

Cartilha Brincar

Jogos e brincadeiras populares
para vivenciar em casa.

Volume 1



Ficha Técnica

Docentes da UFPE

Isabeli Lins Pinheiro

Lara Colognese Helegda

Técnica Desportiva da UFPE

Cleide Lima Filha

Estudantes da UFPE

Alyne Maria Ferreira - Educação Física

Jacqueline Guedes de Lira - Educação Física

Maiara Larissa Pereira - Educação Física

Bruno Tavares Felix - Educação Física

CARTILHA BRINCAR

Brincadeiras Populares

Volume 1

Universidade Federal de Pernambuco

Centro Acadêmico de Vitória

Núcleo de Educação Física e Ciências do Esporte

Vitória de Santo Antão

2020

Apresentação

A pandemia da COVID-19 originou o isolamento social e mudanças na nossa rotina. O aumento do comportamento do brincar vem sendo observado e vivenciado nos lares de todo o mundo. Para enriquecer este momento, desenvolvemos uma cartilha educativa para estimular a vivência de jogos e brincadeiras.

Nossa proposta é oferecer um material de apoio para a vivência de jogos e brincadeiras para serem vivenciados em casa, em especial durante este momento de distanciamento social.

A Cartilha Brincar irá proporcionar aos brincantes um momento de práticas corporais

lúdicas com um grande repertório de movimentos, promovendo também uma maior interação familiar. Escolhemos brincadeiras e jogos que favorecem o desenvolvimento corporal, através de aspectos motores e cognitivos, além de fortalecer as relações sociais.

Todas as brincadeiras podem ser vivenciadas de maneira livre, na qual os brincantes podem utilizar as regras e indicações disponíveis, mas também podem usar a criatividade e criar novas formas de brincar.

Esta primeira versão irá trazer como tema principal as Brincadeiras Populares. A cartilha será disponibilizada no site da Revista NEFCE: <https://www.ufpe.br/revistanefce> e no Instagram: @educacaoofisica.cav.

Sumário

1. Apresentação

2. Brincadeiras Populares

2.1 Três Marias

2.2 Amarelinha

2.3 Futebol de Tampinhas

2.4 Pula corda

2.5 Adedonha

2.6 Quente e Frio

2.7 Polícia e Ladrão

2.8 Esconde - Esconde

3. Referências



Brincadeiras Populares

Não se conhece a origem dos jogos e brincadeiras. Os seus criadores são anônimos, e sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias mitos e rituais religiosos (Kishimoto, 1992).

A tradicionalidade e universalidade dos jogos e assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças fazem quase da mesma forma (Kishimoto, 1999).

Brincadeiras Populares

Tais jogos foram transmitidos de geração e geração através dos conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil (Kishimoto, 1999). Podemos conhecer as brincadeira populares em diversos sinônimos são eles: brincadeiras folclóricas ou jogos folclóricos, jogos tradicionais, jogos populares e jogos tradicionais infantis.

Os jogos tradicionais representam os antigos costumes, cultos e rituais do passado, tornando-se recordações da cultura, sobrevivendo à séculos e apresentando características universais, anônimas, de conservação e de transmissão oral mesmo diante das mudanças

Brincadeiras Populares

sofridas ao longo do tempo (Santos, 2012). Os jogos tradicionais aconteciam na rua, no parque, na praça, dentro de casa no recreio da escola, são aqueles jogos que os pais e avós brincavam na infância e que nos transmitiram ao longo da nossa infância, sendo o retrato de uma época e de um local (Friedmann, 2010).

Três Marias



Três Marias

1. Esta brincadeira também é conhecida como 'almofadinha'. Para iniciar, você pode utilizar pequenas pedras, ou até mesmo costurar saquinhos, as almofadinhas, com arroz cru.

2. Vamos começar! O jogador deve lançar todas as 'marias' para o alto e deixá-las onde caírem. Ele escolhe uma das 'marias', lançando-a novamente para cima. Ao mesmo tempo que deve recolher outro saquinho do chão e, com a mesma mão, apanhar o que foi lançado ainda no ar. Em outra rodada, as cinco 'marias' são jogadas mais uma vez, mas, neste momento, o jogador terá de recolher dois saquinhos, além da 'maria ainda no ar, sempre usando uma só mão.

