos adultos. Ariès (1978) afirma que as crianças brincavam normalmente com brincadeiras da idade adulta, ou seja, ao mesmo tempo em que brincavam com bonecas, os meninos de quatro a cinco anos praticavam o arco, jogavam cartas, xadrez e participavam de jogos de adultos. Os adultos brincavam de acender vela com os olhos vendados, como se tivessem 15 anos, além disso, as crianças manuseavam armas sem nenhuma restrição por parte dos adultos.

Segundo Kishimoto (1999), brinquedo é o objeto que representa certas realidades, é um substituto dos objetos reais, para que possa ser manipulado pelas crianças, sendo todo objeto utilizado para brincar ou jogar. Brincadeira é a ação voluntária e consciente que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica (KISHIMOTO, 1999). Percebe-se assim, que na época medieval não existia uma separação entre as brincadeiras e brinquedos reservados às crianças e as brincadeiras e jogos dos adultos, os mesmos eram comuns a ambos.

Com o passar dos anos, algumas especificidades se destacam, como a idade de sete anos, que era a idade fixada para a criança começarem a trabalhar ou entrar na escola. Assim, antes dos sete anos os brinquedos e brincadeiras que predominavam eram bonecas, esconde-esconde, cavalo de pau, cantar, dançar e, após os sete anos, surge como brincadeira a caça, cavalos, armas e teatro e, dessa forma, a criança abandona o traje da infância (ARIÈS, 1978).

Com o avanço da Revolução Industrial e das novas tecnologias, na segunda metade do século XX, os brinquedos tradicionais foram substituídos por brinquedos de plástico, os quais reproduziam

cada vez mais o mundo dos adultos. Aparecem aviões, trens, bonecas na moda, com roupas e acessórios, carros de combate, munições... Brinquedos rápidos e cheios de novas tecnologias: sons, ruídos, com destrezas e piruetas.

Mais a frente no tempo, e principalmente com a invenção da imprensa, percebeu-se um maior destaque em relação à criança, pois diante dessa invenção ocorreu a divisão entre os que sabiam ler e os que não sabiam. Assim, as crianças foram sendo excluídas do mundo adulto, mas incluídas em um novo mundo destinado só para elas. Sob esse aspecto, Neil Postman professor da Universidade de Nova York, escreveu mais de duas dezenas de livros, traduzidos para mais de trinta países. Boa parte deles trata da conexão entre mídia e educação, com destaque especial, na avaliação do próprio autor seu livro “O desaparecimento da infância”, livro publicado no Brasil, em 1999, afirma que “como as crianças foram expulsas do mundo adulto, tornou-se necessário encontrar outro mundo que elas pudessem habitar. Este outro mundo veio a ser conhecido como infância.”

Esse breve passeio na história nos ajuda a ver que apesar de a fase inicial da vida ser algo natural de todos nós seres humanos, o conceito de infância não é natural, mas sim algo construído socialmente e historicamente.

4. A CRIANÇA E A BRINCADEIRA

O brincar é essencial para a vida da criança, pois estabelece uma conexão entre o mundo imaginário e o mundo real, infelizmente devido algumas situações esse lúdico da brincadeira vem se perdendo.

Pode-se entender segundo Vygotsky que quando a criança brinca, não há apenas uma repetição de eventos vistos ou ouvidos. A criança cria, combinando o antigo com o novo. Porém, a base da criação é a realidade da qual extrai elementos, pois a construção imaginária não parte do nada. Estes elementos da realidade podem ter sido adquiridos não só pela experiência direta do indivíduo, mas também pela experiência social adquirida por relatos e descrições (Vygotsky, 1984). Esses são fatores importantes e que podem influenciar a vida adulta da criança com a sociedade e com a sua família de modo positivo ou negativo.

As crianças quando brincam estão totalmente envolvidas e compenetradas. Este aspecto apontado por Huizinga (2008) diz respeito ao lado cômico do jogo, ao riso, ao lúdico, que se contrapõe ao trabalho, que em nossa sociedade é concebido como algo sério e dicotômico do brincar.

E muitas vezes não é entendido pela mesma. Por isso muitas vezes, a criança é vista como ser sem pensamento ou papel social.

Sabe-se, que a família é o primeiro meio de socialização da criança, em que ela receberá a base inicial do que consiste a vida em sociedade, quer seja um grupo constituído segundo a estrutura nuclear moderna que a sociedade como um todo tem como modelo, ou organizada de acordo com outras possibilidades. Inegavelmente, o lúdico é um instrumento que permite a inserção da criança na cultura e através do qual se permeiam suas vivências internas com a realidade externa. É um facilitador para a interação com o meio, embora seja muito pouco explorado pelas famílias seja qual for o nível socioeconômico, que em decorrência de alguns fatores, como por exemplo, rotina de trabalho intensa, deixam de estreitar momentos de prazer através do simples ato de brincar com os filhos.

A falta de uma estrutura familiar acarreta ausência ou deficiência das funções e papéis dos indivíduos. Os pais trabalham excessivamente, a mãe sai para o mercado de trabalho, então, sobra pouco tempo para brincar com a criança. Para minimizar o sentimento de culpa, os pais acreditam na recompensa material: dar um brinquedo, comprar um novo DVD, colocar o vídeo game no computador, enfim, oferecer brinquedos para que a criança possa se ocupar, assim as brincadeiras como queimada, cabra-cega, barra-manteiga, amarelinha, pular corda, entre tantas outras, fazem parte da lembrança de muitas pessoas, mas infelizmente, não constam no repertório infantil de hoje.

Além da falta de tempo dos pais, em virtude do trabalho, se destaca também a preparação precoce das crianças para o mercado de trabalho com os cursos de inglês, espanhol, informática, entre outros. O número reduzido de filhos por família, a violência encontrada nas ruas, moradias cada vez menores, as novas tecnologias que fazem brinquedos, eletrônicos e aparelhos de informática de última geração, e claro, a televisão que fascina e encanta a maioria da população. Tais motivos explicam, mas não podem ser aceitos, já que brincar é essencial para a vida das crianças.

5. O BRINCAR NA ESCOLA

Com o advento da sociedade industrial no final do século XVIII, início do século XIX, na qual predominava a produção de bens em grande escala, a atividade lúdica modifica-se: ela torna-se segmentada, passa a fazer parte especificamente da vida das crianças; ao mesmo tempo torna-se "pedagógica" entrando na escola com objetivos educacionais. Estes fenômenos são acompanhados do surgimento do brinquedo industrializado, a institucionalização da criança, um movimento da

mulher para o mercado de trabalho que, aliado à falta de espaço e segurança nas ruas das grandes cidades, transformam o brincar em uma atividade mais solitária e que acontece em função do apelo ao consumo de brinquedos.

Caminhando a mais nessa história, chegamos aos dias de hoje, onde há cada vez mais tecnologias, onde visam facilitar a vida de todas as formas e nós como agentes inseridos nessa sociedade pós- industrial, onde as principais características passam pela produção de serviços, informática, estética, símbolos e valores. Neste mundo globalizado vivenciamos grandes contradições: grandes avanços nas comunicações, uma aceleração descontrolada. Informações e descobertas; o aumento da longevidade do ser humano graças aos avanços da medicina; um aumento crescente do desemprego e como consequência mais tempo livre; incremento da violência e uma visível piora na qualidade de vida; crescente poluição de lixo, visual e sonora, o que tem levado a mudanças climáticas.

Há, ao mesmo tempo, uma necessidade e um movimento do ser humano para o resgate das suas raízes mais profundas, das suas razões de ser e existir; uma "fome" de autodesenvolvimento para não sermos devorados pelos incomensuráveis estímulos que o cotidiano nos apresenta. É dentro desse contexto que o brincar oferece-nos a possibilidade de tornarmo-nos mais humanos, abrindo uma porta para sermos nós mesmos, poder expressar-nos, transformar-nos, curar, aprender, crescer. E é diante desse fato que começamos a tratar do papel do professor nessa história.

Um dos pilares fundamentais que temos quando crianças é a escola, ela exerce uma função primordial no desenvolvimento do ser humano, pois muitas vezes a criança passa mais tempo na escola do que com sua família. Já adentrando no mundo escolar, temos que citar o papel do professor nessa grande responsabilidade. Cada um tem sua didática, sua forma de ensinar, ou reproduzir e supõe-se que todos tenham uma pedagogia compreensiva em relação à sociedade de consumo.

Dornelles (2005) salienta que a infância da atualidade não é só a infância das novas tecnologias, há também aquela infância que é diferente da idealizada, aquela que está à margem de tudo, ou seja, das novas tecnologias, dos games, da Internet. Crianças e adolescentes que estão, muitas vezes, fora de suas casas, sem acesso aos produtos de consumo, que sobrevivem nos bueiros da vida urbana.

A melhor forma de lidar com tudo isso é simplesmente não ignorar que já estamos entranhados na tecnologia e nas mídias, o papel do professor é oportunizar vivências que levem o aluno a pensar e ser crítico sobre o que acontece ao seu redor, para que percebam a funcionalidade de tal tecnologia e a aplicá-la da forma mais amena possível.

Aulas criativas explorando jogos, brinquedos, brincadeiras proporcionam aos alunos um ambiente mais saudável e lúdico, longe da individualidade causada pela sociedade capitalista.



Princípio 7º da Declaração Universal dos Direitos das Crianças

Toda criança tem direito de receber educação primária gratuita, e também de qualidade, para que possa ter oportunidades iguais para desenvolver suas habilidades. E como brincar também é um jeito gostoso de aprender, as crianças também têm todo o direito de brincar e se divertir! (Extraído do Site da Fiocruz - <http://www.fiocruz.br/biosseguranca/Bis/infantil/direitodacrianca.htm>).

6. JOGOS POPULARES / REGIONAIS

Os jogos populares também conhecidos como jogos regionais, são aquelas brincadeiras antigas que são passadas de geração para geração mantendo suas regras básicas de origem. Muitas delas existem há séculos, e por vezes costumam ter variações ou sofrer modificações de acordo com a região do Brasil, porém os objetivos são sempre os mesmos. A preservação destas brincadeiras é muito importante para a preservação da história e do folclore do nosso país.

Os jogos populares sempre estiveram presentes na vida cotidiana das crianças, não se sabe o criador desses jogos, eles já vêm sendo praticados e transmitidos desde épocas mais remotas. Para

Kishimoto (1992, p 25), "não se conhece a origem dos jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. E podendo ser encontradas em todos os lugares e em diferentes sociedades. E é fato que povos antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinavam papagaios, jogavam pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais jogos foram transmitidos de geração em geração através dos conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil.

De acordo com Vieira e Cavalcante (2002, p. 45), Jogos populares são aqueles conhecidos também como jogos de rua em que seus elementos podem ser alterados, decididos pelos próprios jogadores, com flexibilidade nas regras, e sem exigir recursos mais sofisticados, pois sua origem está na cultura popular. Uma das características dos jogos populares, é que as mudanças dentro do jogo ficam a critério dos participantes, e para que possam ser desenvolvidas não se faz necessário a utilização de materiais industrializados, sua prática é realizada em convívio harmonioso, de forma livre espontânea e prazerosa, sendo uma manifestação desenvolvida desde os tempos mais antigos, que visa a ludicidade.

Para entendermos melhor o termo jogos populares, é preciso um estudo mais abrangente sobre a nossa cultura. Mas, atualmente os jogos populares podem ser encontrados em várias regiões do Brasil, e em outras partes do mundo, embora sejam as mesmas brincadeiras e os mesmos jogos, elas recebem nomes diferentes, devido a sua diversidade onde são praticadas. Segundo Melo (1989, p. 73), Os jogos populares nas áreas urbanas, foram marcadas pelo processo de industrialização desencadeado no Brasil, a partir de 1930. Migrou para os grandes centros, elevado percentual de pessoas oriundas das zonas rurais e centros menores, em busca de melhores oportunidades de trabalho e conseqüentemente de vida.

As brincadeiras e brinquedos populares são considerados como parte da cultura, sendo transmitidos de geração para geração. Muitos desses brinquedos e brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras se modificam, recebendo novos conteúdos. No entanto, observa-se cada vez mais que o contato das crianças com brinquedos e brincadeiras tradicionais vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, entre esses se destaca: videogame, computadores, televisores e brinquedos de controle remoto. Os crescimentos rápidos das cidades, juntamente acompanhados pela violência urbana, entre outros fatores, contribuíram de certa forma, para o abandono dos jogos populares nas ruas, expulsando as crianças das áreas, que para elas eram locais ideais para a prática dos jogos populares, limitando-as em um espaço físico não favorável ao seu desenvolvimento, não

possibilitando a elas uma maior expressão de movimentos livres, sem a preocupação das crianças com o trânsito e a violência nas ruas.

Quem ensinou quem a jogar é algo difícil de dizer, mas de uma forma ou de outra a tradição pelo jogo ainda permanece. Exemplo: o pião existe há pelo menos desde o século cinco antes de Cristo, quando foi registrado pelo poeta grego Calímaco como um brinquedo infantil muito popular da época.

Os jogos populares possuem denominações variadas em função da área geográfica onde são praticados. Não existe a terminologia correta e a errada, muitas expressões de jogos populares como, por exemplo: esconde – esconde, amarelinha, pega- pega são encontrados em diferentes regiões do mundo. No Brasil é difícil precisar a origem dos jogos populares, reconhece-se a forte influência europeia dos colonizadores portugueses e imigrantes que se localizaram mais ao sul do país. O conjunto de influências dessas culturas parece ser a causa das diferentes denominações em que um mesmo jogo recebe dependendo da localização geográfica em nosso território. Exemplo disto é a cabra cega, que é um jogo que aparece em quase todos os países, tem seu registro próximo ao terceiro século antes de cristo entre os romanos com o nome de Murinda. Já na Alemanha = Vaca-cega, Espanha = Galinha-cega, EUA = Blindman Buff. Outros exemplos: Amarelinha = Academia; Pipa = Papagaio; Queimado = Matança, baleado, bola de fogo.

Não se observa registro da influência da cultura negra quanto à prática dos jogos populares infantis. Quanto à influência da cultura indígena, ficou no brasileiro o gosto pelos jogos e brinquedos imitando animais. Freyre (1963), o jogo do bicho, tão popular no Brasil, tem suas origens neste resíduo animista da cultura indígena.

7. BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS CULTURAIS

Existem brincadeiras e brinquedos que hoje conhecemos por passar de geração em geração. Possuem várias origens e participaram de várias etapas do desenvolvimento do país. Hoje, essas brincadeiras fazem parte da cultura do nosso povo e parte do folclore brasileiro que marcam os períodos por aqui vividos.

Numa época em que, efetivamente as crianças abandonaram as ruas e os espaços abertos para ficarem mais tempo dentro de suas casas, às voltas com a televisão e o videogame; as brincadeiras “analógicas”, que envolvem cantigas, rodas, corridas, pulos, etc., ainda resistem ao tempo nas escolas, nos clubes, nas regiões mais afastadas dos grandes centros urbanos, nas periferias, etc. As

brincadeiras infantis tradicionais também fazem parte do retrato das culturas das mais diversas regiões do país. Basicamente, elas têm origem nas influências étnicas e culturais que formaram a cultura brasileira: o branco, o índio e o africano. Ao longo do tempo, foram se somando as influências dos povos que imigraram para o país, como os orientais e outras nacionalidades europeias, além dos portugueses.

7.1 BRINCADEIRAS REGIONAIS



Uma mesma brincadeira é conhecida por nomes diferentes dependendo da região, elas variam de local para local. A seguir apresentamos as regiões com as brincadeiras que fazem parte da cultura regional e descrevemos algumas delas, porém todas elas estão à disposição nos links:

<http://www1.folha.uol.com.br/folha/treinamento/mapadobrincar/>

<http://revistaescola.abril.com.br/brincadeiras-regionais/>



SEU REI

Local: Guajará-Mirim (RO)

Como brincar: as crianças se dividem em dois grupos, que se organizam lado a lado. Um grupo fica de frente para o outro. Eles cantam os diálogos abaixo.

