UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE – UERN
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO – UFERSA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE – IFRN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO - POSENSINO

MARIA DE LOURDES FREITAS DE OLIVEIRA

AS BRINCADEIRAS E JOGOS POPULARES COMO ELEMENTOS EDUCATIVOS E INTERDISCIPLINARES NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

MOSSORÓ – RN
2026

MARIA DE LOURDES FREITAS DE OLIVEIRA

AS BRINCADEIRAS E JOGOS POPULARES COMO ELEMENTOS EDUCATIVOS E INTERDISCIPLINARES NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Dissertação apresentada ao Programa de Pós- Graduação em Ensino (POSENSINO), da associação ampla entre a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), a Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA) e o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), como requisito para obtenção do título de mestre em Ensino.

Linha de Pesquisa: Ensino de Ciências Humanas e Sociais.

Orientador: Prof. Dr. Jucieude de Lucena Evangelista.

MOSSORÓ – RN
2026

Catalogação da Publicação na Fonte
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte Catalogação de Publicação na Fonte. UERN - Biblioteca Central

Oliveira, Maria de Lourdes Freitas de.
As brincadeiras e jogos populares como elementos educativos e interdisciplinares no processo de ensino e aprendizagem / Maria de Lourdes Freitas de Oliveira. - Mossoró, 2026.
109f.: il.

Dissertação (Mestrado em Ensino). Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Ensino.
Orientação: Prof. Dr. Jucieude de Lucena Evangelista.

1. Brincadeiras e jogos populares. 2. Prática interdisciplinar - processo de ensino e aprendizagem. 3. Ensino Fundamental Anos Iniciais. 4. Ludicidade na Escola. I. Evangelista, Jucieude de Lucena. II. Título.

RN/UFㅤBiblioteca Central CDD 372.21

Elaborado por Jocelania Marinho Maia de Oliveira - CRB-15 319

MARIA DE LOURDES FREITAS DE OLIVEIRA

AS BRINCADEIRAS E JOGOS POPULARES COMO ELEMENTOS EDUCATIVOS E INTERDISCIPLINARES NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino (POSENSINO), da associação ampla entre a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), a Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA) e o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), como requisito para obtenção do título de mestre em Ensino.

Aprovada em: 23/03/2026.

Banca Examinadora

_____

Prof. Dr. Jucieude de Lucena Evangelista – Orientador
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)

_____

Prof. Dr. Ozaias Antonio Batista – Examinador
Universidade Federal Rural do Semi-árido (UFERSA)

_____

Profa. Drª. Maria Carmem Silva Batista – Examinadora
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)

Dedico este trabalho a Deus, meu refúgio seguro (Salmos 16:1), Aquele em quem encontro abrigo e forças renovadas para permanecer firme diante dos desafios da vida.

Ao meu professor orientador, pela paciência serena e pela confiança que sustentou cada etapa deste percurso.

Aos meus pais, que me ensinaram que o estudo é uma semente de esperança.

Segure a mão da criança que há dentro de você. Para ela, nada é impossível.

(Paulo Coelho).

RESUMO

O presente trabalho teve como objetivo principal desenvolver uma estratégia metodológica interdisciplinar, utilizando brincadeiras e jogos populares de Apodi/RN, com uma turma de 5º ano do Ensino Fundamental I da rede municipal de ensino. Inicialmente houve a discussão teórica sobre o desenvolvimento infantil e o papel das brincadeiras e dos jogos nesse processo, com base nos pensamentos de Froebel, por Heiland (2010), Piaget (1973, 1975) e Vygotsky (1989). Na sequência, interdisciplinaridade, fundamentando-se em autores como Kishimoto (2017), a BNCC (2018), Morin (2003), Fazenda (2008, 2011, 1994), entre outros. Na pesquisa, adotou-se uma abordagem qualitativa, de cunho pesquisa-ação. Foi proposto a construção e aplicação de uma sequência didática interdisciplinar envolvendo brincadeiras e jogos populares, utilizando dados coletados por meio da memória dos alunos, resgatada em roda de conversa, e por questionários abertos aplicados aos pais e avós pelos próprios alunos, acerca das brincadeiras e jogos vivenciados na época da infância. Essa proposta fomenta uma reflexão sobre como as brincadeiras e jogos populares podem ser trabalhados em uma abordagem interdisciplinar nos anos iniciais do Ensino Fundamental e como podem contribuir com o ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Brincadeiras e jogos populares; Interdisciplinaridade; Ensino e Aprendizagem; Ensino Fundamental Anos Iniciais.