3. A cada rodada o grau de dificuldade pode aumentar.

Três Marias

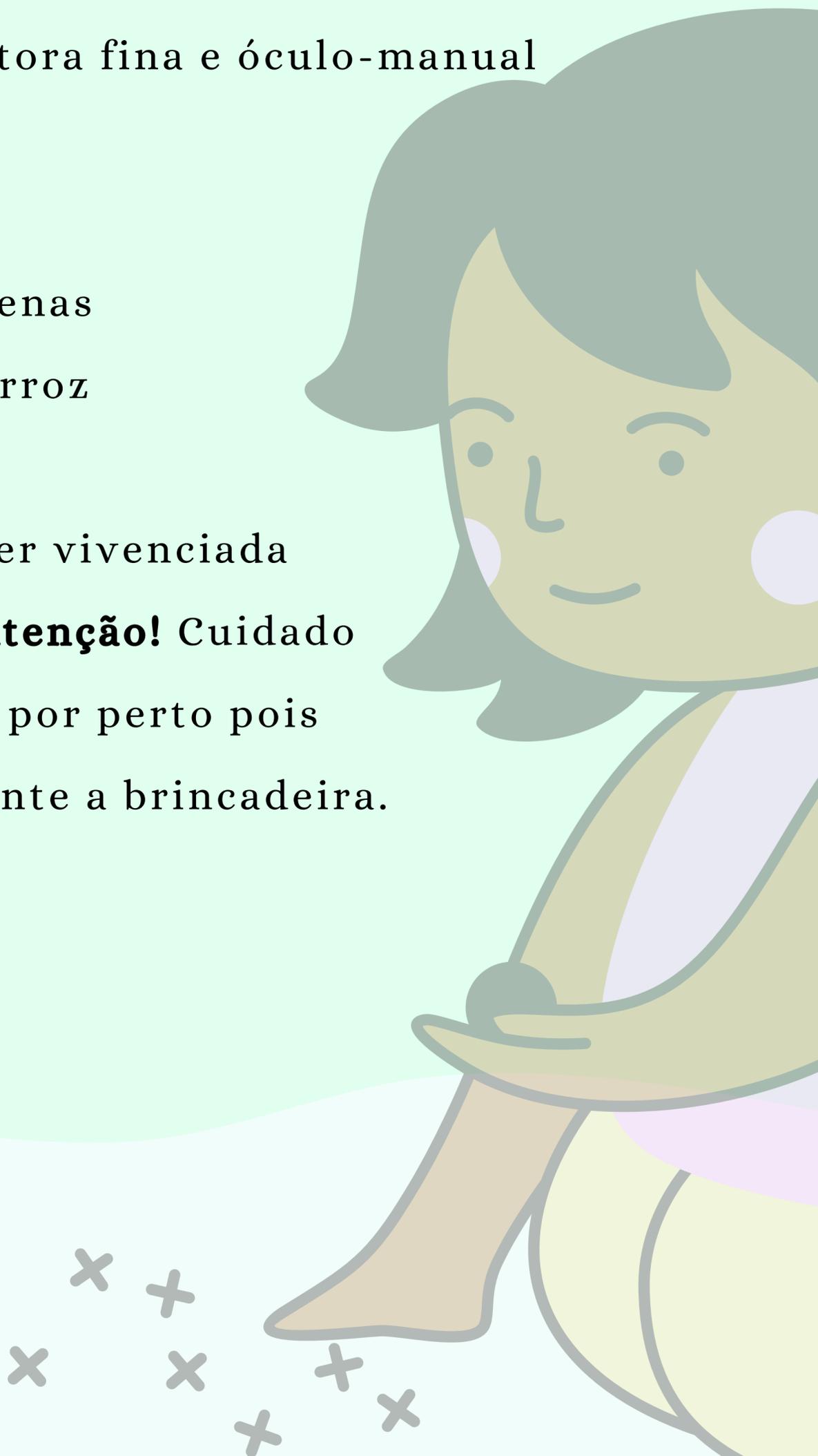
Benefícios promovidos:

Físico: Coordenação motora fina e óculo-manual

Cognitivo: Atenção

Material de apoio: Pequenas pedras e saquinhos de arroz

Essa brincadeira pode ser vivenciada em pequenos espaços. **Atenção!** Cuidado com objetos quebráveis por perto pois as marias vão voar durante a brincadeira.



Amarelinha



Amarelinha

1. Você sabia? A amarelinha também é conhecida como 'Academia' ou 'Macaca'. Para iniciar a brincadeira é necessário desenhar a amarelinha no chão. Ela deve estar numerada.