O grupo 1 fala:	O grupo 2 responde:
“O rei mandou pedir sua filha em casamento”.	“Minha filha eu não dou nem por ouro, nem por prata pra casar com esse ladrão”.
“Volte, volte, cavaleiro, escolher a qual que quer”.	“Essa quero, essa não quero, essa come ovo podre, essa come requeijão e essa é a dona do meu coração”.

BALÃO / ELÁSTICO

Local: Belém (PA)

Como brincar: de frente para o elástico, o participante dá uma volta com o pé direito e enrola uma das linhas na perna, depois, o participante se afasta e pula girando para dentro do elástico, por

cima da linha que restou. Para passar para fora das linhas, ele coloca o elástico no pescoço e pula a linha, novamente dando um giro com o corpo.

Regras:

- Dois participantes seguram o elástico e um terceiro pula.
- Quem errar passa a vez para o outro participante.
- O elástico geralmente começa no tornozelo, depois sobe para o joelho, para a coxa e para o quadril. Algumas crianças pulam com o elástico na altura dos ombros e da cabeça.
- Cada vez que o participante acerta a sequência toda, o elástico sobe; passa do tornozelo para o joelho, por exemplo.



DENTRO, FORA – mesma brincadeira acima com variação do modo de brincar.

Como brincar

1) Enquanto pula, o participante canta a música abaixo:

"Dentro / Fora / Dentro / Pisou / Saiu / Rodou"

2) Ao dizer cada uma das palavras, pula com os dois pés para dentro e, depois, com os dois pés para fora, um para cada lado do elástico.

3) Na palavra "pisou", é preciso pisar com os dois pés em cima das linhas.

4) Na última palavra "rodou", salta para fora e dá meia-volta, ficando com pés paralelos de frente para o elástico.

Histórico - As brincadeiras que envolvem elásticos remontam à Idade Média. Aliás, o elástico faz parte do conjunto de brincadeiras de pular. Na Grécia e Roma antigas, pular corda era um comportamento muito utilizado para celebrar a chegada das novas estações.

CURUPIRA

Local: Amazonas



Como brincar: Formar um círculo com no máximo 15 pessoas. Duas delas ficam no meio da roda: uma com os olhos vendados, representando o curupira, e a outra começa a brincadeira com a pergunta “O que é que tu perdeu”. O guardião das matas pode responder que perdeu o relógio, a avó, o que quiser. Todas as crianças da roda fazem a mesma pergunta e, quando chega o último participante, indaga o que o curupira quer comer. E aí que ele tira a venda e vê que não tem a comida que pediu, então corre atrás dos demais. Quem for pego passa a ser presa ou passa a responder às perguntas.

CAI NO POÇO

Local: Rondônia



o nome de uma fruta para decidir como será salvo:

- Pera corresponde a um aperto de mãos;
- Uva corresponde a um abraço;
- Maça corresponde um beijo no rosto;
- Salada mista corresponde à soma dos três anteriores.

Variações: em alguns lugares brinca-se sem a alegoria do poço, começando pela pergunta: “É esse?”.

Aprenda a parlenda da brincadeira Caí no Poço

Criança vendada: Caí no poço!

Outras crianças: Que altura?

Criança vendada: Do pescoço.

Outras crianças: Quem te tira?

Criança vendada: Meu bem!

Outras crianças: Pera, uva, maçã ou salada mista?

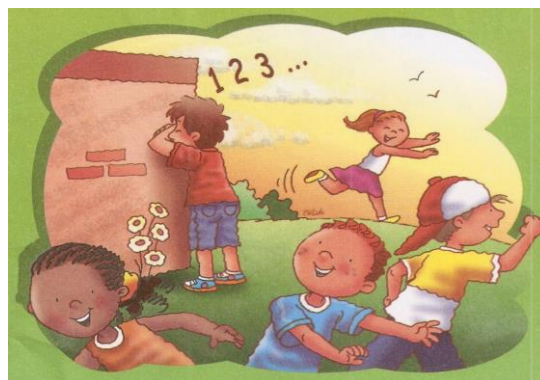
CABO-DE-GUERRA



Os participantes são divididos em dois grupos, com o mesmo número de crianças. Cada grupo segura um lado de uma corda, estabelecendo-se uma divisão na sua metade, de forma a permitir que cada grupo fique com o mesmo tamanho de corda. É dado o sinal do início do jogo e cada grupo começa a puxar a corda para o seu lado. O vencedor é aquele que durante o tempo estipulado (um ou dois minutos) conseguir puxar mais a corda para o seu lado.

ESCONDE-ESCONDE, MANJA

Também conhecida em Pernambuco como “31 alerta”. Uma criança é escolhida para contar até 31 com os olhos fechados em um determinado local chamado de “manja”, enquanto as outras se escondem. Após a contagem, ela tenta encontrar cada criança escondida e ao avistá-la tem que dizer “batida fulano ou fulana”, tocando na “manja”. Se alguma das crianças que se esconderam conseguir chegar na “manja” sem ser vista por aquela que está procurando, fala alto “batida, salve todos” e quem está procurando começa novamente a contar. Entretanto, se todos forem pegos, escolhe-se outra criança para contar e começa-se todo o processo outra vez.



CARROCINHA DE PICOLÉ

Origem: Porto Velho (RO)

Como brincar: em roda, os participantes batem um na palma da mão do outro. Todos cantam: “Carrocinha de picolé que cor você quer?”.

Quando a música acaba, aquele cuja mão é tocada por último tem que dizer uma cor que tenha na roupa de qualquer um dos participantes da roda – amarelo, por exemplo. Um participante bate na mão do outro, cantando, sílaba por sílaba: “Amarelo só tem no seu corpo”.

Se a música parar naquele que estiver usando a roupa com a cor falada, ele sai da brincadeira. Mas, se não estiver usando aquela cor, o participante que escolheu a cor é quem sai.

LARANJA MADURA (brincadeira de roda)

Origem: Rio Branco (AC)

Como brincar: as crianças formam uma roda e cantam a música abaixo, substituindo “Pedrinho” e “Maria” pelo nome de alguém que está na roda. A pessoa cujo nome foi dito tem que se virar de costas, mas continua na roda. A brincadeira termina quando todos estiverem rodando com as costas viradas para dentro da roda.

Letra da música:

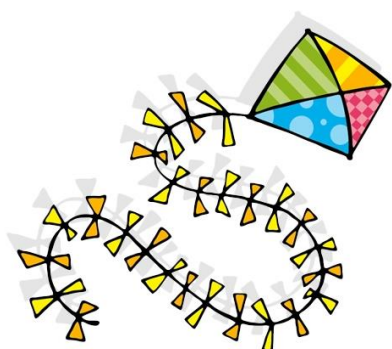
“Quanta laranja madura menino
De que cor são elas
Elas são verdes e amarelas
Se vira, Pedrinho
Da cor de canela
Se vira, Maria
Da cor de canela.”



PAPAGAIO - PIPA

Cerca de 1000 anos antes de Cristo a pipa era utilizada como forma de sinalização, mas ao chegar ao Brasil, trazida pelos portugueses, a pipa se tornou somente uma forma de diversão. Ela voa através da força dos ventos e é controlada por uma corda que permite ao condutor deixá-la cada vez mais alta ou mais baixa.

Origem: Mutum (RO)



Materiais:

- quatro talas de folha de buriti;
- sacola de plástico;
- faquinha ou canivete;
- linha dez.

Como fazer:

- Separe as folhas de buriti e retire as talas, usando uma faquinha ou um canivete;
- Faça a armação com as talas, posicionando uma na vertical e duas na horizontal; Amarre as talas com a linha;
- Passe a linha na armação, criando o formato desejado do papagaio;
- Abra a sacola plástica numa das laterais, para que fique maior;
- Prenda o plástico na armação com a linha, amarrando nas pontas e corte os excessos de plástico com a tesoura;
- Emende os outros pedaços restantes da sacola para fazer a rabiola.



BALEADO

Origem: João Pessoa (PB)



Como brincar: baleado é um tipo de queimada, para brincar, o grupo é dividido em duas equipes. As duas equipes tiram par ou ímpar para saber quem começa com a bola. O objetivo é balear (queimar) o time adversário, mas só do joelho para cima. Se a bola pegar do joelho para baixo, a jogada deve ser repetida.

Quem for baleado vai para o morto (área que fica atrás do campo do time adversário). Mas quem está no morto pode tentar pegar as bolas que escapam e, caso consiga, deve tentar balear as pessoas que estão na sua frente, que são os membros do time adversário. Se ele conseguir, imediatamente se salva e pode voltar para seu campo, enquanto o baleado vai para o morto do outro time.

A brincadeira só termina quando todos os integrantes de umas das equipes estiverem no morto.

CHICOTINHO QUEIMADO – (brinquedo cantado)

Origem: Salvador (BA)

Como brincar: as crianças se sentam em uma roda e cantam a música abaixo. Enquanto isso, a que está do lado de fora da roda esconde um graveto ou galho de árvore atrás de alguém sem que as outras vejam. A pessoa que estava com o graveto tem que tentar se sentar no lugar daquela atrás de quem o objeto foi escondido. Se conseguir, a outra fica em seu lugar.



Letra da música:

“Chicotinho queimado
Vale dois cruzados
Quem olhar para trás
Toma chicotada.”

LAGARTA PINTADA

Origem: Campos Sales (CE)

Como brincar: as crianças formam uma roda e colocam as mãos para frente, uma delas vai tocando as mãos das outras, uma de cada vez, enquanto todos cantam a música abaixo. A última criança que teve a mão tocada deve colocá-la na orelha da pessoa que está ao lado. A brincadeira acaba quando todas as crianças estão segurando as orelhas dos colegas ao lado.



Letra da música:

“Lagarta pintada
Quem foi que te pintou?
Foi uma velhinha
Que passou por aqui
No tempo da ilha
Fazia poeira
Puxa lagarta
Na tua orelha.”

SALADA, SALADINHA – (brincadeira com corda)

Origem: Maranguape (CE)

Como brincar: duas pessoas batem corda enquanto uma terceira pula, cantando a música abaixo. Quando acaba a música, quem bate corda acelera bastante o ritmo. Se a criança que estiver pulando errar, sai e dá a vez para outra.

Letra da música:

“Salada, saladinha
Bem temperadinha
Com sal, sem sal
Cebola, coloral
Pula dentro, pula fora
Estica a corda e vai embora.”



CONCENTRAÇÃO NO ZOOLÓGICO

Origem: Russas (CE)

Como brincar: a turma se divide em equipes com três pessoas, um dos participantes tem que dizer o nome de animais ou contar uma história com animais. Em cada um deles, os jogadores devem fazer um código combinado antes. Por exemplo:



Girafa - as pessoas dos lados se abaixam e as do meio levantam as mãos.

Elefante - as pessoas que estiverem no meio fazem uma tromba e as dos lados fazem as orelhas do bicho.

Borboleta - todas as pessoas fazem borboletas.

O CIRCO PEGOU FOGO

Origem: Carnaíba (PE)

Como brincar: as crianças formam uma roda e cantam a música abaixo.

Quando a música acaba, todas têm que ficar paradas, quem se mexer primeiro sai da roda e as outras continuam a brincadeira.

Letra da música:



“O circo pegou fogo
O palhaço deu sinal
Acorda, minha gente
Que a bandeira é nacional
Alô, Brasil, dois mil
Quem se mexeu, saiu, bombril!”

CACIQUE (jogos salão)

Origem: Salvador (BA)

Como brincar: uma pessoa se esconde em algum lugar, ela é o índio, os outros participantes ficam sentados em um círculo. Uma das pessoas do círculo é escolhida para ser o cacique e fazer movimentos que os outros devem repetir.

O cacique deve mudar os movimentos e o índio, chamado de volta à roda, tem três chances para adivinhar quem é o cacique. Se ele errar, paga uma prenda.



PASSARÁS

Origem: Pernambuco



Como brincar: Sem que o grupo de crianças participantes da brincadeira saiba, duas crianças escolhem aleatoriamente dois nomes – podem ser de frutas, flores, animais, etc. – e cada uma guarda o nome escolhido. Posicionam-se em pé, uma de frente para a outra e, de mãos dadas, formam um arco. O grupo de participantes forma uma fila que deverá ser encabeçada por uma criança maior ou mais esperta que representará a mãe de todas elas. Esta criança puxará a fila e passará por baixo do arco, cantando: - Passarás, passarás, algum deles há de ficar. Se não for o da frente, deve ser o de detrás. A última criança da fila fica “presa” entre os braços do “arco” e deve responder a pergunta: - Você prefere uva ou maçã?(por exemplo). A opção escolhida levará a criança a ficar atrás daquela que guardara aquele nome. A brincadeira mantém esta sequência até o último participante ficar “preso” e escolher a fruta. Ganha a criança que tiver maior número de participantes na sua fila.

SETE PECADOS

Origem: Ceará



Como brincar: Forma-se um círculo com várias crianças. Uma delas joga a bola para o alto e diz o nome de um dos jogadores. Aquele que foi chamado corre para pegar a bola enquanto os demais se espalham. Quando a criança consegue pegar a bola imediatamente manda que todos parem. Ela dá sete passos e joga a bola na criança

parada que estiver mais próxima. Se acertar, a criança pega a bola e joga em outra criança antes que todas entrem no círculo e recomecem a brincadeira. Por fim, quem tiver sete pecados, ou seja, for acertado sete vezes terá de pagar uma “prenda”.

QUEBRA-PANELA



No Nordeste, essa brincadeira é comum em festas de aniversários. Pendura-se em um local mais alto, com uma corda ou um fio, uma panela de barro cheia de bombons, “chicletes”, chocolates e outras guloseimas. Coloca-se uma venda nos olhos de uma das crianças, faz-se com que ela gire algumas vezes e com um bastão ou pedaço de pau na mão, ela deve tentar quebrar a panela. Se não conseguir, escolhe-se outra criança, até que uma delas consiga quebrá-la e todos correm para pegar as guloseimas no chão. Atualmente, a brincadeira é realizada

utilizando-se um balão de borracha que deverá ser furado. Há também a Piñata (palavra em espanhol que significa pote de doces), ainda não muito conhecida no Brasil. Possui várias formas, representando diferentes temas infantis (bonecos, animais, objetos) confeccionada com uma espécie de papelão ou papel machê. Dentro dela são colocadas as guloseimas.



JACARÉ COIÔ – brincadeira de roda

Origem: Pirenópolis (GO)

Como brincar: em roda, as crianças cantam a música do jacaré coiô e imitam seus movimentos. Como ele é um jacaré sem rabo, elas têm que balançar os quadris de forma bem exagerada. Quando o grupo estiver num ritmo bem animado, forma-se uma fila, que sai ziguezagueando pelo espaço.

Letra da música:

“Eu sou, eu sou, eu sou
 Eu sou jacaré coiô
 Eu sou, eu sou, eu sou
 Eu sou jacaré coiô
 Sacode o rabo, jacaré
 Dá rabanada, jacaré
 Eu sou jacaré coiô.”



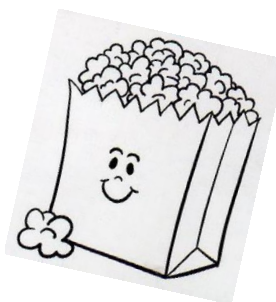
PIPOCA – brincadeira cantada

Origem: Pirenópolis (GO)

Como brincar: os participantes pulam – para frente, para trás, para um lado e para o outro – imitando pipoca saltando na panela. Enquanto pulam, todos cantam a música abaixo. E continuam cantando e pulando até cansar.

Letra da música:

Pipoca na panela começa a arrebentar
“É um tal de poc, popoc, poc, poc, popoc,
poc, poc, popoc, poc, poc”



NUNCA 3

Origem: Cuiabá (MT)



Como brincar: várias duplas sentam no chão e uma pessoa fica de pé. Ela tem que sair correndo e sentar atrás ou na frente de qualquer dupla. A dupla tem que se levantar e correr para buscar outro lugar. A brincadeira só termina quando as crianças se cansam.

