

## **AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NO AMBIENTE ESCOLAR: UMA OBSERVAÇÃO PRÁTICA**

KIMBERLLY ISQUIERDO BONGALHARDO<sup>1</sup>, GUILHERME NUNES TEIXEIRA<sup>2</sup>,  
INGRID DUARTE<sup>3</sup>;

ANDRISA KEMEL ZANELLA<sup>4</sup>:

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas – kimberllybonis@gmail.com*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – quintufpel@gmail.com*

<sup>3</sup>*EMEI Monteiro Lobato – ingridsd.07@gmail.com*

<sup>4</sup>*Universidade Federal de Pelotas – andrisa.kemel@ufpel.edu.br*

### **1. INTRODUÇÃO**

O presente trabalho aborda nossas experiências como bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Esse é um programa de bolsas da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), vinculado ao Ministério da Educação do governo brasileiro que visa fortalecer a formação de novos professores para a educação básica. Nós somos pibidianos na escola E.M.E.I. Monteiro Lobato, localizada no bairro Simões Lopes, na rua Rio Grande, nº 450. Através do PIBID temos a experiência de integrar a teoria que acessamos na graduação e a docência prática em sala de aula, com suas especificidades e desafios.

Como pibidianos contamos com a supervisão da professora Ingrid Duarte — aluna egressa do curso de Teatro Licenciatura na UFPel — na E.M.E.I. e com a orientação da professora Dra. Andrisa Kemel Zanella em reuniões semanais na faculdade. A criação deste trabalho visa mostrar um pouco do nosso dia a dia na sala de aula, o que aprendemos com a teoria e o que observamos com a prática ao lidar com as crianças.

Essa pesquisa foi embasada no livro “Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação” (2014) da Tizuko Morchida Kishimoto e no artigo “Eu, professor de Teatro para crianças pequenas? Relato de uma experiência vivida como estagiário no curso de Teatro-licenciatura” publicado por Felipe Cremonini e Andrisa Zanella na revista da Fundarte (2019). No livro, a autora comenta acerca da infância da criança branca, da criança africana que fora trazida ao Brasil e da criança indígena em diferentes comunidades do nosso país. Já na revista da Fundarte, Cremonini sob orientação de Zanella comenta acerca da sua experiência como estagiário na educação infantil em uma escola municipal de Pelotas.

O objetivo principal do presente trabalho é pensar a nossa vivência na escola, os jogos tradicionais infantis que as crianças apreciam e as conexões com o trabalho de Kishimoto, que ocasionam em refletir sobre o quanto a nossa geração ainda tem em comum com a nova em relação ao universo lúdico infantil.

### **2. DESENVOLVIMENTO**

De acordo com Kishimoto (2014), o jogo tradicional infantil é um tipo de jogo livre e espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de o fazer. Não se sabe a origem ao certo de cada jogo, mas que sua interação é feita de forma espontânea. “Não se conhece a origem desses 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” (KISHIMOTO, 2014, p.13). Através dessa citação, pode-se atribuir a impossibilidade de descobrir a origem exata e precisa de um determinado jogo ou brincadeira ao fato de que cada geração agrega um pouco de si e de outros conhecimentos em suas práticas lúdicas. Além disso, mais de um povo tem uma mesma brincadeira ou uma brincadeira muito similar, como evidencia a seguinte citação:

A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil (KISHIMOTO, 2014, p.13).

O jogo “Cama de Gato”, por exemplo, é muito comum entre nós brasileiros, apesar de termos conhecimento de poucos desenhos formados pelo elástico. Uma curiosidade comentada no livro de Kishimoto (2014) é que esse também é um jogo comum em mais de uma comunidade indígena e eles conhecem muito mais desenhos do que nós. No geral, os jogos têm regras e nem todo jogo têm brinquedos, e isso é um fato que não mudou com o passar das gerações aqui no Brasil. A respeito desse assunto, podemos citar situações que observamos ao ministrar atividades com a turma do Pré I na escola Monteiro Lobato. As crianças que estão na primeira infância, têm em torno de 4 a 6 anos e já possuem aulas de Teatro regularmente.

Os pequenos, apesar de conhecerem um repertório em comum de músicas lúdicas brasileiras, como por exemplo: “o sapo não lava o pé” (que acreditamos ser atemporal entre as gerações brasileiras), constantemente solicitam músicas de desenhos da atualidade — que a maioria de nós pibidianos não reconhecemos — e músicas que viralizaram em *trends*<sup>1</sup> do Tiktok<sup>2</sup>. Dentre as músicas favoritas está APT (canção de Bruno Mars e Rosé lançada no ano de 2024), acerca da qual as crianças demonstram saber a sua coreografia; revelando que possuem acesso a essa rede social citada ou que essa informação chegou a elas pelas pessoas com quem convivem. Apesar disso, é importante ressaltar que elas não levam celular para a sala de aula, o que é um fator que ajuda a se distraírem um pouco menos durante as vivências.

Certo dia levamos dois jogos que já havíamos brincado em nossas infâncias e que a turma também conhecia e gostava. Os autores Cremonini e Zanella (2019) destacam que: “O ensino do Teatro, assim como as demais áreas das artes cênicas, traz consigo uma importância não apenas social, como também de autoconhecimento do indivíduo e ainda promove o aspecto lúdico tão importante na infância.” (CREMONINI; ZANELLA, 2019, p.211). Visando atividades que as crianças pudessem promover esse aspecto lúdico, mas conhecendo os limites do espaço que tínhamos, as crianças foram divididas em

1 Em português, “trends” significam “tendências”. Se trata de uma palavra muito utilizada no meio digital que se refere a um estilo de conteúdo que está sendo reproduzido/consumido por muitos usuários em um espaço curto de tempo.