2. Vamos começar a brincadeira! O primeiro jogador pode jogar a pedrinha em uma casa que deve estar numerada. Na casa que a pedrinha caiu, o jogador não deve pular. Além disso, o jogador deve pular apenas com uma perna, mas se houver casa ao lado da outra, pode pôr os dois pés no chão.

3. Exemplo: se o jogador lançar a pedrinha na casa do número 1, ele deve começar a partir da casa número 2. O jogador deve continuar pulando com uma perna só, até chegar no céu. E quando chegar, o jogador deve virar e voltar pulando da mesma maneira, pegando a pedrinha da casa 1 quando estiver em pé na casa 2.

[1] A brincadeira Amarelinha foi adaptada da citação do Mapa do Brincar (2010).

Amarelinha

Benefícios promovidos:

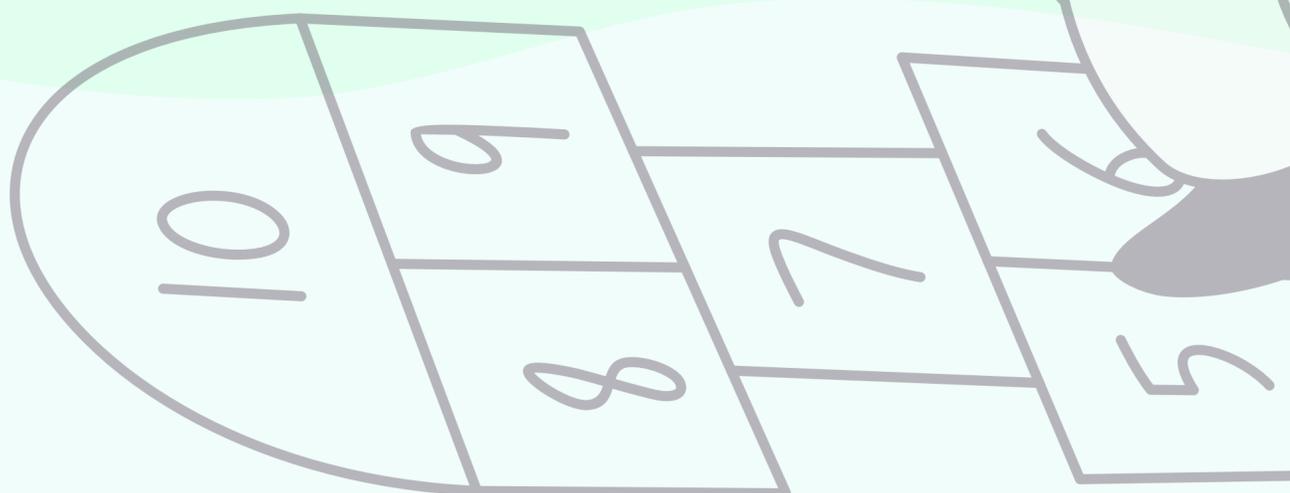
Social: Interação social

Físico: Coordenação motora, equilíbrio e agilidade

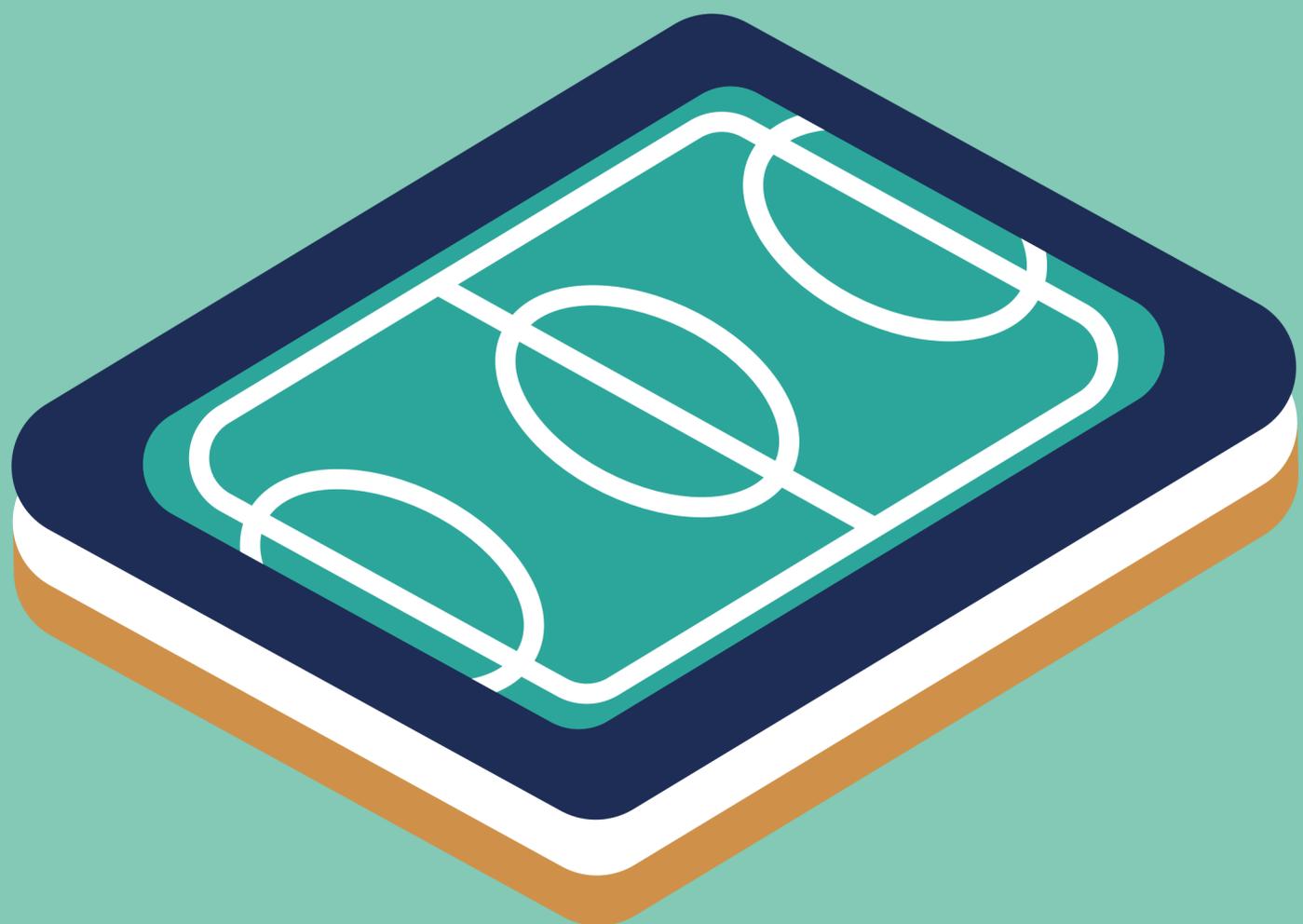
Cognitivo: Atenção

Material de apoio: Giz e pequenas pedras

Sugestão: Como estamos em isolamento e você mora em apartamento ou casa sem quintal, é possível fazer a marcação da amarelinha com fitas adesivas no chão ou utilizar a própria marcação da cerâmica do chão para serem as casas.



Futebol de Tampinhas



Futebol de Tampinhas

1. Para iniciar, deve-se utilizar quatro tampinhas para fazer a trave, uma como bola, uma como goleiro e uma como jogador. Para selecionar quem deverá começar, pode-se utilizar o ímpar ou par.