RITMO

Origem: Cuiabá (MT)

Como brincar: uma das crianças é o chefe, outra é o vice e todas as outras recebem um número. A brincadeira começa quando o chefe fala: “*Ação, concentração, o ritmo vai começar!*” Todos os participantes ficam de pé e batem, no mesmo ritmo, duas vezes com as mãos nas coxas. Em seguida, batem palma uma vez e estalam os dedos, enquanto o chefe fala: “Chefe, chefe chama dois (ou o vice ou qualquer um dos números)”. Aí a criança que é o número dois fala: “Dois, dois chama vice”. E assim vai, sempre no ritmo e um chamando o outro. Quem errar o ritmo sai da roda e quem chamar um número que já foi chamado antes sai da roda. Ganha quem ficar por último.



RIO VERMELHO

Origem: Mato Grosso



Como brincar: Um participante é escolhido para ser o pegador. Ele permanece no meio da rua ou da quadra e os demais ficam reunidos em um dos lados. O grupo diz: “Queremos atravessar o rio vermelho!”. E o pegador: “Só se tiverem a minha cor”. O grupo, então, pergunta: “Que cor?”. O pegador escolhe um tom e aqueles que o tiverem

em algum detalhe da roupa ou do sapato, podem atravessar. Os restantes devem tentar passar para o outro lado também, mas precisarão correr para escapar o pegador. A brincadeira acaba quando todos forem pegos ou tiverem atravessado para o outro lado. O primeiro a ser pego é o próximo pegador.

MÃE DA RUA

Origem: Goiás



Como brincar: Os participantes se dividem em dois grupos. Cada time fica de um lado (se for em uma rua tranquila, fica um em cada calçada). E quem for a mãe da rua permanece no espaço que há entre eles. Os participantes tem de atravessar de uma calçada a outra, pulando em um pé só e fugir da mãe da rua. Quem é pego pode correr com os dois pés e ajudar a

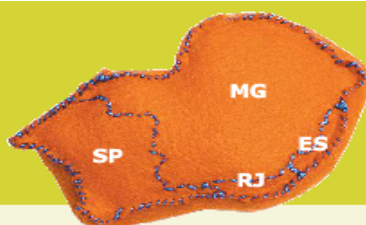
capturar os demais. O primeiro a ser capturado será a próxima mãe da rua. A brincadeira termina quando a turma toda for pega.

BOCA-DE-FORNO

Como brincar: Escolhe-se uma criança para ser o comandante ou o Mestre, que solicita ao resto dos participantes o cumprimento de uma missão. A brincadeira começa com o Mestre gritando: - Boca-de-forno! Todos respondem: Forno! - Tirando bolo! Todos respondem: Bolo! - O Senhor Rei mandou dizer que... e indica uma porção de idas e vindas a diversos locais, na busca de galhos de plantas, flores, vários objetos ou qualquer tipo de tarefa a ser cumprida. As crianças disparam todas e se movimentam para cumprir a missão. A brincadeira é parecida com uma gincana, mas sem um ganhador.



Sudeste



Amarelinha

Bolinha de gude

16 bolinhas
21 pontos
Bila 2
Bolinha casada
Caçapinha
Círculo
Círculo 2
Linha 1
Linha 2
Pedrinhas
Peteleco
Pilar
Retângulo
Três tentativas

Diversas

Água e terra
Barra-manteiga 1
Barra-manteiga 2
Batata frita 1, 2, 3
Batata quente
Bexiga molhada
Boca de forno 2
Boca de forno 4
Cabo de guerra 1
Cabo de guerra 2
Caçador
Caçador, espingarda e tigre
Caixa de papelão
Canibal
Canibal de sequência
Cavalo de guerra
Centopeia
Concurso de nariz
Copo d'água

Bola

Alerta
Ameba de equipe
Base 4
Bente altas
Bets
Boliche de perguntas
Doente, morto e coveiro
Flor
Futebol de cego
Futebol de pano
Garrafobol
Gol a gol
Gulu (doidinho ou bobinho)
Linha
Múmia em ação
Paredão

Corrente elétrica
Corrida de tampinhas
Corrida do saco
Corrida Pô
Dança da cobra
Deus, o diabinho e os anjinhos
Elefantinho colorido
Elevador
Espião
Estrela nova sela
Explosão
Finca
Gavião real
Gogo's
Guerra branca
Guerra de bolinha
Guerrinha de elástico
Ita (pedrinhas)
Jabaculê

Passa 10
Piano-bola
Queima coração
Queima senta
Queimada
Queimada abelha-rainha
Queimada bandeira
Queimada calabouço
Queimada-rei
Queimado
Queimado 2
Sete cocos
Stop
Taco
Três cortes
Vassourabol

Jaguar
Jogo da estrela
Jogo da paz
Mamãe, posso ir?
Mandiô
Menininha
Mestre mandou
Morto vivo 1
Morto vivo 2
Morto vivo 3
Nave, mina, comandante
Passa anel
Pega garrafa
Pescaria de cego
Peteca
Pizza envenenada
Pula chinelo
Queima gororoba
Rouba-bandeira 1

Cantadas

Baratinha
Baygon
Bom barqueiro 2
Boneca de lata
Cadê o toucinho que estava aqui?
Cai no poço
Chocolate inglês 2
Curuba
Fui morar numa casinha

Palmas

1, 2, 3, me chamo Lola
Adoleta 1
Adoleta 2
Ai
Ana banana 1
Ana banana 2
Atenção
Babalú 1
Peito, estala e bate
Ponte do amor
Popeye

Pegar

Acorda, leão
Acorda, sr. Urso
Americano
Buldogue
Cabra-cega mentirosa
Cabra-cegueta
Caçadores e fugitivos
Cada macaco no seu galho
Camaleão
Cobra-cega
Dente do vovô
Duro ou mole
Estoura, boiada
Galinha e pintinhos

Roda

Dalira
Escravos de Jó
Farinhada
Fui à Espanha
Historia da serpente
Lagarta
Lava, lava, lavadeira
Lorença
Gatinho pardo
Língua do i
Mariinha, vem pro céu
Matinho queimado

Coca-cola
Coruja
Dom Frederico
Don, don, baby
Dona aranha
Eu tenho uma boneca
Fifi 1
Fifi 2
Mini, mini, mini
Parara Parati

Jogos de salão

ABC
Ata e desata
Contrário
Corrida das latinhas
Detetive, vítima e assassino
Era uma vez
História maluca
Jogo da barata
Jogo das sílabas
Jogo do som
Mau, mau
Mímica de personagens
Onde está o chocalho
Pontinhos

BRIGA DE GALO

Origem: Minas Gerais

Como brincar: Duas pessoas se colocam frente a frente e fecham os olhos. Enquanto isso, os demais participantes pregam com um alfinete um retalho de tecido colorido nas costas de cada um. Os competidores abrem os olhos e o jogo começa. Sem usar as mãos, uma criança deve descobrir a cor do pano colocado nas costas de outra criança. Ganha quem acertar primeiro.



PETECA

Como brincar: Formar uma roda com pelo menos três integrantes. Quem vai começar segura a peteca com uma mão e bate nela de baixo para cima com a outra, lançando-a para um dos outros. Ao receber o brinquedo, essa criança o rebate, passando adiante. Quando alguém deixa a peteca cair, sai da brincadeira. Também é possível brincar sozinho, jogando a peteca para cima o máximo que conseguir.



Histórico: Os índios que viviam no Brasil antes do seu período de descobrimento utilizavam uma trouxa de folha cheia de pedras que eram amarradas numa espiga de milho. Brincavam de jogar esta trouxa de um lado para outro, chamavam-na de Pe'teka, que em tupi significa bater.

ADEDONHA OU STOP

A brincadeira pode ter qualquer número de participantes. Precisa-se apenas de papel caneta ou lápis. Faz-se uma lista ou quadro com 11 colunas e acima de cada uma coloca-se um dos seguintes itens: nome de pessoa, lugar, animal, cor, marca de carro, artista, fruta, verdura, flor, objeto, filme. Sorteia-se uma letra e marca-se um tempo máximo (dois ou três minutos). Cada participante terá que preencher todos os itens com palavras iniciadas pela letra sorteada. Exemplo: se a letra sorteada for A:

Nome	Lugar	Animal	Cor	carro	Artista	Fruta	Legume
Ana	Alemanha	anta	amarelo	Audi	Angélica	abacaxi	alface

Quem preencher todos os itens primeiro, mesmo sem utilizar todo o tempo predeterminado, grita “Stop” e a rodada acaba. Ninguém pode escrever mais nada. Faz-se então a contagem dos itens preenchidos por cada participante. Cada item preenchido vale 10 pontos. Se mais de um participante tiver colocado a mesma palavra para um determinado item, em vez de 10 só terá 5 pontos cada um. Ganha o jogo quem obtiver maior número de pontos.

FUTEBOL DE CEGO

Origem: Embu (SP)

Como brincar: para brincar, é preciso duas duplas. A perna direita de uma criança é amarrada à perna esquerda da outra, que tem os olhos vendados. Quem estiver com os olhos abertos tem que dar indicações para levar a criança vendada até a bola. Ganha a dupla que conseguir acertar a bola no gol.

GARRAFOBOL

Origem: São Paulo (SP)

Como brincar: para brincar, é preciso dividir o grupo em dois times. Antes de começar a brincadeira é necessário colocar garrafas PET com água até o meio (uma para cada participante da brincadeira) no chão do campo de cada time. As garrafas podem ser distribuídas no campo livremente, desde que a linha do meio da quadra não seja ultrapassada. Os jogadores têm que tentar derrubar todas as garrafas do time adversário jogando a bola. Quando a brincadeira começa, ninguém pode mais mexer na garrafa. Quem mexer vai para a mortolândia, espaço no fundo de cada campo onde ficam os participantes da equipe adversária que tiveram suas garrafas derrubadas. Quando a garrafa de alguém é derrubada, a pessoa tem que pegá-la, devolvê-la ao local de origem e ir também para a mortolândia. Quem estiver na mortolândia não pode derrubar as garrafas do outro time com o pé, nem com a mão, nem com o tênis. Ganha a equipe que conseguir derrubar todas as garrafas da equipe adversária.

STOP / ALERTA

Origem: Lavras (MG)

Como brincar: um jogador fica com a bola enquanto os outros se espalham pelo espaço. Quem está com a bola escolhe algo, por exemplo, uma cor. Os outros jogadores também definem uma cor para cada um e, sem falar quem escolheu o quê, dizem as suas cores para quem está com a bola. Em seguida, o jogador da bola a arremessa para o alto e diz uma das cores escolhidas. O “dono da cor” corre em direção à bola e, após segurá-la, grita “Stop”. Ao ouvir o grito, todos devem ficar parados e a pessoa que pegou a bola deve dar três passos e tentar queimar um dos jogadores. Se isso acontecer, quem foi queimado pega a bola, e o jogo recomeça.

BONECA DE LATA

Origem: Embu (SP)

Como brincar: canta-se a música abaixo, mudando a parte do corpo que a boneca de lata “bateu” a cada vez que se canta. A criança tem que mostrar no seu corpo a parte do corpo da boneca que “bateu” sempre que estiver cantando a música. O número de horas para a arrumação também aumenta a cada vez.

Letra da música:

“Minha boneca de lata
Bateu a cabeça no chão
Levou mais de uma hora
Pra fazer arrumação
Desamassa daqui, desamassa dali.”



MORCEGÃO, QUE HORAS SÃO?

Origem:

Como brincar: uma criança fica de costas para os outros participantes, que cantam a música abaixo, perguntando as horas. Quem está de costas tem que responder enquanto os outros andam em sua direção. Quando os jogadores chegam perto da criança que está de costas e perguntam as horas, ela tem que responder “É meia-noite”. Todos saem correndo e ela corre para tentar pegar alguém. Quem for pego vai ser o próximo morcecão.



Letra da música:

“Morcecão, que horas são?

São 2 horas

Morcecão, que horas são?

São 3 horas (repete até chegar à meia-noite).”

DANÇA DA COBRA

Origem: Curvelo (MG)

Como brincar: formam-se duas ou mais equipes iguais, cada qual com pelo menos 15 crianças. Os dois grupos ficam em colunas paralelas, atrás de uma linha de saída riscada no chão. Os componentes de cada



equipe devem ter entre si a distância de 1,5m. Quando a brincadeira começa, o capitão de cada equipe, que deve estar à frente da coluna, corre para o fim da fila, ziguezagueando entre os seus companheiros e passando pela frente de cada um. Depois, ele vai para o fim da coluna e grita: “já!”. Aí o segundo da fila tem que fazer o mesmo percurso. Isso se repete até a última pessoa de cada coluna correr em ziguezague. Se um jogador deixar de passar entre os colegas, a equipe perde um ponto. Se perder três pontos, sai do jogo. Vence a equipe que primeiro completar duas vezes seguidas o percurso total, isto é, o capitão volta, pela segunda vez, no início da coluna. Quando a equipe termina o primeiro percurso, o capitão volta para a frente e grita: “Outra vez!”. Nesse momento, o último da fila recomeça a dança da cobra no sentido oposto, isto é, ziguezagueando para frente.

JOGO DA ESTRELA

Origem: São Bernardo do Campo (SP)



Como brincar: para brincar, é preciso ter 28 participantes e sete objetos ou cartões, cada um com um valor de pontos diferente. Antes de a brincadeira começar quatro crianças devem escolher outras seis para fazerem parte dos times. Dessa forma, serão quatro times com sete integrantes cada uma. As quatro equipes devem formar uma única estrela de quatro pontas, onde cada ponta é uma equipe, que deverá ficar enfileirada. No centro da estrela será colocado, por um adulto, um objeto por vez – as

crianças não sabem quanto vale cada objeto.

O objetivo da brincadeira é pegar a maior quantidade de objetos e somar mais pontos, mas, para isso, todos os integrantes do time deverão correr na ordem da fila. Isto é, os primeiros da fila de cada equipe correm até o centro da estrela e tentam pegar o objeto. Pegando ou não, devem, na sequência, dar uma volta completa por dentro da estrela até retornar a sua ponta.

Quando cada um chegar a sua fila, precisa passar por debaixo das pernas dos outros participantes e ficar em pé no último lugar, também com as pernas abertas. Enquanto isso acontece, o adulto já deverá ter colocado outro objeto no centro da estrela e, portanto, os participantes de cada equipe que estiverem em primeiro lugar na fila repetem os movimentos.

A brincadeira continua até que todos tenham corrido. Depois, os pontos colocados atrás de cada objeto devem ser contados e ganha quem tiver mais pontos.



CARRINHO DE LOMBA – Rio Grande do Sul

Como brincar: Em Novo Hamburgo, lomba quer dizer ladeira. O carrinho tem esse nome,



portanto, por ser feito para brincar nas lombas das ruas. Então é só procurar um declive, sentar em cima do carrinho com os pés apoiados no eixo frontal e descer a ladeira. Se você tiver mais de um brinquedo, pode apostar corridas com os amigos. Para breicar, tem de virar o carrinho de lado ou parar com o pé (sempre calçado, para não se machucar).

Variações: em outros locais é chamado de carrinho de rolimã, por ser feito de rodinhas desse material. Algumas pessoas fazem um breque com um

terceiro pedaço de cabo de vassoura afixado de forma móvel na lateral. Também há quem acople um pequeno banco para apoiar as costas quando estiver no carrinho.

CAIU NA REDE É PEIXE – Santa Catarina



Como brincar: Os participantes ficam espalhados e uma pessoa é escolhida para ser o pegador. Ela deve correr atrás dos outros para tentar pegá-los enquanto eles fogem. Quem é encostado pelo pegador, passa a ficar de mão dada com ele, formando uma corrente para tentar pegar o restante das pessoas. Cada um que é pego passa a fazer

parte da rede.

Variações: Em outras regiões do país a brincadeira é conhecida como pega-pega corrente.

O COELHO SAI

Como brincar: Um círculo formado por crianças de mãos dadas. Coloca-se uma no meio do círculo, que representa o coelho. O “coelho” deve fazer algumas perguntas ou pedir alguma coisa ao grupo. O grupo responde as perguntas ou atende simbolicamente ao desejo do “coelho”. Por exemplo: O coelho pergunta: Que horas são? Todos respondem: São duas horas. O coelho diz: Eu quero tomar banho. Uma criança do círculo diz: Tome banho aqui, e simula um banho. Eu quero pentear meu pelo. Outra criança simula o pentear. Depois de muitas perguntas e pedidos, o coelho diz: Eu quero sair. Eu quero fugir. As crianças seguram bem as mãos e o coelho fica tentando. Quando consegue escapar, todas as crianças correm atrás do coelho e quem o alcançar vai se tornar o coelho da brincadeira.