ABSTRACT

The main objective of this work was to develop an interdisciplinary methodological strategy, using popular games and play activities from Apodi/RN, with a 5th-grade class in the municipal elementary school system. Initially, there was a theoretical discussion about child development and the role of games and play in this process, based on the thoughts of Froebel, Heiland (2010), Piaget (1973, 1975), and Vygotsky (1989). Following this, interdisciplinarity was explored, drawing on authors such as Kishimoto (2017), the BNCC (2018), Morin (2003), Fazenda (2008, 2011, 1994), among others. The research adopted a qualitative, action-research approach. The construction and application of an interdisciplinary teaching sequence involving popular games and play was proposed, using data collected through student memories, recalled in group discussions, and through open-ended questionnaires administered to parents and grandparents by the students themselves, regarding the games and play they experienced during their childhood. This proposal fosters reflection on how popular games and play can be worked on in an interdisciplinary approach in the early years of elementary school and how they can contribute to teaching and learning.

Keywords: Popular games and play; Interdisciplinarity; Teaching and Learning; Elementary School - Early Years.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Levantamento das brincadeiras e jogos populares.....41
Quadro 2: Esquema organizacional da sequência didática.....44

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Frente da escola.....36
Figura 2 - Pátio da escola.....37
Figura 3 - Área de recreação (exterior da escola).....37
Figura 4 - Representação das fases do ciclo básico da investigação-ação.....39
Figura 5 - Crianças brincando de cabra-cega.....41
Figura 6 - Brincadeira tica-ajuda.....47
Figura 7 - Roda de conversa.....48
Figura 8 - Listagem das brincadeiras parecidas com tica-ajuda.....49
Figura 9 - Brincadeira cadê o grilo.....50
Figura 10 - Brincadeira pega-chão é lava.....51
Figura 11 - Amostra de *slides* usados na segunda aula.....52
Figura 12 - Conceito e exemplo de texto instrucional.....53
Figura 13 - Registro da brincadeira criada pela turma.....54
Figura 14 - Brincadeira matacuza.....55
Figura 15 - Jogo com pedras.....56
Figura 16 - Caixa com pedras.....57
Figura 17 - *Slides* com exemplos de influências na cultura brasileira.....58
Figura 18 - Jogo da peteca.....59
Figura 19 - *Slides* sobre a origem e confecção de peteca.....60
Figura 20: Produção de petecas pelos alunos.....61
Figura 21: Brincadeira acerte o alvo.....62
Figura 22: Projeção do conteúdo.....63
Figura 23: Brincadeira queimada com peteca.....65
Figura 24: Momento da produção escrita.....65
Figura 25: Lista de brincadeiras citadas pelas crianças.....66
Figura 26: Registros da produção escrita.....67
Figura 27: Livro de jogos e brincadeiras populares.....68

Figura 28: Grupos durante a socialização da aprendizagem.....69
Figura 29: Disposição dos materiais em espaços temáticos.....70

LISTA DE SIGLAS E ABREVIAÇÕES

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

ECA - Estatuto da Criança e Adolescente

CNE - Conselho Nacional de Educação

CEB - Câmara de Educação Básica

SUMÁRIO

1 INÍCIO DO JOGO.....14
2 AS CONTRIBUIÇÕES DO BRINCAR NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....18
2.1 O desenvolvimento infantil e o brincar.....18
2.2 O brincar: o jogo, a brincadeira e o brinquedo.....25
3 LÚDICOS, CULTURAIS E INTERDISCIPLINARES: BRINCADEIRAS E JOGOS NA ESCOLA.....29
3.1 Brincadeiras e jogos populares.....29
3.2 Brincadeiras e jogos populares com abordagem interdisciplinar.....32
4 CAMINHOS DA CULTURA LÚDICA.....36
4.1 Descrição da escola.....36
4.2 Percurso metodológico.....38
4.3 Sobre a intencionalidade pedagógica.....43
5 ENTRE BRINCAR E APRENDER: RECONHECENDO A CULTURA DE FORMA INTERDISCIPLINAR 47
5.1 Brincadeira tica-ajuda.....47
5.2 Brincadeira cadê o grilo e pega-chão é lava.....50
5.3 Matacuza e jogo com pedras.....55
5.4 Jogo da peteca.....59
5.5 Brincadeira acerte o alvo.....62
5.6 Registro das vivências culturais.....65
5.7 Socialização da aprendizagem.....69
6 FIM DE JOGO.....72
REFERÊNCIAS.....75
APÊNDICES.....78
ANEXO.....108