2. Vamos começar a brincadeira! Depois de definir quem começa, a criança irá bater na tampinha que é a bola quantas vezes for necessário com objetivo de fazer com que ela passe pelo meio da trave e faça um gol. Se fizer o ponto a vez passa para a próxima criança, se a criança errar o gol; perde a vez. Ganha quem conseguir fazer mais pontos em um tempo determinado.

Futebol de Tampinhas

Benefícios promovidos:

Social: Interação social

Físico: Coordenação motora fina

Cognitivo: Inteligência espacial

Material de apoio: Sete tampinhas de garrafas

Sugestão: Você cria seu campo de futebol com caixas de papelão ou marcar o chão com fita adesiva. Além disso, cada participante pode escolher um cor para suas tampinhas e pintá-las. Usem a criatividade!



Pula Corda



Pula Corda

1. Para iniciar a brincadeira pula corda, dois adultos ou responsáveis podem segurar, cada um, em uma ponta da corda para girar a corda.

2. Vamos começar a brincadeira! Inicialmente uma criança por vez irá pular a corda enquanto os adultos giram. Quando as crianças estiverem mais habilidade na brincadeira, coloca-se mais de uma criança para pular a corda ao mesmo tempo. Os adultos também podem participar da brincadeira.

[3] A brincadeira Pula Corda foi adaptada da citação do Mapa do Brincar (2010).