BOLINHO, BOLACHA

Origem: Guaporé (RS)

Como brincar: essa brincadeira é para duas pessoas, uma delas tem que esconder um objeto pequeno em uma das mãos, depois, a outra tem que bater nas duas mãos da primeira, enquanto elas cantam a música abaixo.

Quando termina a música, o que bateu nas mãos do outro tem que adivinhar em qual delas está o objeto. Se acertar, é sua vez de esconder.

Letra da música:

“Bolinho, bolacha
Por cima, por baixo
Em qual mão está?”



CASA, CASTELO, CHIQUEIRO OU GALINHEIRO

Origem: Porto Alegre (RS)

Como brincar: as crianças formam uma roda e cantam a música abaixo, substituindo Renata pelo nome de alguém que esteja na roda. Depois, todos colocam as mãos no meio, mostrando quantos dedos cada um quiser. Uma das crianças vai apontando um dedo de cada vez e dizendo, a cada dedo: “casa, castelo, chiqueiro, galinheiro, casa, castelo...” E assim por diante até que acabem os dedos. A criança escolhida vai morar no lugar que for equivalente ao último dedo.

Letra da música:

“Onde será que a Renata vai morar?

Casa, castelo,

Chiqueiro ou galinheiro?

Casa, castelo,

Chiqueiro ou galinheiro?”

Quando a música acaba, a roda para de girar e todos,

com as mãos fechadas no alto, dizem:

“Vamos apostar no discordar. Dis-cor-dar!”



DANÇA DAS CAVEIRAS

Origem: Porto Alegre (RS)

Como brincar: as crianças fazem uma roda e todas vão cantando e fazendo, juntas, os gestos correspondentes ao que diz a música abaixo.

Na primeira estrofe, todos juntam as mãos como se fossem rezar e se levantam dançando.

Na segunda estrofe, as crianças têm que fingir que estão varrendo.

Na terceira estrofe, tem que puxar os olhos para ficar como chineses.

Na quarta estrofe, todos fingem lavar pratos.

Na quinta estrofe, colocam brincos.
 Na sexta estrofe, jogam xadrez.
 Na sétima estrofe, fingem mascar chiclete.
 Na oitava estrofe, fingem que estão usando um ralador.
 Na nona estrofe, todos fingem bater com um martelo.
 Na décima estrofe, imitam alguém lavando os pés.
 Na décima primeira estrofe, todos fingem tocar um gongo.
 E na última estrofe, todos juntam as mãos e se abaixam até o chão.



Letra da música:

“Quando o relógio bate a uma
 As caveiras saem da tumba.



Refrão:

Tumba la ca tumba-bá
 Tumba la ca tumba
 La ca tumba-bá



Quando o relógio bate as duas
 As caveiras varrem as ruas

Refrão:

Quando o relógio bate as três
 As caveiras imitam chinês. -**Refrão:**

Quando o relógio bate as quatro
 As caveiras lavam os pratos. -**Refrão:**

Quando o relógio bate as cinco
 As caveiras botam os brincos. **Refrão:**

Quando o relógio bate as seis
 As caveiras jogam xadrez. -**Refrão:**

Quando o relógio bate as sete
 As caveiras mascam chiclete. -**Refrão:**

Quando o relógio bate as oito
 As caveiras ralam biscoitos. -**Refrão:**

Quando o relógio bate as nove
 As caveiras quebram nozes. - **Refrão:**

Quando o relógio bate as dez
 As caveiras lavam os pés. -**Refrão:**

Quando o relógio bate as onze
 As caveiras tocam bronzes. -**Refrão:**

Quando o relógio bate as doze
 As caveiras voltam para a tumba.

Refrão:

7.2 ALGUMAS BRINCADEIRAS ANTES DE CHEGAR AO BRASIL

PEDRA, PAPEL E TESOURA.

Como brincar: Com as mãos para trás, duas crianças escolhem entre três símbolos: pedra (mão fechada), papel (mão aberta) e tesoura (dedos indicador e médio formando um "v"). Em seguida, ao mesmo tempo, cada um apresenta o que escolheu. Pedra vence tesoura (porque ela a quebra); papel vence pedra (pois ele a “embrulha”) e tesoura vence papel (pois este é cortado facilmente). Se ambas escolhem a mesma, há empate.



Histórico: A brincadeira tem origem chinesa. Também chamada de “joquempô”, ela se popularizou no Japão e veio para o Brasil com os imigrantes desse país. É muito usada para definir quem começa um jogo.

AMARELINHA



Como brincar: Há uma variação muito grande nos modos de brincar a amarelinha, tanto em tipos de traçado (em quadrados que formam um traçado retangular, indo do “céu” ao “inferno”; em caracol; em quadrado; etc.), como na maneira de pular as casas. O que é comum em todas elas é pular em um pé e usar

uma pedrinha para demarcar as casas.

1) Para começar é preciso desenhar um caracol no chão, em formato de espiral, e dividi-lo em várias partes (diferente do formato retangular tradicional).

2) O jogador tem que fazer todo o trajeto pulando com um pé só, até alcançar a casa “céu”. Só lá ele pode colocar os dois pés no chão.

3) Depois de chegar ao fim, a pessoa volta até o início, também pulando com um pé só.

4) Quem conseguir ir e voltar sem pisar em nenhuma linha pode escolher uma das casas e fazer um desenho ali: a partir daí, só esse jogador poderá pisar nela.

Histórico - É uma das brincadeiras mais antigas e disseminadas do mundo. Em Portugal é conhecida como jogo da macaca, jogar ou saltar à macaca (no norte), e ainda jogo-do-homem e pé-

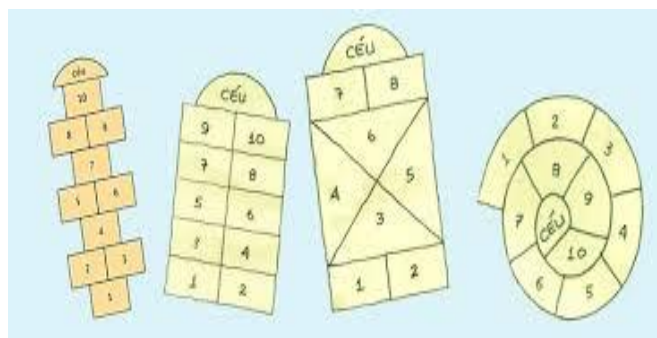
coxinho; em Moçambique chama-se avião ou neca; na Espanha é chamada de cuadrillo, infernáculo, reina mora, pata coja ou rayuela; no Chile chama-se luche; na Colômbia deram os nomes de corozã ou golosa; nos Estados Unidos esse jogo é o hopscotch. Na Galiza, uma comunidade independente ao norte da Espanha, o jogo tem vários nomes: a chapa, truco, mariola, peletre, cotelo, macaca, estrícula, entre outros.

É da França que trouxemos o nome amarelinha, pois ali o jogo é chamado de “marelle”. O termo em francês associou-se à cor amarela e deu origem ao nome brasileiro. Aliás, mesmo dentro do país, a brincadeira varia de nome: cademia (RN, PB e PE), avião (AL e RJ), boneca (PI), canção (MA), macacão (SE), macaco (BA), pula-pula (PB), amarelinha (SP e RJ), maré (RJ e RS), quadrinhos (PB), queimei (SC), sapata (RS), casco (RJ), amarelas (RJ e MG), casa de boneca (CE), céu e inferno (PB e PR), macaca (AC, PA, AP, CE, RS e PI). Ainda que hoje a sua prática esteja muito reduzida, tempos atrás se jogou em mais de 40 desenhos diferentes.

Quer conhecer as regras e traçados de outros tipos de amarelinha? Saiba mais nas fontes:

☐ Amarelinhas e afins: brincadeiras de pular - Portal do Professor (MEC)

☐ Mapa do Brincar - Folha de São Paulo



QUEIMADA



Como brincar

1) Os participantes são divididos em dois grupos iguais, que ficam cada um de um lado do campo. O objetivo de cada um é "queimar" os integrantes do time adversário, acertando um a um com a bola até que não sobre ninguém.

2) Os times tiram a sorte (par ou ímpar, bola ao ar etc.) para decidir quem começa. Um dos jogadores fica com a bola. Ele tem direito a um arremesso de dentro de seu território (o limite é a linha central), e os adversários podem se afastar o máximo que conseguirem, sem sair dos limites de sua área.

3) Se a bola não atingir ninguém e sair rolando pelo chão, um jogador do outro time pode pegá-la e atirá-la em direção ao pessoal do time adversário – sem sair do ponto onde a pegou. Ele só pode andar com a bola se pegá-la no ar.

4) É queimado quem for acertado e deixar a bola cair no chão. Essas pessoas viram “prisioneiros” dos adversários e têm que sair da área de seu time e ir para a “prisão” (também chamada de “cemitério”), uma faixa que fica depois da linha de fundo do outro time.

5) Os queimados continuam jogando, só que com menos liberdade. Eles só podem pegar a bola se ela cair dentro da prisão. De lá, podem tentar acertar os adversários ou passar a bola para seus companheiros de time, arremessando longe o suficiente para que ela caia dentro do campo deles.

6) Os prisioneiros têm apenas uma chance de voltar a jogar na área de seu time: se na primeira vez que pegarem a bola na prisão conseguirem queimar um adversário.

7) Ganha o time que conseguir o maior número de prisioneiros dentro do tempo estipulado (que não é fixo) ou que conseguir queimar todos os adversários.

Existem certas variações do jogo.

Histórico: A origem do jogo não é tão bem definida. Alguns dizem que ele teria se originado na China, outros dizem que sua origem ocorreu no Egito. Nos EUA, o seu nome é Dodgeball e é praticado como esporte, onde são realizadas competições oficiais. Já no Brasil, a queimada é uma prática mais difundida nas escolas e nas ruas, como forma de recreação.

Os nomes dados ao jogo aqui também variam bastante: Baleada ou Queimada (Paraíba); bola queimada (Paraná); caçado (Paraná e Rio Grande do Sul); mata-mata (Santa Catarina); queimado (Pernambuco); carimba (Ceará); carimbada (Uberlândia).

- ☐ Como jogar queimada? - How Stuff Works
- ☐ Vamos brincar de queimada? Diferentes formas de jogar - Portal do Professor (MEC)

CAÇAPINHA



Como brincar - Há vários tipos de jogos que utilizam bolinhas de gude, onde variam as regras, o número de participantes e o jeito de jogar.

Caçapinha: segundo o Mapa de Brincar (elaborado pela Folha de São Paulo), teve origem no município paulista de Itápolis. Com uma colher, os participantes fazem seis buracos na terra. Os buracos (caçapinhas) ficam na forma de um "L", com uma distância de quatro palmos de um para outro. Os jogadores têm que acertar as bolinhas de gude nas caçapinhas na ordem em que elas estão. Ganha quem acertar mais buracos ou quem mais se aproximar deles - a dica é medir com a palma da mão. O vencedor

ganha uma bolinha. No site do Mapa do Brincar (Folha de São Paulo), você encontra as regras ilustradas desse jogo.

Triângulo: risca-se um triângulo na terra e coloca-se uma bola de gude em cada vértice. Se houver mais de três participantes, as bolas são colocadas dentro ou nas linhas do triângulo. Para saber quem vai iniciar o jogo marca-se um risco no chão, a certa distância do triângulo. Posicionando-se perto do triângulo, cada participante joga uma bola procurando fazer com que ela pare o mais próximo da linha riscada no chão. O nível de proximidade da bola define a ordem dos jogadores. O jogo começa com o primeiro participante jogando a bola para tentar acertar alguma das bolinhas posicionadas no triângulo. Se conseguir, fica com a bola atingida e continua jogando, até errar quando dará a vez ao segundo e assim por diante. Se a bola parar dentro do triângulo o jogador fica “preso” e só poderá participar da próxima rodada. Os participantes vão se revezando e tentando “matar” as bolinhas dos adversários, utilizando os dedos polegar e indicador para empurrar a bola de gude na areia, com o objetivo de atingir o maior número de bolas dos outros participantes. Ganha o jogo quem conseguir ficar com mais bolas

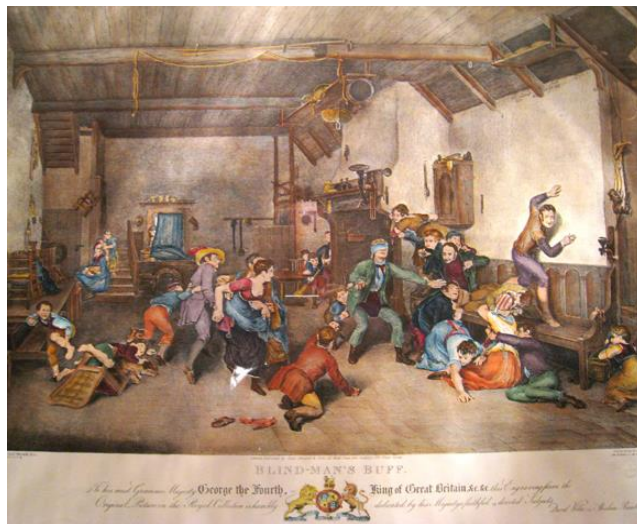
Histórico: A origem das bolinhas de gude é incerta. É um jogo muito antigo, conhecido desde as civilizações grega e romana. O nome "gude" tem origem na palavra "gode", do provençal, que significa “pedrinha redonda e lisa”. As primeiras bolinhas de vidro teriam surgido na Roma antiga. No Brasil, as bolinhas trazidas pelos portugueses foram apelidadas “de gude” em referência ao nome das pedras redondas e lisas retiradas dos leitos dos rios. No interior do país, o jogo recebeu uma dezena de nomes diferentes, tais como baleba, bilosca, birosca, bolita, fubeca, entre outras.

CABRA-CEGA

Escolhe-se uma das crianças para ser a cabra-cega. Coloca-se um venda nos seus olhos, alguém faz com que ela dê vários giros e pede-se que ela tente tocar ou segurar alguma das outras crianças participantes. Quem ela conseguir tocar ou segurar primeiro, será a próxima cabra-cega. A norma tem que ser combinada antes, se é só tocar ou tem que agarrar. A brincadeira deve ser realizada em um espaço pequeno e livre, com poucos obstáculos para que não haja acidentes e machucados.



Histórico: Acredita-se que brincadeira, que já foi popular entre a criançada, tenha sido originada durante a Dinastia Zhou, da China, perto do ano 500 a.C. Na Idade Média e na Era Vitoriana, era um divertimento aristocrático: na Casa dos Tudor (dinastia inglesa que reinou entre 1485 e 1603), jogos de cabra-cega eram opção para recreação



BARRA-BANDEIRA OU ROUBA-BANDEIRA



As crianças são divididas em dois times. Cada um fica com um lado da quadra. Na linha de fundo de cada espaço é fincada a bandeira do time (pode ser uma garrafa PET, lata, pedaço de madeira). O objetivo é roubar a bandeira adversária e proteger a sua, atravessando o campo adversário correndo. Quando um ou mais jogador tenta atravessar o campo inimigo, precisa cuidar para não ser pego por nenhum de seus adversários, senão fica “preso” no fundo do campo e não pode mais ajudar seu time. Os jogadores presos no campo adversário só podem ser libertados pelo toque de um de seus companheiros de time. Enquanto parte do time se dedica à conquista da bandeira do outro, o resto fica incumbido de proteger a sua própria bandeira evitando que os adversários cheguem até ela, e de vigiar os presos, para que seus colegas não o libertem. O jogo acaba quando um dos times conseguir trazer para seu campo a bandeira do outro. Time A deverá roubar a bandeira do time B e trazê-la até a sua base (time A) sem ser pego pelos integrantes do time B.

Variações - Aumento no número das bandeiras, sendo que cada jogador só pode passar com uma bandeira por vez. Criação de uma zona neutra entre um campo e o outro. Nessa faixa ficam 2 ou até 4 jogadores, dependendo do número de participantes e do tamanho do espaço. Esses jogadores

terão a incumbência de atrapalhar os dois lados que tentarem passar pelo centro. Eles não são nem de um time nem de outro. São curingas. Se alguém está atravessando com a bandeira e for pego pelos curingas – tem que voltar para o seu ponto de origem.