1 O INÍCIO DO JOGO...

> “Tenho a impressão de ter sido uma criança brincando à beira-mar, divertindo-me em descobrir uma pedrinha mais lisa ou uma concha mais bonita que as outras, enquanto o imenso oceano da verdade continua misterioso diante de meus olhos”.
> (Isaac Newton)

Em 2021, tive a oportunidade de integrar as brincadeiras e jogos populares à minha prática docente por meio da ministração das aulas de Educação Física em uma turma de 5º ano do Ensino Fundamental na Escola Municipal Professor Veríssimo Gama, localizada no município de Apodi/RN.

Embora a legislação educacional recomende que as aulas de Educação Física sejam ministradas por profissionais licenciados na área, a resolução CNE/CEB nº 7/2010, art. 31, permite que, nos anos iniciais (1º ao 5º ano) essa responsabilidade também possa ser atribuída ao professor referência da turma, aquele com o qual os alunos permanecem a maior parte do período escolar, que no caso, é um professor pedagogo.

Ministrar essas aulas fez-me reviver os tempos da infância, entre o final da década de 1980 e início dos anos 1990, no bairro Malvinas, na cidade de Apodi, interior do Rio Grande do Norte. Nesse período, a televisão ainda era uma novidade no meu bairro, por se tratar de uma comunidade pauperizada, na qual a maioria das famílias era composta por agricultores ou pescadores. Assim, para muitos de nós, a televisão e até mesmo brinquedos, como bonecas, eram inacessíveis.

Assim, a rua se tornava o principal espaço de lazer; eram tranquilas, não se falava em casos de violência urbana. A rua era o ponto de encontro para as mais variadas atividades lúdicas, entre elas, as tradicionais brincadeiras e jogos passados de geração a geração, aprendidas com nossos pais e avós.

Uma das brincadeiras mais comuns da minha época era a “Queimada”, um jogo de bola entre dois times separados por uma linha. Nós marcávamos a linha com nossos chinelos e, como não tínhamos bola convencional, improvisávamos uma com sacos plásticos.

Após o “ímpar ou par”, um jogador designado pelo grupo iniciava o jogo com a bola. Os jogadores de cada time tentavam acertar os adversários e

aqueles que eram atingidos, eram “queimados”, saíam da brincadeira. A equipe vencedora era a que conseguisse eliminar todos os adversários.

Revivendo esse tempo, percebo o quanto as brincadeiras na rua contribuíram para a minha formação, socialização e transmissão da cultura local. Contudo, o tempo passou, e a maneira de brincar mudou. Observo que, com a expansão das tecnologias digitais, as crianças da atualidade se distraem com vídeos, jogos *online* em *smartphones,* e o brincar na rua já não é uma opção tão recorrente quanto antes, sobretudo em razão da crescente sensação de insegurança nos espaços urbanos. Assim, a escola pode ser vista como um lugar propício ao brincar. É nesse ambiente que elas passam boa parte do tempo em interação social com os pares e longe das telas. Nesse contexto, explorar as brincadeiras e jogos populares na escola torna-se uma estratégia de promoção à formação do sujeito, a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem e a preservação da cultura.

A Base Nacional Curricular Comum (BNCC) ressalta “a necessária continuidade às experiências em torno do brincar, desenvolvidas na Educação Infantil” (Brasil, 2018, p. 224), até o Ensino Fundamental, e propõe, por meio das brincadeiras e jogos populares, a valorização e preservação do patrimônio cultural brasileiro. O brincar desenvolve na criança capacidades cognitivas, sociais e emocionais. E quando se dá ênfase às brincadeiras e aos jogos populares, também se valoriza a transmissão da cultura, fortalecendo vínculos com a identidade e a memória coletiva.

Durante uma aula de Educação Física, apresentei a brincadeira “Saltando Feijão”, explicando seu nome, sua origem africana e as regras. Após essa apresentação, os alunos demonstraram entusiasmo e surpresa ao perceberem que, embora já conhecessem e praticassem a atividade, não sabiam seu nome original nem sua origem. Na cidade de Apodi, essa brincadeira é popularmente chamada de “reloginho”. Essa descoberta despertou a curiosidade dos alunos sobre como uma prática de origem africana se tornou tão difundida na região. Para esclarecer essa questão, retomei, nas aulas de História, o tema da herança cultural africana e suas contribuições para a cultura brasileira, já que percebi que, mesmo tendo sido trabalhado anteriormente, os alunos ainda não haviam relacionado esse conteúdo à brincadeira vivenciada na aula de Educação Física.