Pula Corda

Benefícios promovidos:

Social: Cooperação

Físico: Coordenação motora e agilidade

Cognitivo: Atenção

Material de apoio: Uma corda grande.

Atenção! Ao brincar em casa
tenha cuidado com objetos ou
móveis.



Adedonha



Adedonha

1. Para iniciar, os participantes irão preencher o papel com categorias em colunas separadas por linhas. No início de cada coluna deve ter uma categoria. Exemplos: nomes de pessoas, lugares, objetos, animais, cores, frutas, filmes, times esportivos, entre outros.

2. Vamos começar a brincadeira! O primeiro passo é fazer a adedonha. Neste momento, os participantes devem estar em roda e vão mostrar as mãos indicando o número de dedos que querem adicionar na contagem. Após a contagem dos dedinhos, devem identificar o número final contando as letras do alfabeto. Exemplo: cinco dedos é igual a letra E.

3. Agora cada participante deverá preencher todas as categorias com palavras iniciadas pela letra sorteada. Exemplo: Nome: Edu, Lugar: Espanha. Quem preencher todos os itens primeiro, grita “Stop” e a rodada acaba.

[4] A brincadeira Adedonha foi adaptada da citação de Gaspar (2010).

Adedonha

4. Cada item preenchido vale 10 pontos. Se mais de um participante usou a mesma palavra no mesmo item, este vale 5 pontos para cada um. Ganha o jogo quem obtiver a maior pontuação.

Benefícios promovidos:

Físico: Coordenação motora fina

Cognitivo: Inteligência

Social: Integração social

Material de apoio: Folha de papel e caneta.

Você sabia? Esta brincadeira também é conhecida como 'Stop' e 'Nome, lugar e objeto'.



Quente- Frio



Quente-frio

1. Para iniciar, escolha um líder para esconder algum objeto pela casa. Os demais participantes ficarão com os olhos fechados enquanto o líder está escondendo o objeto.

2. Vamos começar a brincadeira! Objeto está escondido. Agora é a vez dos demais participantes procurarem o objeto pela casa. A medida que os jogadores se aproximam do objeto, o líder diz: 'está quente!'. Se estiverem longe, o líder diz: 'está frio!'. Quem achar será o próximo líder, e irá esconder o objeto.

Quente-frio

Benefícios promovidos:

Social: Confiança

Cognitivo: Atenção

Material de apoio: Objetos para esconder.

Atenção! Ao brincar em casa tenha cuidado com objetos ou móveis e mantenha a distância entre os participantes.



Polícia e Ladrão



Polícia e Ladrão

1. Para iniciar, será necessário um espaço para correr e participantes suficientes para montar duas equipes. Pode ser um número ilimitado de pessoas, mas as duas equipes devem ter o mesmo número de participantes.

2. Uma equipe será a polícia e a outra o ladrão. A escolha dos participantes de cada equipe pode ser feita por um líder da equipe. Escolhem-se dois representantes de cada time que, no par ou ímpar, decidem quem fará parte de sua equipe.

3. Vamos começar a brincadeira! De olhos fechados, os policiais contam até 10, enquanto os ladrões se escondem por todo o lugar. Em seguida, os policiais saem à procura dos ladrões dentro de um tempo previamente estabelecido pelos jogadores. Se a polícia encontrar todos os ladrões dentro do tempo estimado, será o time vencedor. Caso contrário, o time dos ladrões ganha a partida.

[5] A brincadeira Polícia e Ladrão foi adaptada da citação do Mapa do Brincar (2010).

Polícia e Ladrão

Benefícios promovidos:

Social: Interação social e cooperação

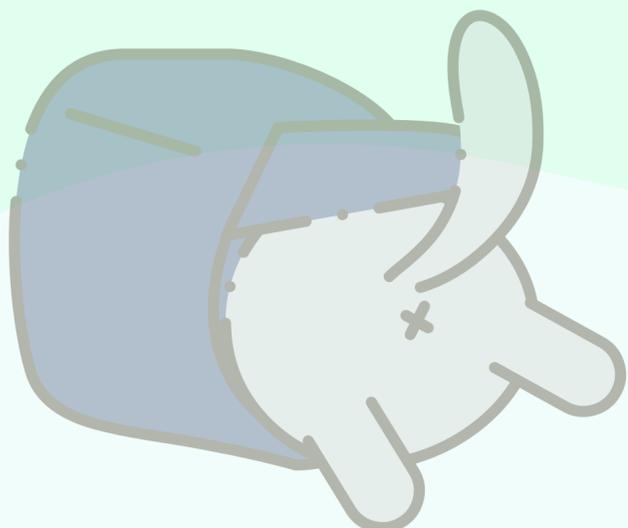
Físico: Velocidade e agilidade

Cognitivo: Inteligência interpessoal

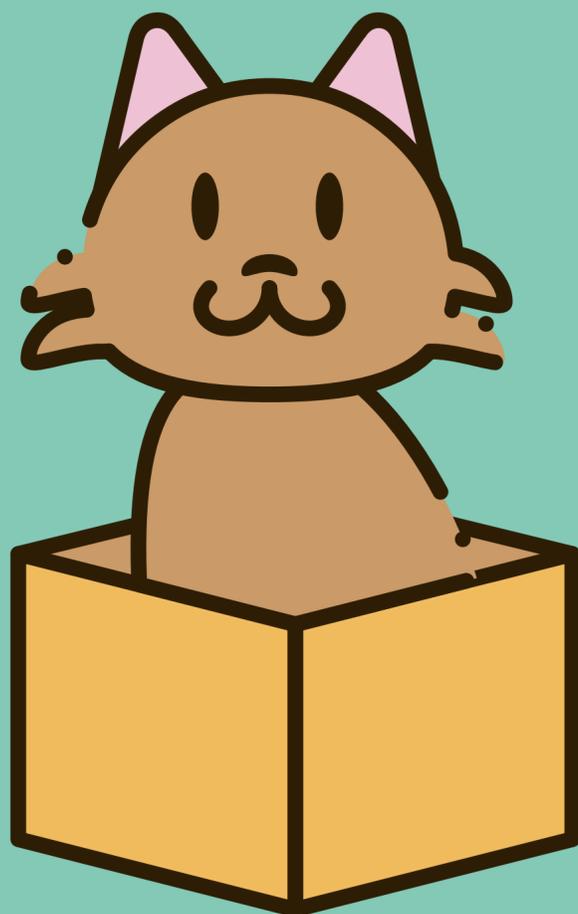
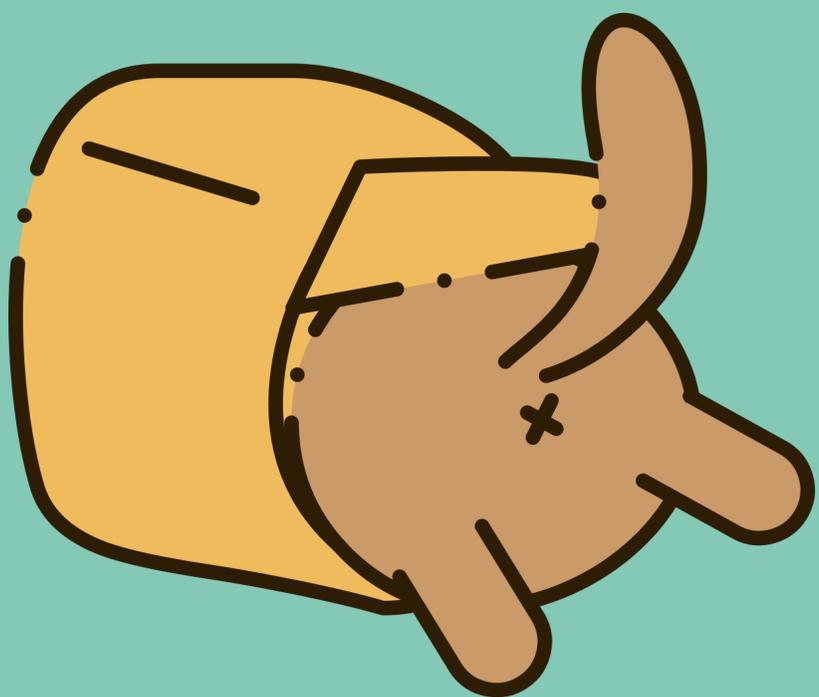
Afetivo: Amizade

Material de apoio: Faixas ou outros materiais que identifiquem as diferentes equipes.

Atenção! Ao brincar em casa tenha cuidado com objetos ou móveis.



Esconde
Esconde



Esconde Esconde

1. Para iniciar, escolha um participante para ser o pega. Ele deverá escolher um local para ser a mancha, onde ele vai contar até 10 com os olhos fechados.