Histórico - As brincadeiras costumam variar conforme a região, mas mantêm sua essência, sua forma e sua poesia. O aspecto que mais se altera é a letra das canções e o próprio nome dos jogos e trava-línguas. O mesmo jogo que se chama barra-bandeira em Pernambuco tem o nome de rouba-bandeira em São Paulo, salva-bandeira em Florianópolis, bandeirinha em Belém e vitória em Diamantina.

8. CONFECÇÃO DE BRINQUEDOS - SUGESTÕES DE ATIVIDADES

Os brinquedos são, também, elementos importantes no processo de desenvolvimento da criança. Porém, os bons brinquedos não são somente aqueles mais caros, cujo acesso só é permitido àqueles que podem pagar por eles. Usar a criatividade e construir os próprios brinquedos também pode ser barato, divertido e muito motivador no que diz respeito à aprendizagem.

É muito bom ganhar brinquedo e melhor ainda poder fazê-los. Que tal motivar a criatividade, imaginação e consciência ecológica da sua turminha, construindo com eles brinquedos de sucata? Então, mãos à obra!

PÉ DE LATA

As crianças andam para lá e para cá em cima das latas. Quando já tiverem prática, elas podem apostar uma corrida.

Objetivos: equilíbrio e coordenação motora.

Materiais:

- * 02 latas vazias de achocolatado ou leite em pó;
- * 2,4 metros de corda de náilon ou barbante forte;
- * Tinta guache em cores variadas, retalhos de papel ou plástico adesivo;
- * Tesoura e cola.

Como Fazer: faça dois furos diametralmente opostos no fundo da lata. Passe uma corda de náilon de 1,2 cm pelos furos da lata e una as extremidades com um nó bem forte dentro do recipiente. Coloque a tampa e decore com retalhos de plástico adesivo ou tinta. Faça o mesmo com outra lata.



Hora da Brincadeira: os alunos sobem nas latas e tentam se equilibrar segurando nas cordas. Além de andar pela escola com os pés de lata, eles vão se divertir apostando uma corrida, andando para trás ou vencendo um percurso com obstáculos. .

PEGUE A BOLA

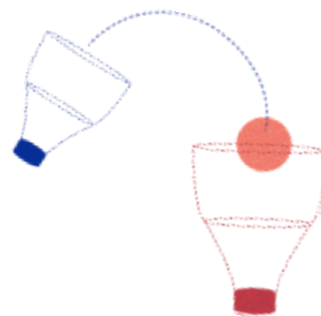
As crianças brincam de acertar o alvo, quando já tiverem prática, elas podem aumentar a distância entre elas.

Objetivos: coordenação motora, percepção visual, agilidade.

Materiais:

- * 02 garrafas pet de 2 litros;
- * 01 meia calça feminina (já usada e furada)
- * Tesoura;
- * Fita adesiva, tinta guache ou papéis para decorar.

Como Fazer: corte a parte do bico, deixando um pedaço de uns 5 cm. Para que a bola pare lá dentro. Decore como quiser. Enrole a meia calça até que fique em formato de bola e passe um pouco de cola para fechar.



Hora da Brincadeira: uma criança deve ficar de frente para a outra a uma determinada distância, um jogador arremessa a bola e o outro deve pegá-la com a caçapa.

JOGO DE PERCURSO



Aqui a criança treina a soma e conta com a sorte para chegar primeiro ao fim do tabuleiro.

Objetivo: trabalha cálculos, desenvolve raciocínio, conceito de correspondência entre quantidade e número e respeito a regras.

Material: tabuleiro de papelão ou material alternativo, dados confeccionados, lápis de cor, régua, tampas de garrafa pet como marcadores.

Como fazer: em um papelão quadrado de 40 centímetros de lado, trace um caminho. Faça um trajeto de 50 a 100 casas, pinte as casas de seis cores diferentes e na sequência as mesmas cores deve ter o dado, construído com material disponível. A criança joga o dado e salta para a primeira casa à frente com a cor correspondente utilizando os marcadores.

Dica de temas:

- *Levar o coelhinho à toca:* para alunos menores, o caminho pode ser sinuoso, em ziguezague, espiral ou circular, com 50 a 80 casas. Utilize dois dados com a sequência de 6 cores utilizadas no tabuleiro e numere de 1 a 6 para que eles somem os resultados antes de seguir o percurso. Crie regras para dificultar, por exemplo: se cair na casa vermelha, fique uma vez sem jogar.
- *Viagem à lua:* para alunos maiores, o caminho pode ter 100 casas e bifurcações.
- *Reciclagem:* exemplo de regra: você jogou lixo no chão, volte duas casas.

Como jogar: jogam de duas a três crianças. Cada uma escolhe um peão. Quem tirar o maior número do dado é o primeiro. As demais entram na sequência, de acordo com as posições na mesa. Cada um joga o dado e anda com seu marcador o número de casas que tirou. Ganha quem chegar primeiro.

Lembretes: Não numere as casas para não tornar o jogo confuso, os números sorteados no dado significam a quantidade de casas que a criança deve ocupar no caminho traçado. Encape o tabuleiro com plástico adesivo transparente ou passe cola branca com um rolinho de espuma para aumentar a durabilidade.

BILBOQUÊ

Objetivos: coordenação motora, percepção visual, agilidade.

Material: garrafa pet, E.V.A, tinta ou fita adesiva colorida, barbante.

Como Fazer: corte a parte do bico, deixando um pedaço de uns 5 cm. para que a bola pare lá dentro, decore com EVA ou fita adesiva colorida. Faça uma bolinha de jornal ou outro material que preferir prenda o barbante na bolinha e no bico da garrafa.

Como brincar: segure a garrafa pelo bico e com movimentos de baixo para cima tente acertar a bolinha dentro da caçapa.



ROLADEIRA



A roladeira é um carrinho de lata.

Veja como é fácil fazer este brinquedo!

Material: 1 lata de leite em pó ou achocolatado com tampa, barbante (1,60 cm), 1 prego grande, martelo, tesoura, pedaços de papel de presente e cola branca.

Confecção: Depois de lavar e secar a lata faça um furo com prego e martelo, no centro da tampa e no centro do fundo da lata. Alargue os furos com a tesoura, em seguida, corte um pedaço de barbante (1,60cm), passe por dentro dos furos da lata e dê três nós, decore a lata a gosto ou com pedaços de papel de presente. Agora, é só sair com a roladeira rolando pelo chão.

PIÃO

Material: 1/3 de um palito de churrasco, 1 tampa plástica, martelo pequeno, tesoura e prego grandes.

Confecção: Com o prego, faça um furo no centro da tampa, encaixe o palito de churrasco na tampa e ajuste.

Como brincar: Rode o pião no chão ou em qualquer outra superfície plana e lisa, segure na ponta do palito de churrasco e gire o pião com a ponta dos dedos.



CINCO MARIAS OU JOGO DAS PEDRINHAS

Objetivo: de olho nos saquinhos que estão no chão e nos que são jogados para cima, a molecada ganha em concentração e trabalha a coordenação motora. Além de se divertir brincando, personalizar os saquinhos pode ser uma boa ideia.

Como fazer - Costure cinco saquinhos simples de pano recheados de arroz ou areia, feche bem para que nada saia durante o jogo.

Como brincar: determine a ordem dos participantes. O primeiro joga os cinco saquinhos para cima deixando-os cair aleatoriamente no chão. Na primeira fase, ele escolhe um dos saquinhos e o joga para cima, antes de pegá-lo de volta, recolhe com a mesma mão um outro que está no chão. Em seguida, joga um dos que estão em sua mão para cima e pega um terceiro, segurando todos juntos na mesma mão. Se o saquinho que está no ar cair, a criança dá a vez para outra. O participante passa para a próxima fase se conseguir segurar todos os saquinhos. Na segunda fase, os saquinhos que estão no chão são pegos de dois em dois. O desafio aumenta na terceira fase. Agora, é preciso lançar um saquinho e pegar três. Depois, jogar um que está na mão e pegar o restante. Na quarta fase, a criança forma com o polegar e o indicador de uma das mãos uma trave de futebol. Com a outra,



joga um saquinho para o alto e empurra outro para dentro desse gol antes de pegar o que está no ar. A criança tem de fazer quatro gols em quatro tentativas última fase determina os pontos de cada criança. Ela lança os cinco saquinhos ao ar e tenta pegar o máximo possível com as costas da mão. Quantos ficarem em sua mão será o número de pontos.

BAMBOLE



Objetivo: coordenação motora, equilíbrio, ritmo.

Rebolar bem é o que basta para manter o bambolê na cintura. Mas as crianças também se divertem girando o brinquedo no pescoço, nos braços e nas pernas. Bambolear, além de divertir a criança, faz com que o equilíbrio seja exercitado. Desenvolve ritmo e equilíbrio.

Como fazer: Corte 1.5 metro de mangueira de gás, una as pontas com fita crepe, formando um aro. Para os menores, que ainda não conseguem girar o bambolê em torno da cintura, faça aros pequenos usando 60 centímetros de conduíte (tubo de plástico, rígido ou flexível, usado em instalações elétricas para passagem de fios condutores de energia). Você pode colocar arroz, pedrinhas, guizos e sementinhas dentro dos bambolês antes de fechar. Na hora em que os pequenos estiverem rodando o brinquedo, vão escutar um agradável som.

Como brincar - A criança coloca o bambolê na cintura e o roda. Para mantê-lo girando, é preciso movimentar o quadril, como um rebolado. É possível também rodá-lo em outras partes do corpo: no pescoço, nos braços e nas pernas, além de jogá-lo para cima e tentar encaixar nos braços. Para que todos brinquem juntos, organize uma competição. O objetivo pode ser ficar mais tempo com ele em torno da cintura ou bambolear andando, sem deixar o brinquedo cair.

DIABOLÔ

As crianças vão se transformar em pequenos malabaristas com esse brinquedo nas mãos. O brinquedo também é chamado de Jabolô, Diabolô e Diabolô.

Objetivos:

- Coordenação motora, ritmo e concentração.
- Reconhecer na criação de brinquedos sinais sobre o tempo, a cultura e as características de um povo;
- Constatar sobre a alegria que o brincar proporciona;



- Criar, brincar, observar, praticar, imaginar e adquirir novos conhecimentos através da sua própria habilidade de construção dos brinquedos;
- A importância da brincadeira na preservação ambiental.

Como fazer - Escolha duas garrafas PET com formato arredondado. Corte-as 15 centímetros a partir da boca, desprezando a parte de baixo. Corte também o gargalo de uma delas. Lixe as bordas para tirar as rebarbas. Encaixe as duas pela boca e rosqueie a tampa prendendo uma na outra. Decore o brinquedo com tinta ou plástico adesivo. Para o suporte, use duas varetas de 8 milímetros de diâmetro por 25 centímetros de comprimento e 1 metro de barbante. Fure as duas varetas em uma das extremidades e passe-as pelo cordão. Dê um nó nas pontas.

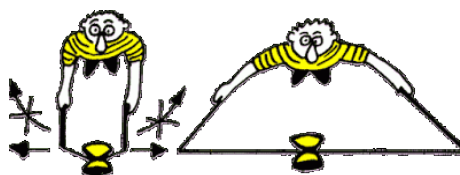
Como brincar - A criança coloca o diabolô no chão e passa a corda por baixo dele, segurando uma vareta em cada mão. Ela rola o brinquedo pelo chão para pegar embalo e o levanta. Com uma das mãos, dá puxadas rápidas para que ele gire somente em um sentido. A outra mão apenas acompanha os movimentos. É importante ficar sempre de frente para uma das bocas do diabolô. Se ele pender para a frente ou para trás, é preciso ajeitá-lo novamente. Depois de dominar esses movimentos, é possível jogar o diabolô para o alto. Para isso, a criança abre rapidamente os braços, dando um impulso para cima. Para pegá-lo, mira o cordão no centro do brinquedo e, assim que ele voltar afrouxa o cordão.

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br>

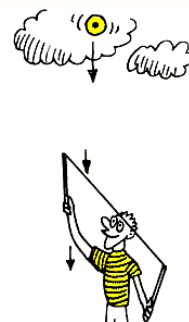
MANOBRAS COM O DIABOLÔ

Todas as manobras a seguir devem ser executadas com o diabolô girando o mais rápido possível.

LANÇAMENTO (TOSS): O mais simples e mais necessário para outros truques é o lançamento, também conhecido como toss. Consiste-se em lançar e receber o diabolô, para tal é só abrir os braços rapidamente, paralelamente ao seu corpo.



Para recolher mantenha a corda esticada e o meio mais fácil é apontando a ponta da baqueta para o centro (eixo) do diabolô, quando ele entrar em contato com a corda é só afrouxar um pouco a cordinha. Como mostram as figuras a seguir:





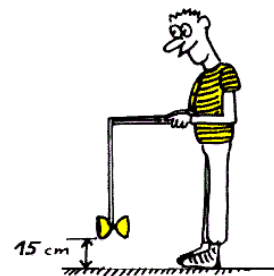
ELEVADOR: Um outro truque é o elevador que consiste na "escalada" do diabolô pela cordinha. Para efetuar o truque deve-se estar com uma velocidade muito alta, obtendo a velocidade necessária é só passar a baqueta direita (para destros!) pela frente da outra no eixo do diabolô e estica-la verticalmente criando uma tensão na corda que prenderá o diabolô e assim fazendo-o "escalar" a corda. Como mostra as figura a seguir. Para parar é só voltar a baqueta direita pela frente do diabolô ou a baqueta esquerda por trás do mesmo, rapidamente. Para fazê-lo estacionar no meio do caminho é só aliviar um pouco a tensão.

POR CIMA DO PÉ OU PERNA: Como nas outras manobras mantenha a velocidade alta. Este truque pode ser muito simples pra algumas pessoas e muito complicado para outras então treine bastante. Para executa-lo deve colocar o pé (ou perna) na corda e tencioná-la fazendo o diabolô pular para um lado para não perder muita velocidade com a manobra faça-o pular para a direita. Como pode ver no desenho abaixo.



INSTRUÇÕES DE USO.

Para iniciar os movimentos com o diabolô, primeiramente relaxe os ombros e braços, depois os flexione até perto de 90 graus, segurando as baquetas horizontalmente, pense nas baquetas como uma extensão do antebraço. Deixe o diabolô aproximadamente a 15 cm do chão.

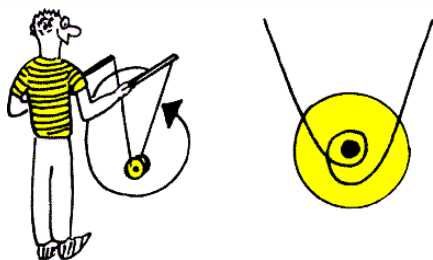


COMEÇANDO A JOGAR. PARA DESTROS. (os canhotos invertem as instruções)



Comece arrastando o diabolô segurado pela corda para a esquerda, quando ele chegar do seu lado esquerdo flexione os braços e inicie a aceleração com "batucadas" ritmadas da mão direita.

Outro tipo de aceleração é com o "nó", deve-se passar a baqueta direita por trás da esquerda e dar uma volta no eixo do diabolô, fazendo movimentos com as duas baquetas ritmadas e com a direita um pouco atrás da esquerda para não travar a corda e o diabolô subir por ela prendendo tudo.



CONSERTANDO O MOVIMENTO.

Se o diabolô estiver inclinando-se para frente (sempre tomando como referência o próprio diabolista) deve-se "batucar" com a mão mais para trás e vice-versa. Se ele estiver dançando em cima da cordinha é só pegar mais velocidade que ele estabiliza.



Referência: http://circoalgomais.blogspot.com.br/2010_06_01_archive.html

BOLICHE DE GARRAFA PET



Como Fazer:

Limpe as garrafas e tire o rótulo;
Decore cada uma com uma faixa e um número colorido de 1 a 12 ou letras do alfabeto;
Faça uma bola de jornal bem densa e passe um pouco de barbante para amarrá-la ou utilize uma bolinha de borracha.