Esse questionamento me levou a refletir sobre a necessidade de um ensino integrador, interdisciplinar. Passei a enxergar as brincadeiras e jogos populares não apenas como atividades práticas de um componente curricular, mas como elementos educativos contribuintes do processo de ensino e aprendizagem. Percebi que é fundamental inseri-los no contexto escolar de forma intencional, visando à valorização tanto do potencial pedagógico quanto o valor histórico-cultural que carregam. Perante o exposto, surgiu a seguinte problemática: como as brincadeiras e jogos populares da localidade de Apodi/RN podem ser trabalhados em uma abordagem interdisciplinar nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Diante disso, tracei como objetivo desenvolver uma sequência didática interdisciplinar utilizando as brincadeiras e jogos populares da localidade de Apodi, com a turma de 5º ano do Ensino Fundamental I da Escola Municipal Professor Veríssimo Gama. Para realizar o objetivo geral, estabeleci como objetivos específicos: investigar as brincadeiras e jogos populares da localidade de Apodi/RN a partir de relatos obtidos em roda de conversa com os alunos e, por meio de um questionário aberto, aplicados por eles a seus familiares; construir uma sequência didática interdisciplinar integrando as brincadeiras e jogos populares; promover a aplicabilidade da sequência na turma do 5º ano e refletir como as brincadeiras e jogos populares podem ser trabalhados em uma abordagem interdisciplinar nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

A Escola Municipal Professor Veríssimo Gama foi escolhida como *lócus* da pesquisa por ter sido o ambiente em que a temática do estudo emergiu. É um estudo que se relaciona com a área de concentração da linha de pesquisa de Ensino de Ciências Humanas e Socais, do Programa de Pós-graduação em Ensino (POSENSINO).

Como metodologia de pesquisa, optei pela pesquisa qualitativa, com abordagem na pesquisa-ação, justamente por permitir que eu, enquanto parte integrante do contexto escolar atue de forma colaborativa no desenvolvimento de uma estratégia metodológica que busque compreender como as brincadeiras e jogos da localidade de Apodi-RN podem ser trabalhados em uma abordagem interdisciplinar, contribuindo para o processo de ensino e aprendizagem do aluno. Para facilitar a compreensão, dividi a pesquisa em quatro seções: 1) As contrbuições do brincar no processo de desenvolvimento

da criança; 2) Lúdicos, culturais e interdisciplinares: brincadeiras e jogos na escola; 3) Caminhos da cultura lúdica e 4) Entre brincar e aprender: reconhecendo a cultura de forma interdisciplinar.

Inicialmente, abordo o desenvolvimento infantil e a importância do brincar nas perspectivas de Froebel, Piaget e Vygotsky, com o intuito de discutir sobre a formação cognitiva e social da criança.

A segunda seção é direcionada a discussões em torno do brincar, com ênfase nas brincadeiras e jogos populares, e como essas atividades estão inseridas no curriculo escolar, bem como seu uso em uma abordagem interdisciplinar no processo de ensino e aprendizagem.

Na terceira, discorro sobre o *lócus* da pesquisa, a Escola Municipal Professor Veríssimo Gama, e o primeiro contato com as crianças, realizado por meio da brincadeira “cabra-cega” e de uma roda de conversa. Nesta etapa, também apresento os dados coletados por intermédio de questionários abertos, aplicadas pelos próprios alunos aos seus pais e avós com a intenção de coletar informações sobre as brincadeiras e jogos da infância deles.

Na última seção, descrevo os sete encontros da prática da sequência didática interdisciplinar na escola. Apresento como as brincadeiras foram executas e articuladas aos conteúdos, bem como as expectativas, a participação e avaliação dos educandos ao longo do processo de desenvolvimento do projeto.

2 A CONTRIBUIÇÃO DO BRINCAR NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

> Quando vejo uma criança, ela inspira-me dois sentimentos: ternura, pelo que é, e respeito pelo que pode vir a ser
> (Louis Pasteur).