2. Vamos começar a brincadeira! Enquanto o pega fecha os olhos e faz a contagem, os demais fogem para se esconder. O pega deve procurar um por um e, quando achar, deve voltar correndo para o local inicial e bater no local da contagem, gritando os nomes dos participantes que encontrou: 'João', 'Maria'. Se o pega encontrar todos os participantes, o primeiro que foi pego agora se torna o pega.

3. Se o pega não achar todos os participantes, ou não chegar primeiro no local da contagem, o último participante poderá correr ao local de contagem, bater e gritar: 'Batida salve todos!'. Assim, uma nova rodada começa com o mesmo pega.

[6] A brincadeira Esconde Esconde foi adaptada da citação do Mapa do Brincar (2010).

Esconde Esconde

Benefícios promovidos:

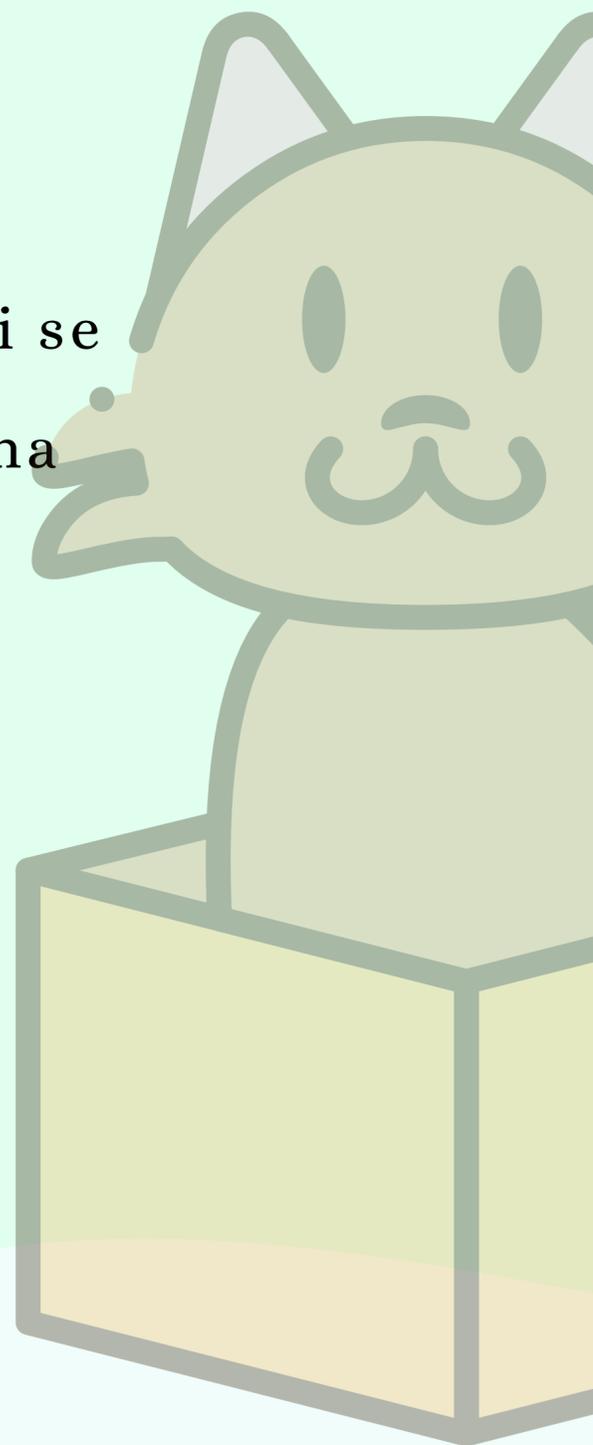
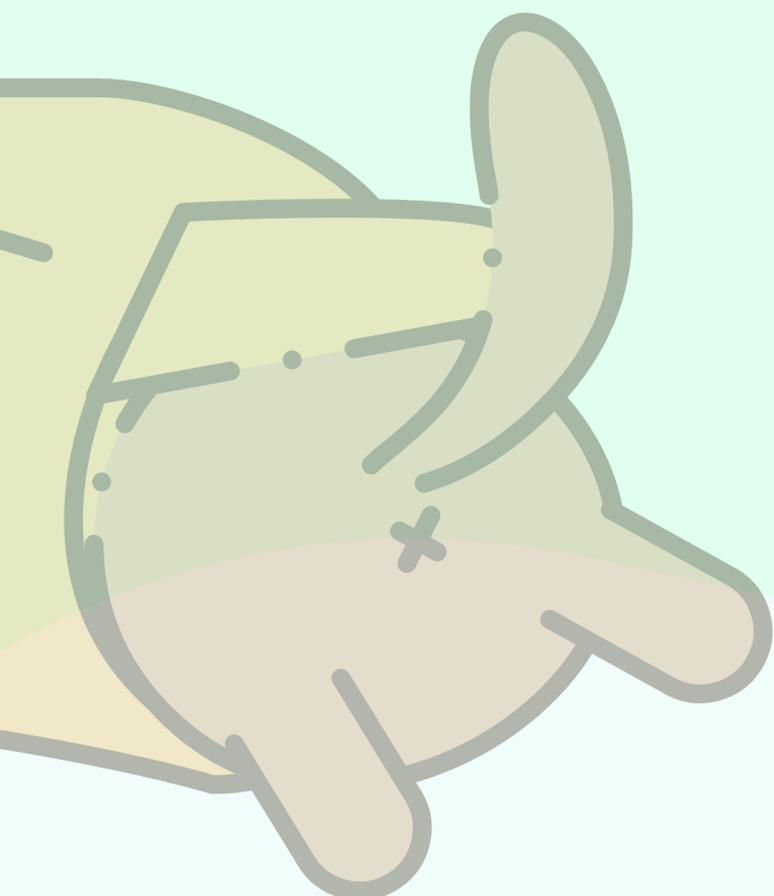
Físico: Agilidade