Como brincar:

dividir a turma em quatro grupos de cinco alunos e estes em dois grupos para jogar o boliche entre eles disponha as garrafas em forma de triângulo e em ordem crescente e jogue a bola de jornal ou de borracha a alguns passos de distância tentando derrubar o boliche do adversário.

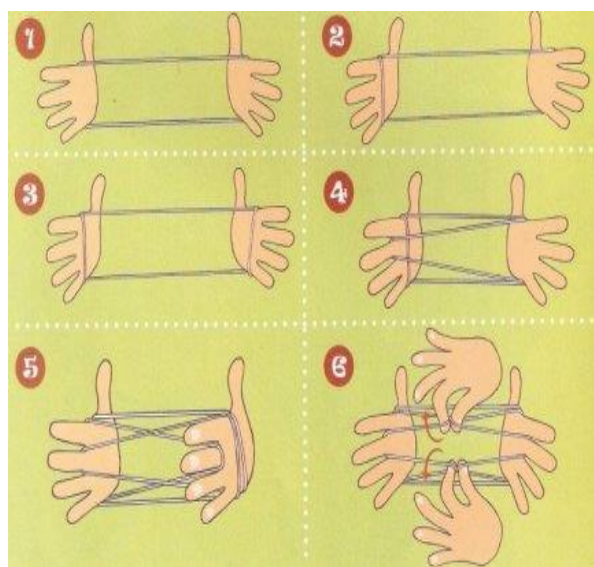
CAMA DE GATO

No começo da década de 60, uma das brincadeiras mais comuns entre meninos e meninas era a cama-de-gato, que consistia em passar um barbante pelos dedos e formar entre eles diferentes formas geométricas.

Objetivo: raciocínio lógico e paciência.

Como fazer: corte um pedaço de barbante (pode ser elástico ou fita também), dê um nó entre as duas pontas.

Como brincar - deixando as mãos verticalmente paralelas, coloque o barbante nas pontas dos



dedos, formando uma espécie de retângulo uniforme. Sem dobrar os dedos, ou tirar o barbante da posição inicial, leve a mão direita até a esquerda e passe-a por baixo da lateral do barbante de forma que este fique enrolado. Faça a mesma coisa com a mão esquerda. Passe o dedo do meio de cada mão por baixo do barbante recém-enrolado, algo semelhante a letra x se formará em cada um dos lados. A partir daí o objetivo é passar o barbante para a mão do outro jogador sem que este saia da mão do primeiro, formando outra 'figura' a ser desatada em seguida.

VAI E VEM

Trata -se de um brinquedo divertido que faz a alegria dos pequenos no movimento de vai e vem. As garrafas se unem na forma de cilindro e deslizam de um lado para o outro.

Materiais: 2 garrafas PET, tampinhas coloridas, 2 pedaços de fio de varal com 3m, fita crepe

Como Fazer: Primeiro corte as garrafas no meio e separe apenas a parte de cima para utilizar na confecção do brinquedo. Depois, passe os dois pedaços de varal pelo gargalo de uma das partes e coloque também as tampinhas coloridas para proporcionar um visual diferente. Uma as duas partes



das garrafas na forma de cilindro e passe uma fita crepe no meio. Dê um nó reforçado nas pontas dos fios.

BARANGANDÃ

Material: Folha de revista ou jornal, barbante, tiras de papel crepom em várias cores.

Como fazer: Corte tiras de papel crepom, faça várias dobras na folha de revista, ao centro amarre um pedaço de barbante com as tiras de papel crepom. Decore colando tiras do papel para cobrir a revista.



CAI NÃO CAI



Objetivo: concentração e coordenação viso-motora

Material: garrafa pet, palitos de churrasco, bolinha de gude, fita adesiva colorida.

Como fazer: perfure diversas vezes a garrafa de um lado a outro com ferro de solda ou (use um arame grosso aquecido). Proteja as pontas com fita adesiva colorida. Coloque os palitos atravessando a garrafa. introduza a bolinha e feche a garrafa. O jogo consiste em retirar as varetas sem deixar cair a bolinha.

ROLA- ROLA

Objetivo: coordenação motora, equilíbrio.

Material: dois fundos de garrafas Pet, fita adesiva, barbante, tinta guache.

Como fazer: pinte o lado interno dos fundos da garrafa um de cada cor, deixe secar, faça dois furos um ao lado do outro no fundo da garrafa. Passe o barbante juntando as duas partes, atravesse o barbante novamente para o outro e amarre. Feche a junção das garrafas com fita adesiva. E agora é só segurar nas pontas do barbante e fazê-lo rolar.



9. BRINCADEIRAS CANTADAS

Existe muita confusão no que diz respeito a termos como “rodas cantadas”, “cantigas de rodas”, “brincadeiras de roda”, “brincadeira cantada”, “dança circular”, “cirandinhas”, entre outros que nos remetem a um grupo de pessoas, em roda (ou não), brincando e cantando. É importante esclarecer estes nomes aparentemente parecidos, mas com seus contextos tão diferentes.

Cantigas de roda - uma manifestação do brincar infantil onde tipicamente as crianças formam uma roda de mãos dadas e cantam melodias simples e folclóricas, de ritmo limpo e rápido. As letras destas canções contam com características da cultura local, com letras de fácil compreensão e assimilação quase que imediata. Em sua maioria foram aprendidas com os pais, avós ou colegas de brincadeira. Acredita-se que tais melodias podem ter origem em músicas modificadas de um autor popular, muitas vezes surgindo através de autoria coletiva, iniciando anonimamente entre a população.

As cantigas de roda estão incluídas entre as tradições orais em inúmeras culturas. No Brasil, fazem parte do folclore brasileiro, incorporando elementos das culturas africana, européia (principalmente portuguesa e espanhola) e índia. Hoje já não mantém as características de sua origem, devido às mais curiosas deformações de suas letras e melodia, seja pela dificuldade do idioma original, pela assimilação das características locais ou pelo esquecimento e releitura característico da transmissão informal e pela própria inconsciência com que são proferidas pelas bocas infantis. Entre as cantigas de roda mais conhecidas estão Roda pião, O cravo e a rosa e Atirei o pau no gato.

Ciranda - é uma dança típica das praias que começou a aparecer no litoral norte de Pernambuco. Surgiu também, simultaneamente, em áreas do interior da Zona da Mata Norte do Estado. É muito comum no Brasil definir ciranda como uma brincadeira de roda infantil, porém na região Nordeste e, principalmente, em Pernambuco ela é conhecida como uma dança de rodas de adultos. Os participantes podem ser de várias faixas etárias, não havendo impedimentos para a participação de crianças também. Caracteriza-se pela formação de uma grande roda, geralmente nas praias ou praças, onde os integrantes dançam ao som de ritmo lento e repetido.

As Cirandinhas como o próprio nome sugere são um grupo de canções que surgiram à partir das adaptações das canções adultas, como as cirandas, e passaram pela adaptação para o universo infantil, seja pela própria interação com a criança, seja pela características de pais e avós que às usam no ninar de pequenos e às infantilizam para tanto. É comum que estas canções se unam e se fundam umas às outras, sofrendo alterações de acordo com a região e características culturais locais.

Exemplo: Ciranda, cirandinha, vamos todos cirandar, vamos , dar a meia volta, volta e meia vamos dar...O anel que tu me deras, era vidro e se quebrou, o amor que tu me tinhas, era pouco e se acabou,

As cantigas de ninar também são uma manifestação derivada das cantigas de roda e tinham (e em muitos lugares ainda têm) a utilidade de acalantar as crianças pequenas na hora de dormir. Suas letras muitas vezes expressam o medo e os receios das mães, irmãs mais velhas, tias ou avós que, sozinhas em casa, precisavam cuidar dos pequenos. Esta característica muitas vezes lhe acarretou letras pesadas e de ameaça, como na cantiga “Boi da Cara Preta”:

Boi, boi, boi
boi da cara preta,
pega esta menina
que tem medo de careta!

Já as “Rodas Cantadas” são uma brincadeira que envolve a música, o corpo, o ritmo, e por vezes um desafio, uma piada, um tema que envolve e diverte. É uma manifestação da recreação, atividade lúdica, que produz prazer e alegria. Também é amplamente utilizada em ambiente educacional para estimular, sensibilizar, “quebrar o gelo”, integrar, alegrar. As rodas cantadas são capazes de estimular a memória, desenvolver o ritmo, melhorar as capacidades físicas, a coordenação motora, também por não se basear em movimentos corretos ou errados, nem em performance do canto ou do gesto, são capazes de melhorar a auto-estima, possibilitar o prazer de fazer parte de algo, ser parte de um grupo, realizar coletivamente.

Em questões históricas, as rodas cantadas são manifestações mais contemporâneas, são sempre atualizadas para que possam acompanhar a linguagem e os interesses da atualidade. Anualmente são compostas novas rodas ou são trazidas de outros países através de intercâmbios.

Segundo Silveira (R,T, 2009) rodas cantadas são: (...) trabalhos musicais que possam ser realizados com crianças, jovens e adultos apenas com o uso de voz, ritmo e movimento, com objetivos recreativos, sem uso de acompanhamentos instrumentais e sem a necessidade de preocupar-se com a métrica musical, divisão correta de tempos e compassos ou regras semelhantes. Podem ser propostos por um dinamizador, como um recreacionista ou professor, ou podem surgir por iniciativa do próprio grupo em um momento de lazer, não sendo obrigatório que se realizem em posição de roda.

Um exemplo desta manifestação é:

Era um cavalo, guloso comia capim, (o grupo repete)
De tanto comer capim,
sua perninha ficou assim – (faz-se um gesto, o grupo repete a letra e faz seu gesto)
assim, bem assim,
assim, assim, assim, hey, assim, assim, assim, hey
Era um cavalo, guloso comia capim, (o grupo repete)
De tanto comer capim,
sua outra perninha ficou assim – (faz-se um gesto, o grupo repete a letra e faz seu gesto)
assim, bem assim,
assim, assim, assim, hey, assim, assim, assim, hey
(e assim por diante com várias partes do corpo)



Brincadeiras cantadas são maneiras de iniciar o trabalho com a expressão corporal desde a infância. Organizados em roda, utilizando gestos e trabalhando com ritmo. As brincadeiras cantadas trabalham a sensibilidade musical, seus ritmos próprios e a liberdade de expressão, além disso, amplia seu repertório musical como recurso de linguagem. Favorece a socialização através de atividades com músicas criativas e, sobretudo, intensas contato físico, proporcionando assim uma maior desinibição das crianças com relação ao contato físico com os demais.

9.1 ALGUMAS BRINCADEIRAS CANTADAS:

Legal, legal (CD Brinquedo – Edinho Paraguassu)

Olá como vai, olá como vai

Eu vou bem, eu vou bem

E você vai bem também

Legal, legal, legal, legal (2x)

Raishe (Ginástica japonesa)

Raishe (deve ser dito ao momento que se realiza os movimentos da “ginástica”

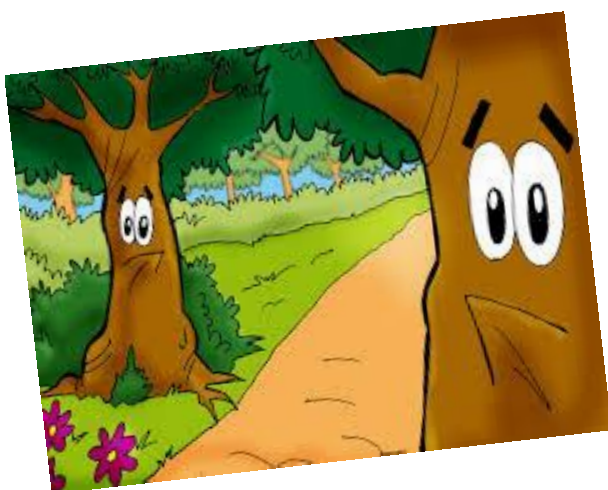
Tchê, tchê cole

Tchê colisa

Lisa, lisa mandhe, ow mandhedhe!



Passeio na floresta



Eu agora vou passear, quem quiser pode acompanhar

Xiii, mas tem uma floresta

Por cima não dá,

Por baixo não dá, vamos ter que atravessar

Toque, toque, toque, toque (2x)

Xiii, mas tem uma ponteatravessar

Xiii, mas tem uma montanha.....escalar

Xiii, mas tem um rio.....nadar

Xiii, mas tem uma caverna,

É escura, bem baixinha....temos que entrar devagar e com cuidado

Epa, achei uma coisa.....tem um fucinho gelado, os dentes afiados, é fofinho, tem um rabão cumpridoooooooooo

É um tigre....corra

A sardinha e o pato

Uma sardinha e um pato

Encontraram uma maneira, de entrar em um sapato preto.

(acrescentar características ao sapato).

Sugestão do CD de Edinho Paraguassu.



Uma sardinha
E um pato
Inventaram uma
maneira
De entrar
Em um sapato azul
Em um sapato azul
De bolinha

amarelinha
E fitinha cor de rosa
Que a mamãe
comprou
O papai gostou
A vovó jogou
O lixeiro levou
E a história acabou



Minuê

Minuê, minuê
Me gusta la dancê
Me gusta la dancê...
La dança minuê
Minuê, minuê
Me gusta la dancê
Me gusta la dancê...
La dança minuê

Seu Matias

Alunos em fila como um trenzinho, o professor vai na frente coordenando os movimentos de acordo com a cantiga.



O professor pergunta cantando: - Você conhece o seu Matias, o rapaz que o trem pegou?

As crianças respondem cantando: - Não Senhor não conhecemos, mas queremos conhecer.

O professor responde e faz o gesto que será repetido durante a nova fase: - Coitadinho do seu Matias seu bracinho ficou assim. E as crianças repetem o movimento criado pelo professor.

Eu vou andar de trem

Esta brincadeira é muito legal, para desenvolver a coordenação motora, lateralidade e sequencia lógica. Ela é muito utilizada na organização de filas para o deslocamento em áreas da escola.

As crianças em fila seguem caminhando em forma de trenzinho, o professor vai a frente coordenando os movimentos.

Eu vou andar de trem e você vai também só falta comprar passagem para andar no velho trem.

Braço direito - o professor acena com o braço direito e reinicia a canção acenando. Eu vou andar de trem e você vai também só falta comprar passagem para andar no velho trem.

Braço esquerdo- o professor agora acena com o braço esquerdo e reinicia a canção acenando: Eu vou andar de trem ..

Perna direita ...

Perna esquerda ...

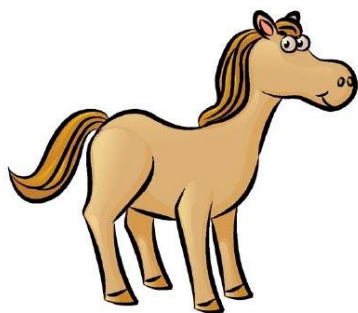
Língua para fora ...

Balança a cabeça ...



link do áudio <http://www.brasilpodcast.com/web/player.php?item=1006>

Cavalo Guloso



Era um cavalo, guloso comia capim

De tanto comer capim, sua cabeça ficou assim:

Assim, assim, assim (4x)

Era um cavalo, guloso comia capim, de tanto comer capim, o seu braço ficou assim:

Assim, assim, assim (4x)

Cada vez que se canta, acrescenta uma parte do corpo que foi ficando deformado. Explicar para a criança as consequências de quando se come demais.