2 É uma rede social na qual os usuários podem criar e/ou compartilhar vídeos curtos na vertical que costumam ter duração de poucos minutos.

dois grupos; pois não podemos propor atividades que envolvem correr sem dividir a turma.

A primeira atividade foi “Elefante Colorido”, uma brincadeira que consiste em uma criança dizer: “Elefante colorido”, os demais responderem: “Que cor?” e ela escolher uma cor. Assim que a cor é dita em voz alta, todas as demais devem procurá-la no local e encostarem o dedo em uma superfície que condiz com a cor solicitada. Se a criança que está liderando o jogo conseguir tocar em alguém antes dela encontrar uma cor pela sala, ela passa a ser o novo elefante colorido e o jogo recomeça. Se não conseguir tocar em ninguém, não muda a criança que escolhe a cor.

A segunda parte do grupo ficou observando, comentando e torcendo para o grupo que estava brincando. Após o primeiro jogo, invertemos o grupo e repetimos a mesma brincadeira. Posteriormente, o segundo jogo proposto por nós foi “Mamãe, quantos passos posso dar?”. Essa brincadeira consiste no grupo perguntar: “Mamãe, quantos passos posso dar?” e a criança colocada na missão de ser a mãe, responder o numeral que se refere a quantidade de passos. Em seguida, o grupo pergunta novamente: “de quê?” e a mãe responde com o nome de um animal. Por exemplo: “de formiga”. As crianças mudam o tamanho das passadas, o ritmo com o qual se movem e o que mais a criatividade permitir através desse jogo. Ademais, é importante ressaltar que quem guiou as brincadeiras foram nós pibidianos para conseguirmos evitar grandes dispersões.

Felizmente, os jogos escolhidos pelo nosso repertório particular de jogos tradicionais foram aderidos pela turma e concluídos com sucesso, mas é claro que pode ocorrer de levarmos atividades que a turma não goste ou não queira participar. Como comenta Cremonini e Zanella (2019):

Apesar de todo o preparo para um estágio, é impossível ter a dimensão de um contexto de sala de aula até, efetivamente, estar lá na figura de professor. Claro, todo o estudo teórico realizado no decorrer do curso contribui para a formação, mas pouco quando se trata de compreender o planejamento de uma aula, as “cartas na manga”, necessárias para os imprevistos e os desafios do cotidiano (CREMONINI; ZANELLA, 2019, p. 219).

Importante destacar que os autores comentam acerca da uma experiência de estágio e nós estamos na escola como pibidianos em duas turmas, onde contamos com mais colegas bolsistas e a presença da supervisora Ingrid. Porém, ao longo do ano, com o Pibid, teremos a possibilidade de experienciar o planejamento de aulas e sua execução, deparando-nos com os nossos primeiros desafios em sala de aula.

### **3. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As crianças se mostraram muito empolgadas com os jogos propostos. Apesar de serem jogos antigos e que nós mesmos já brincamos em nossas infâncias, são práticas muito comuns em suas faixas etárias e todos já as conheciam e inclusive davam sugestões de possíveis modificações e aprimoramentos. Essa turma é muito respeitosa, mas é claro que também possuem muita energia e por isso há a necessidade de ter cuidados como a divisão em dois grupos para evitar que se machuquem. As crianças têm a liberdade de se expressar e conversar conosco, fluindo muito bem no ambiente escolar. Kishimoto (2014) evidencia que a criatividade da criança é mais

importante que o objeto em si e, para nós, foi muito perceptível isso ao observá-los.

No geral, é visível que a turma se diverte muito com brincadeiras rápidas e movidas por estímulos musicais também. Porém, esquecem com uma certa facilidade das atividades realizadas, o que evidencia a importância de repetir os jogos. Talvez esse seja um dos motivos de gostarem tanto dos jogos tradicionais: o fato de já os terem experienciado várias vezes, tanto dentro como fora da escola. Pode-se concluir através desta escrita que as trocas culturais entre gerações passadas ainda reverberam nas infâncias da atualidade; é evidente que há interferências das redes sociais na socialização das crianças, como as músicas que compartilham em comum e os desenhos / canais do *Youtube* que assistem, mas igualmente conhecem e apreciam brincar com os jogos tradicionais.

Por fim, como pibidianos que trabalham com os pequenos podemos afirmar que nossa visão sobre o trabalho com as crianças ampliou muito com o auxílio do PIBID. Ainda que seja notório que o brincar é um elemento indispensável para educar a criança e muito importante no seu desenvolvimento, ainda há escolas que muitas vezes ignoram ou o desvalorizam. Através do projeto, pudemos perceber a importância de nós, situados no papel de arte-educadores, incentivarmos e ajudarmos a tornar o ambiente escolar propício para que as crianças, especialmente da primeira infância, possam se sentir livres para brincar à vontade e com frequência. Assim como sermos agentes que mostram a importância do Teatro estar presente nas escolas públicas, contando com o compartilhamento não só de resultados para os pais e/ou responsáveis, mas também mostrando o valor dos processos criativos no desenvolvimento das crianças que exercitam diversos tipos de inteligência ao decorrer das atividades teatrais.

#### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis**: o jogo, a criança e a educação. 18ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.

CREMONINI, Felipe, & ZANELLA, Andrisa Kemel (2019). Eu, professor de teatro para crianças pequenas? Relato de uma experiência vivida como estagiário no curso de teatro-licenciatura. **Revista Da FUNDARTE**, 39, p.209–221. Disponível em: <<https://doi.org/10.19179/2319-0868.677>>. Acesso em 2 de agosto de 2025.