Cognitivo: Atenção

Social: Cooperação

Material de apoio: Objetos grandes ou locais para se esconder.

Atenção! Cuidado com o local que você vai se esconder para não se machucar! E mantenha a distância entre os participantes.



Referências

1. CAMARGO, P. Como estimular o raciocínio com um jogo de futebol de botão simplificado. Tempo junto, 10 de agosto de 2017. Disponível em: <https://www.tempojunto.com/2017/08/10/como-estimular-o-raciocinio-com-um-jogo-de-futebol-de-botao-simplificado/>
2. CARDOSO, S. R. Memórias e jogos tradicionais infantis: lembrar e brincar é só começar. Londrina: Eduel, 2004. Divertindo Criança, Disponível em: <http://177.69.246.151/portal/servicos/divertindoCrianças/#:~:text=%22Ca%C3%A7a%20ao%20tesouro%22%20ou%20%22,%22%20e%20%22Chicotinho%20queimado%22>. Acessado em: 25 set. 2020.
3. FRIEDMANN, A. O brincar no cotidiano da criança. São Paulo: Editora Moderna, 2006.
4. GASPAR, L.; BARBOSA, V. Jogos e brincadeiras infantis populares. Pesquisa Escolar Online, Fundação Joaquim Nabuco, Recife. Disponível em: http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/index.php?option=com_content&view=article&id=372&Itemid=189. Acessado em: 24 ago. 2020
5. KISHIMOTO, T. M. Jogos Infantis; O jogo, a criança e a educação. 6 ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
6. KISHIMOTO, T. M. O jogo, a criança e a educação. Tese de livre docência. São Paulo: FEUSP, 1992.
7. SANTOS, G. F. L.. Jogos Tradicionais e a Educação Física. EDUEL, 2ª Edição, 2012
8. MAPA DO BRINCAR. Folha de São Paulo. Disponível em: <http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/esconder/309-policia-e-ladrao>. Acessado em: 17 set. 2020.
9. _____. Disponível em: <https://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/amarelinha/>. Acessado em: 17 ago. 2020.
10. _____. Disponível em: <https://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/esconder/>. Acessado em: 17 ago. 2020.
11. _____. Disponível em: <https://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/corda/>. Acessado em 17 ago. 2020.

Referências

12. MELLO, A. M. Jogos tradicionais e brincadeiras infantis. Da Costa, Lamartine (ORG.). Atlas do esporte no Brasil . Rio de Janeiro: CONFEF, 2006.

13. MEMÓRIA DO FUTURO, Disponível em:

<http://blogmemoriasdofuturo.blogspot.com/2012/06/unica-e-com-muitos-nomes-diferentes.html>. Acessado em: 25 set. 2020.

14. NOVA ESCOLA. Disponível em:

<https://novaescola.org.br/conteudo/68/diversao-deantigamente-que-ainda-hoje-encanta>. Acessado em 17 de agosto de 2020.