A presença da música na vida dos seres humanos é incontestável. Ela tem acompanhado a história da humanidade, ao longo dos tempos, exercendo as mais diferentes funções. Está presente em todas as regiões, em todas as culturas, em todas as épocas: ou seja, a música é uma linguagem universal, que ultrapassa as barreiras do tempo e do espaço. (DECKER, 2005)

9.2 ALGUMAS CANTIGAS DE RODA

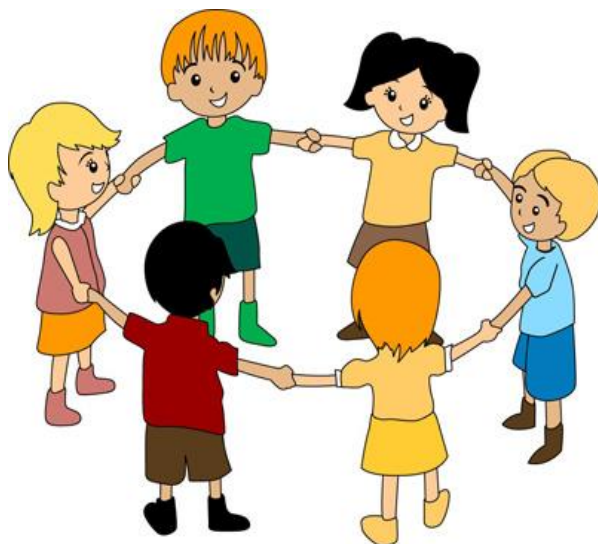
Dentro do conjunto de conhecimentos, tradições, lendas, crenças e superstições de um povo, é importante destacar que as cantigas de roda e de ninar são verdadeiros repositórios de alegria e de sentimentos, fruto sempre da amizade.

Escravos de Jó

*Os escravos de Jó
Jogavam caxangá
Tira, põe,
Deixa o zabelê ficar
Guerreiros com guerreiros
Fazem ziguezigue záz
Guerreiros com guerreiros
Fazem ziguezigue záz.*



Eu entrei na roda



*Ai, eu entrei na roda
Ai, eu não sei como se dança
Ai, eu entrei na “rodadança”
Ai, eu não sei dançar
Sete e sete são quatorze, com mais sete, vinte e um
Tenho sete namorados só posso casar com um
Namorei um garotinho do colégio militar
O diabo do garoto, só queria me beijar
Todo mundo se admira da macaca fazer renda
Eu já vi uma perua ser caixeira de uma venda.*

Fui ao Tororó

*Fui no Tororó beber água não achei
Achei linda Morena
Que no Tororó deixei
Aproveita minha gente
Que uma noite não é nada*

*Se não dormir agora
Dormirá de madrugada
Oh! Dona Maria,
Oh! Mariazinha, entra nesta roda
Ou ficarás sozinha!*

Marcha soldado

*Marcha Soldado
Cabeça de Papel
Se não marchar direito
Vai preso pro quartel
O quartel pegou fogo
A polícia deu sinal
Acorda acorda acorda
A bandeira nacional .*



Marinheiro só



*Oi, marinheiro, marinheiro,
Marinheiro só
Quem te ensinou a navegar?
Marinheiro só
Foi o balanço do navio,
Marinheiro só
Foi o balanço do mar
Marinheiro só.*

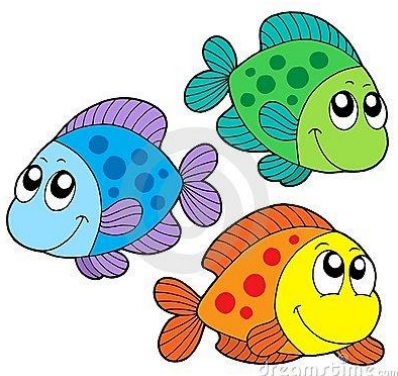
Meu limão, meu limoeiro



*Meu limão, meu limoeiro,
Meu pé de jacarandá,
Uma vez, tindolelê,
Outra vez, tindolalá.*

Peixe vivo

*Como pode o peixe vivo
Como pode o peixe vivo
Como poderei viver,
Sem a tua, sem a tua,
Os pastores desta aldeia
Os pastores desta aldeia
Por me ver assim chorando*



*Viver fora d'água fria?
Viver fora d'água fria?
Como poderei viver,
Sem a tua companhia?
Já me fazem zombaria
Já me fazem zombaria*

Pai Francisco

(O Pai Francisco fica fora da roda enquanto todos cantam:)

Pai Francisco entrou na roda

Tocando seu violão!

Da...ra...rão! Dão!

Vem de lá seu delegado

E Pai Francisco foi pra prisão.

*(Pai Francisco se aproxima da roda, requebrando,
e escolhe um companheiro para substituí-lo.)*

Como ele vem

Todo requebrado

Parece um boneco

Desengonçado.

A barata diz que tem



*A barata diz que tem sete saias de filó
É mentira da barata, ela tem é uma só
Ah ra ra, iá ro ró, ela tem é uma só
A Barata diz que tem um sapato de veludo
É mentira da barata, o pé dela é peludo
Ah ra ra, Iu ru ru, o pé dela é peludo!
A Barata diz que tem uma cama de marfim
É mentira da barata, ela tem é de capim
Ah ra ra, rim rim rim, ela tem é de capim.*

A canoa virou

*A canoa virou
Por deixá-la virar,
Foi por causa da Maria
Que não soube remar
Siriri pra cá,
Siriri pra lá,*

*Maria é velha
E quer casar
Se eu fosse um peixinho
E soubesse nadar,
Eu tirava a Maria
Lá do fundo do mar.*

Alecrim

*Alecrim, alecrim dourado
Que nasceu no campo
Sem ser semeado
Oi, meu amor,
Quem te disse assim,
Que a flor do campo
É o alecrim?
Alecrim, alecrim aos molhos,
Por causa de ti
Choram os meus olhos*

*Alecrim do meu coração
Que nasceu no campo
Com esta canção.
Eu não vi sua gatinha, mas ouvi o seu
miau
Quem roubou sua gatinha
Foi a bruxa, foi a bruxa pica-pau.*

Boi da cara preta

Boi, boi, boi

Boi da cara preta

Pega esta criança que tem medo de careta

Não , não , não

Não pega ele não

Ele é bonitinho, ele chora coitadinho.



Capelinha de melão

Capelinha de Melão é de São João

É de Cravo é de Rosa é de Manjericão

São João está dormindo

Não acorda não!

Acordai, acordai, acordai, João!

Samba Lelê

Samba Lelê está doente

Está com a cabeça quebrada

Samba Lelê precisava

De umas dezoito lambadas

Samba, samba, Samba ô Lelê

Pisa na barra da saia ô Lalá

Ó Morena bonita,

Como é que se namora ?

Põe o lencinho no bolso

Deixa a pontinha de fora.



10. DANÇAS REGIONAIS

As danças sempre foram um importante componente cultural da humanidade. O folclore brasileiro é rico em danças que representam as tradições e a cultura de uma determinada região. Estão ligadas aos aspectos religiosos, festas, lendas, fatos históricos, acontecimentos do cotidiano e brincadeiras. As danças folclóricas brasileiras caracterizam-se pelas músicas animadas (com letras simples e populares) e figurinos e cenários representativos. Estas danças são realizadas, geralmente, em espaços públicos: praças, ruas e largos.

10.1 PRINCIPAIS DANÇAS FOLCLÓRICAS DO BRASIL

SAMBA DE RODA



Estilo musical caracterizado por elementos da cultura afro-brasileira. Surgiu no estado da Bahia, no século XIX. É uma variante mais tradicional do samba. Os dançarinos dançam numa roda ao som de músicas acompanhadas por palmas e cantos. Chocalho, pandeiro, viola, atabaque e berimbau são os instrumentos musicais mais utilizados.

MARACATU



O maracatu é um ritmo musical com dança típico da região pernambucana. Reúne uma interessante mistura de elementos culturais afro-brasileiros, indígenas e europeus. Possui uma forte característica religiosa. Os dançarinos representam personagens históricos (duques, duquesas, embaixadores, rei e rainha). O cortejo é acompanhado por uma banda com instrumentos de percussão (tambores, caixas, taróis e ganzás).

FREVO



Este estilo pernambucano de carnaval é uma espécie de marchinha muito acelerada, que, ao contrário de outras músicas de carnaval, não possui letra, sendo simplesmente tocada por uma banda que segue os blocos carnavalescos enquanto os dançarinos se divertem dançando. Os dançarinos de frevo usam, geralmente, um pequeno guarda-chuva colorido como elemento coreográfico.

BAIÃO



Ritmo musical, com dança, típico da região nordeste do Brasil. Os instrumentos usados nas músicas de baião são: triângulo, viola, acordeom e flauta doce. A dança ocorre em pares (homem e mulher) com movimentos parecidos com o do forró (dança com corpos colados). O grande representante do baião foi Luiz Gonzaga.

CATIRA



Também conhecida como cateretê, é uma dança caracterizada pelos passos, batidas de pés e palmas dos dançarinos. Ligada à cultura caipira, é típica da região interior dos estados de São Paulo, Paraná, Minas Gerais e Goiás e Mato Grosso. O instrumento utilizado é a viola, tocada, geralmente, por um par de músicos.

QUADRILHA



É uma dança típica da época de festa junina. Há um animador que vai anunciando frases e marcando os momentos da dança. Os dançarinos (casais), vestidos com roupas típicas da cultura caipira (camisas e vestidos xadrezes, chapéu de palha) vão fazendo uma coreografia especial. A dança é bem animada com muitos movimentos e coreografias. As músicas de festa junina mais conhecidas são: Capelinha de Melão, Pula Fogueira e Cai, Cai balão.

11. MÚSICAS DO FOLCLORE BRASILEIRO: DIVERSÃO E TRADIÇÃO

As músicas do folclore brasileiro são canções populares, muitas de autores desconhecidos do interior do Brasil, que são transmitidas de geração para geração através dos tempos. Parte importante da cultura popular é usada como o objetivo lúdico (envolvendo jogos e brincadeiras) ou para pura diversão. Possuem letras simples e com muita repetição, características que facilitam a memorização. Estas músicas são mais populares nas regiões do interior do Brasil e costumam apresentar como temas principais situações do cotidiano (amor, namoro, casamento, relacionamentos, etc.). Algumas letras também envolvem personagens do folclore brasileiro. As músicas folclóricas brasileiras são quase sempre acompanhadas pelo som de uma viola caipira ou de violão.

11.1 EXEMPLOS DE MÚSICAS DO FOLCLORE BRASILEIRO:



A COR MORENA

A cor morena / É cor de ouro

A cor morena / É o meu tesouro

É de meu gosto / É de minha opinião

Hei de amar a cor morena Quer papai queira, quer não

(Bis)

A cor morena / É cor de prata

A cor morena / É quem me mata

É de meu gosto / É de minha opinião

Hei de amar a cor morena / Com prazer no meu coração

(Bis)

A cor morena / É cor de canela

A cor morena / É uma cor tão bela

/ É de minha opinião

Hei de amar a cor morena / Quer papai queira ou não

(Bis)

BALEIA

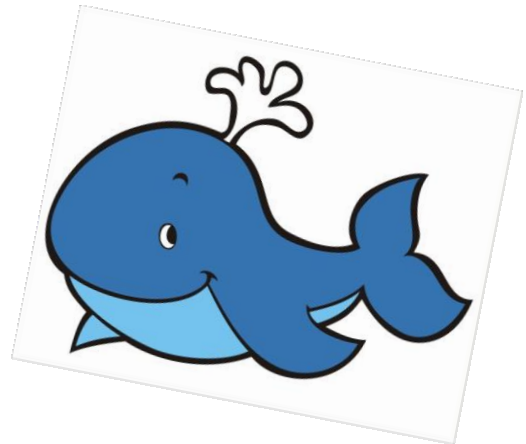
*A baleia é um peixe com tamanha barbatana
Quem quiser moça bonita vá no Campo de Santa
(Bis)*

*O A, o B, o C, vamos todas aprender
Soletrando o bê-a-bá na cartilha do ABC
(Bis)*

*O A é uma letra que se escreve no ABC
Ó, Altina, você não sabe quanto eu gosto de você
(Bis)*

*O B é uma letra que se escreve no ABC
Ó, Belmira, você não sabe quanto eu gosto de você
(Bis)*

*O C é uma letra que se escreve no ABC
Ó, Cecília, você não sabe quanto eu gosto de você...
(Bis)*



POMBINHA BRANCA

*Pombinha branca, que está fazendo?
Lavando a louça pro casamento
A louça é muita, sou vagarosa
Minha natureza é de preguiçosa
Pombinha branca, que está fazendo?
Lavando a louça pro casamento
Passou um homem, De terno branco
Chapéu de lado, Meu namorado
Mandei entrar, Mandei sentar
Cuspiu no chão!
Limpa aí seu porcalhão!*



SAPO JURURU



Sapo jururu, na beira do rio
Quando o sapo grita ó maninha! Diz que está com frio
A mulher do sapo
É que está lá dentro
Fazendo rendinha, ó maninha
Pro seu casamento.

‘PRENDA MINHA

Vou-me embora, vou-me embora prenda minha
Tenho muito que fazer
Tenho de parar rodeio prenda minha
(Bis)
No campo do bem querer
Noite escura, noite escura prenda minha
Toda noite me atentou
Quando foi de madrugada prenda minha
(Bis)
Foi-se embora e me deixou
Troncos secos deram frutos prenda minha
Coração reverdeceu
Riu-se a própria natureza prenda minha
(Bis)
No dia em que o amor nasceu.

NEGRINHO DO PASTOREIO

Negrinho do pastoreio acendo essa vela pra ti
E peço que me devolvas a querência que eu perdi
Negrinho do pastoreio traz a mim o meu rincão
Que a velinha está queimando, nela está meu coração
Quero rever o meu pago colorado de pitangas



*Quero ver a gauchinha brincando na água da sanga
Quero trotar nas coxilhas respirando a liberdade
Que eu perdi naquele dia que me embreitei na cidade
Negrinho do pastoreio traz a mim o meu rincão
A velinha está queimando aquecendo a tradição*

MAÇANICO

*Maçanico, maçanico
Maçanico do banhado
Quem não dança o maçanico
Não arruma namorado
Maçanico, maçanico
Mas que bicho impertinente
Maçanico vai te embora
Na tua casa chego gente
Maçanico, maçanico
Se põe na sala a dançar
Maçanico pula e corre
Bate as asas pra voar*

12. SUGESTÃO DE PROJETO:

PROJETO BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

Justificativa

A escola tem a missão de transmitir os conhecimentos produzidos pelo homem, sejam eles científicos ou artísticos. Proporcionar as crianças momentos de convivência saudável, amiga, criativa e construtiva; pois através da brincadeira a criança atribui sentido ao seu mundo, se apropria de conhecimentos que a ajudarão a agir sobre o meio em que ela se encontra.

A criança brinca por necessidade e ao brincar aprimora seus sentidos e seus movimentos; vai conhecendo como são e para que servem os objetos e brinquedos; desenvolve sua linguagem e seu pensamento; aprende e compreende as atividades, os costumes dos adultos e as relações entre as pessoas.

Entende ser o brincar uma necessidade para o desenvolvimento infantil. Por outro lado, observa-se que as transformações da sociedade, principalmente nas grandes cidades, estão diminuindo as oportunidades que as crianças têm de brincar: a televisão ocupa um tempo cada vez maior nas atividades delas, a necessidade de mães e pais se ausentarem para o trabalho por um longo período impedindo que convivam e brinquem mais com seus filhos e filhas; a insegurança nas ruas que impedem o brincar em calçadas, praças e parques; as moradias das famílias, em especial das mais pobres, cada vez menores, são alguns dos motivos que diminuem as oportunidades para as brincadeiras seja em casa e também, em especial, junto com outras crianças.

A melhor parte de ser criança é poder brincar à vontade. Mas você já parou para pensar que brinquedos simples como uma bola nem sempre existiram?

Imagine como era a infância das crianças antes destas maravilhas serem inventadas! Saiba que existem brinquedos tão antigos quanto o próprio homem. As crianças das cavernas provavelmente já se divertiam com gravetos, pedras e o que tivessem à mão. Alguns brinquedos que você tem no seu armário existem há milhares de anos. Outros foram inventados recentemente. Mas também existem brinquedos muito populares em outros países e que a gente quase não conhece no Brasil.

O importante de se desenvolver esse projeto é que, através dele o professor consegue trabalhar alguns conflitos do dia-a-dia dos alunos, bem como buscar as soluções para os mesmos, procurando encontrar respostas para aquilo que não está bem.

Objetivo geral:

- Aumentar o repertório de jogos e brincadeiras oportunizando a socialização, o envolvimento dos pais e comunidade.

Objetivos didáticos:

Este projeto tem como objetivo aumentar o interesse pelo brincar e para isso pretende:

- Promover a defesa do direito da criança de brincar;
- Incentivar o brincar que dá oportunidade à criança de escolher livremente o como e com quem quer brincar;
- Criar oportunidades para o resgate de brinquedos e brincadeiras característicos das diferentes regiões do país;
- Estimular a transmissão de valores e cultura da comunidade pela interação das gerações mais velhas com as mais novas;
- Proporcionar momentos agradáveis e de prazer;
- Criar laços de amizade;
- Desenvolver a sensibilidade, o raciocínio lógico, a expressão corporal, a capacidade de concentração, a memória, a inteligência, o cuidado, o capricho e a criatividade;
- Incentivar o trabalho em equipe;
- Promover o hábito de brincar no espaço escolar.
- Ampliar as possibilidades expressivas nas brincadeiras, jogos e demais situações de interação.
- Explorar e identificar elementos da música para se expressar, interagir com outros.
- Produzir trabalhos de arte utilizando a linguagem do desenho, da pintura, da colagem e da construção.
- Estabelecer algumas relações entre o modo de vida característico de seu grupo social e de outros grupos.

Conteúdos:

- Utilização expressiva intencional do movimento nas situações cotidianas e em suas brincadeiras.
- Percepção de estruturas rítmicas para expressar – se corporalmente por meio de brincadeiras.
- Participação em brincadeiras, jogos e canções que digam respeito às tradições culturais de sua comunidade e de outros grupos.
- Participação em situações que integrem músicas, canções e movimentos corporais.

- Exploração dos espaços bidimensionais e tridimensionais na realização de seus projetos artísticos.
- Exploração e utilização de alguns procedimentos necessários para construção.
- Uso da linguagem oral para conversar e brincar.
- Observação e manuseio de materiais impressos como livro e revistas.
- Valorização da leitura como fonte de prazer e entretenimento.
- Participação em situações cotidianas nas quais se faz necessário o uso da escrita.

Orientações didáticas:

- Pesquisa junto às famílias sobre as brincadeiras da infância.
- Pesquisa em livros e na internet sobre a origem de alguns dos brinquedos e brincadeiras.
- Selecionar alguns brinquedos que possam ser construídos pelas crianças (bilboquê, vai e vem, cavalo de pau, quebra- cabeça, jogo da memória e outros.).
- Coletar algumas sucatas para confecção dos brinquedos.

Etapas do trabalho:

- Rodas de conversa (Quais os brinquedos preferidos?).
- Listar os brinquedos em cartaz.
- Roda de conversa (Qual a brincadeira preferida?).
- Listar as brincadeiras e escolher algumas para brincar.
- Pesquisar junto com as famílias sobre as brincadeiras e brinquedos do seu tempo de infância.
- Ler as pesquisas para as crianças e junto com as crianças selecionar algumas para brincamos.
- Propor para que as crianças desenhem algumas brincadeiras.
- Proporcionar oportunidade para que as crianças conheçam algumas brincadeiras e brinquedos;
- Confeccionar alguns brinquedos e jogos de sucata.
- Escrever junto com as crianças regras de algumas brincadeiras (texto coletivo).

Produto Final:

Exposição para os pais dos desenhos, pinturas e brinquedos confeccionados.

Desenvolvimento e estratégias:

As atividades terão início na última semana de agosto e serão divididos por semanas. Os professores terão plena liberdade de adequar as atividades, visando a idade da sua turma, examinando as atividades com atenção antes de preparar sua programação anual e fazendo o seu planejamento de acordo com, as necessidades dos seus alunos e condições da escola. Deverão sempre que possível fazer a interdisciplinaridade entre as disciplinas. Poderão ser usados jogos e brinquedos industrializados ou confeccionados manualmente utilizando materiais recicláveis

Resultados esperados:

São resultados esperados desenvolver a capacidade crítica, observadora e o interesse pelos jogos, brinquedos e brincadeiras.

Avaliação:

A avaliação dos alunos será feita através de observação durante todo o processo do projeto.

A avaliação do projeto será feita ao seu término com todos os profissionais envolvidos, para que assim possamos rever passo a passo todas as ações e solucionar todos os entraves que possam ter ocorrido.

Cronograma de execução:

O cronograma de execução deverá ser desenvolvido por cada período escolar de acordo com as suas perspectivas de trabalho para o ano letivo em curso.

Curiosidades:

Saiba quando, onde e como foram inventados alguns dos brinquedos mais populares de hoje.

Autorama: o brinquedo foi inventado na Inglaterra em 1956. Na versão profissional, os carros andam numa pista de 48 metros de comprimento. No autorama amador, vendido em lojas, a pista é feita de peças de plástico que se encaixam. O brinquedo chegou ao Brasil em 1963.

Bonecas: elas são muito antigas. Surgiram como figuras que eram adoradas como deusas, há 40 mil anos. Mas só muito tempo depois, no Egito de 5 mil anos atrás, se transformaram em brinquedo. A

primeira fábrica de bonecas surgiu na Alemanha em 1413. Barbie, a boneca mais famosa do mundo, foi criada em 1959.

Ursos de pelúcia: eles foram inventados no século 19. Nos EUA, são conhecidos como "teddy-bear" por um motivo curioso: o presidente americano Theodore Roosevelt se recusou a participar de uma caçada de ursos em 1902. Um fabricante de ursinhos de pelúcia decidiu batizá-los de 'teddy-bear' em homenagem a Roosevelt (Teddy é apelido de Theodore).

Bicicleta: no século 15, o artista Leonardo da Vinci já brincava de desenhar projetos de bicicletas. Mas a bicicleta só foi popularizada em 1790, pelo conde francês Sivrac. Nesta época, era feita de madeira, não tinha correntes ou pedais e era embalada pelos pés. Só depois de mais de cem anos as 'bikes' ganharam pneus e correntes.

Skate: a história deste brinquedo radical começou na Califórnia, no final dos anos 30, quando os surfistas decidiram levar suas pranchas para as ruas. Para fazer isso, colocaram quatro rodas sob uma tábua de madeira e saíram surfando pelo asfalto! A primeira fábrica de skates surgiu em 1958.

Bambolê: foi criado no Egito há três mil anos. Nesta época, era feito com fios secos de parreira (o pé de uva). As crianças egípcias imitavam com os bambolês as artistas que dançavam com aros em torno do corpo. O bambolê de plástico colorido, como conhecemos, surgiu nos EUA em 1958.

Bola: a bola é um dos brinquedos mais antigos que existem. Há 6.500 anos já eram feitas bolas de fibra de bambu no Japão e de pelos de animais na China. Romanos e gregos usavam bexiga de boi para confeccionar suas bolas, ugh! No Brasil, a bola mais popular é sem dúvida a de futebol, que chegou por aqui em 1894, trazida pelo inglês Charles Miller. E você sabia que a bola de futebol branca foi inventada por um brasileiro? Joaquim Simão teve essa ideia em 1935, para que os jogadores pudessem enxergar a pelota à noite.

Jogos de tabuleiro: eles foram criados por sábios e conselheiros antigos, que "liam" as respostas em peças marcadas. O jogo mais antigo de que se tem notícia tinha sete peças e usava dados, mas ninguém conhece suas regras. Sabe-se que até os faraós egípcios adoravam jogos de tabuleiro, há 4.300 anos.

Futebol de botão: foi inventado pelo carioca Geraldo Décourt, em 1930. Ele começou usando botões de cueca para jogar (sim, naquela época, as cuecas tinham botões). Depois, passou a usar os botões da calça do uniforme escolar, o que fez o jogo ser proibido na sua escola, porque os alunos estavam acabando com seus botões!

Lego: foi criado na Dinamarca em 1949, por um marceneiro chamado Olé Kirk Chirstiansen. Você sabia que com seis tijolinhos de lego é possível fazer 102.981.500 combinações diferentes? Existem parques feitos de Lego na Dinamarca, Inglaterra e Estados Unidos, chamados 'Legoland'.

Playmobil: os bonequinhos foram criados em 1974, na Alemanha. Desde então, Playmobil já assumiu diversas formas: índio, astronauta, cavaleiro medieval, bombeiro...

Videogame: esta história começa em 1968, quando um engenheiro americano lançou o Odyssey 100, primeiro console do mundo. No Brasil, o videogame estreou com o Telejogo, em 1977. A nova geração dos videogames, que se integram à internet, apareceu em 1998 com o Dreamcast.

Tamagotchi: os amiguinhos de estimação virtuais foram inventadas por uma japonesa e demoraram dois anos para ficarem prontos. Eles foram lançados em 1996 e este ano ganharam nova versão, que possibilita que um bichinho interaja com outro.

Saiba como se divertem as crianças de outros países:

Japão: o jô-quem-pô é muito popular neste país. As crianças brincam como aqui, fazendo gestos que representam papel, pedra ou tesoura. A diferença é que lá do outro lado do mundo elas gritam "jan-ken-pon!".

Alemanha: uma brincadeira que é muito popular entre as crianças alemãs parece-se com o nosso esconde-esconde, mas ao avesso. Neste jogo, apenas uma criança se esconde e todas as outras procuram. Quem encontra a criança escondida fica junto com ela no esconderijo, que vai se enchendo até sobrar uma só criança, que será a próxima a se esconder.

Itália: no jogo "mora", duas pessoas escondem as mãos atrás das costas e ficam de frente uma pra outra. Elas devem escolher uma quantidade de dedos para mostrar, ao mesmo tempo em que tentam

imaginar quanto daria a soma de seus dedos com os do outro jogador. Juntas, mostram os dedos e gritam o número que pensam que é a soma. Quem acertar vence.

Egito: em uma brincadeira típica deste país, as crianças formam um círculo. Alguém inicia o jogo provocando o companheiro do lado com cócegas, caretas, mímicas... Como num telefone sem fio, os participantes vão provocando quem está ao seu lado, e assim por diante. Quem fizer barulho, perde o jogo e deve sair do círculo, até sobrar apenas o vencedor.

Taiwan: num dos jogos preferidos das crianças deste país, a primeira coisa a fazer é escolher quem é a galinha, a águia e os pintinhos. A águia deve tentar pegar os pintinhos, enquanto a galinha tenta defendê-los. O primeiro pintinho que for apanhado vira a águia na próxima rodada.

Colômbia: as crianças gostam de uma brincadeira que também temos aqui. Alguém joga a bola para o alto e grita o nome de outra criança. Esta deve tentar agarrar a bola o mais rápido possível, enquanto o resto da garotada sai correndo. Assim que estiver com a bola nas mãos, a criança grita "Pare!", e as outras devem parar de correr. Aí a que está com a bola dá três passos até a criança mais próxima e tenta acertá-la.

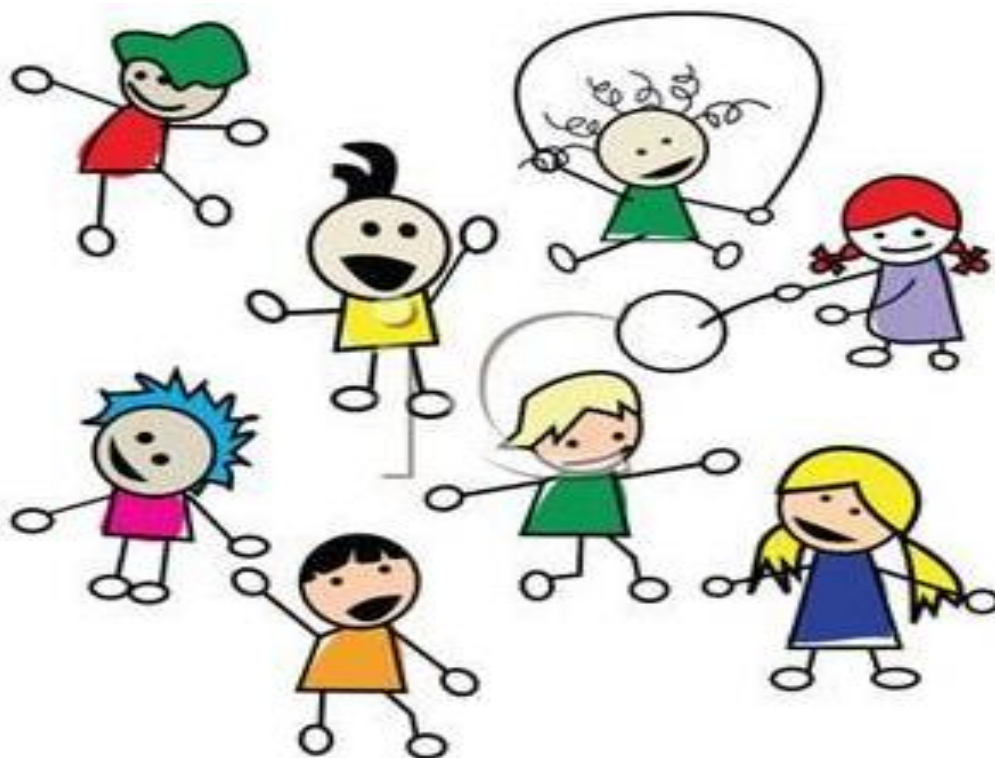
13. BRINCADEIRA É COISA SÉRIA!

É brincando que a criança descobre o mundo, experimenta situações, processa informações e desenvolve a sua personalidade. O processo de descoberta e aprendizagem, através do ato de brincar, vai ocorrendo naturalmente desde o início de sua vida, muito antes mesmo da escola, que é porta de entrada da educação formal.

Cantar, bater palmas, fazer roda, correr, pular, encenar uma situação... enfim, tudo isso faz parte do rol de brincadeiras tradicionais que acompanharam várias gerações. Por mais que se diga que as crianças, hoje em dia, estão perdendo o hábito de vivenciá-las, as velhas brincadeiras ainda resistem em muitos lugares e fazem parte das culturas locais.

Os brinquedos são, também, elementos importantes no processo de desenvolvimento da criança. Porém, os bons brinquedos não são somente aqueles mais caros, cujo acesso só é permitido àqueles que podem pagar por eles. Usar a criatividade e construir os próprios brinquedos também pode ser barato, divertido e muito motivador no que diz respeito à aprendizagem.

Ao final do especial, você também verá algumas sugestões de textos e dicas de pesquisa para professores sobre como unir brincadeira e aprendizagem em suas atividades.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHACON, Dulce. A criança e o jogo: estudo psicossocial do comportamento lúdico da criança do Recife: Secretaria de Educação e Cultura de Pernambuco, 1959.

SOUTO MAIOR, Mário. Brinquedos e jogos nordestinos: contribuição ao estudo da lúdica regional: um depoimento. Recife: Fundaj. Inpso. Centro de Estudos Folclóricos, 1987. (Folclore, n. 206/207).

BOCK, A. M. B.; FURTADO, O.; TEIXEIRA, M. L. T. A psicologia do desenvolvimento. In: Psicologias: uma introdução ao estudo da psicologia. São Paulo: Saraiva, 2002. p. 97-113.

BOMTEMPO, E. A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In KISHIMOTO, T. M. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2006. p. 57-71.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. Estudos e pesquisas em Psicologia. Rio de Janeiro, ano 7, n. 1, p. 89-101, jan/julho. 2007.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. O lúdico na educação infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG. Vol. 1 n. 4 - jan.-mar./2004.

FRANCO, S.. G. O brincar e a experiência analítica. *Ágora* v. 6, n. 1, p. 45-59, jan/jun 2003.

FREIRE, J.B. Pedagogia do movimento na escola de primeira infância. In: _____. Educação de Corpo Inteiro. São Paulo: Scipione, 1997, p. 15-76.

, R. C. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. *Psicologia em Estudo*. Maringá, v. 10, n. 1, p. 67-75, jan./abr. 2005

PIAGET, J. (1946). “A formação do símbolo na criança”. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

VON, Cristina. A história do brinquedo. Ed. Alegro.

VYGOTSKY, L. “A formação social da mente”. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WINNICOTT, D. “O brincar e a realidade”. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

LIMA, Claudia. História junina. Recife: PCR, Secretaria de Turismo, 1997. p. 18. Edição Especial.

PELLEGRINI FILHO, Américo. Danças folclóricas. São Paulo: Universidade Mackenzie, 1980. p. 47-51.

SILVEIRA, Ronaldo T. Rodas Cantadas. (www.rodascantadas.com.br/principal).