Inicio esta seção abordando o desenvolvimento infantil, com base nos estudo de Froebel, Piaget e Vygotsky. Essa discussão é fundamental para a compreensão do processo de formação da criança como ser humano, seu desenvolvimento intelectual e sua condição de sujeito cultural na sociedade.

2.1 O desenvolvimento infantil e o brincar

Retorno aos séculos XVIII e XIX para refletir sobre o brincar na infância, período em que o pioneiro Froebel iniciava as discussões sobre o tema. Heiland (2010, p. 62) aponta que Froebel afirmava que não devia “considerar os jogos infantis como coisa frívola e sem interesse”, ou seja, Froebel já reconhecia a importância do brincar na infância e defendia as brincadeiras como uma necessidade própria dessa fase da vida, nascida do interior da criança e funcionado como uma forma de expressão de seus desejos e sentimentos.

> A brincadeira é a fase mais alta do desenvolvimento da criança – do desenvolvimento humano nesse período; pois ela é a representação auto-ativa do interno – representação do interno, da necessidade e do impulso interno. A brincadeira é a mais pura, a mais espiritual atividade do homem nesse estágio, e, ao mesmo tempo, típica da vida humana como um todo. [...] A brincadeira espontânea da criança revela o futuro da vida interna do homem. As brincadeiras da criança são as folhas germinais de toda a vida futura; pois o homem todo é desenvolvido e mostrado nela, em suas disposições mais carinhosas, em suas tendências mais interiores [...]. (Froebel, 1887; *apud* Arce, 2004, p.13-14)

Para ele, a observação por parte do adulto ou professor, da interação da criança com a brincadeira permitia compreender de forma particular a fase de desenvolvimento em que ela se encontrava. Esse entendimento contribuía para o processo de ensino, e as atividades eram realizadas de acordo com a etapa de desenvolvimento da criança, conforme cita Arce (2004, p. 13):

> Froebel explica que, se o adulto observar, por exemplo, o jogo e a fala de uma criança, poderá compreender o nível de desenvolvimento no qual ela se encontra. Isso significa que a observação das atividades espontâneas da criança, como a brincadeira e a fala, é de grande importância para o êxito da atividade educativa.

Froebel considerava o brincar um instrumento essencial para o desenvolvimento infantil, pois acreditava que, por meio disso, a criança era capaz de desenvolver suas habilidades inatas, expressar-se e construir o pensamento crítico.

Destaco, por meio de Heiland (2010), as três fases do desenvolvimento infantil elencadas por Froebel: a Primeira infância, definida como primeiro período da vida humana, neste caso, o bebê, que depende de cuidados e que de forma progressiva ao desenvolver os “sentidos, também se desenvolve o uso dos membros, o exercício do corpo, de acordo com a natureza física do homem e com as propriedades gerais do mundo material” (Heiland, 2010, p. 72).

A Infância, segunda fase, que representa a fase em que o ser humano se configura como uma unidade orgânica, em que o corpo, a mente, as emoções e o espírito funcionam de forma articulada. Esse período era considerado por Froebel como o tempo ideal para a educação. Esta fase “abarca os primeiros intentos de relação com o ambiente e o mundo exterior, os primeiros esforços para a interpretação e conhecimento desse e para a compreensão de sua própria natureza interna” (Heiland, 2010, p. 74).

E a terceira fase, marcada pelo desenvolvimento dos aspectos da personalidade da criança. Nesta etapa a criança se voltava para atividades concretas que aumentam suas habilidades naturais e ainda,

> Nessa época, a evolução e a cultura do ser humano revestem a forma de ensino, respondendo não só à essência do homem mesmo, mas, principalmente a leis claras, constantes, marcadas pela própria natureza das coisas, leis às quais sujeito e objeto estão, de igual modo, submetidos (Heiland, 2010, p. 80).

A partir disso, compreendo que Froebel via o ensino como meio para a formação humana e social do sujeito, reconhecendo que cada indivíduo possui uma essência própria. E que a educação, portanto, deveria servir como

instrumento para revelar essa essência, seguindo uma ordem natural. Por isso, o brincar na infância foi incluído nas práticas de ensino propostas por Froebel, pois acreditava que somente por meio do brincar, o sujeito era capaz de se desenvolver plenamente.

Assim como Froebel, Piaget também destaca o brincar como um elemento essencial para a aprendizagem. Contudo, na perspectiva piagetiana, o brincar é diretamente relacionado ao desenvolvimento cognitivo da criança e ao seu processo evolutivo. Diferentemente de Froebel, Piaget não concebia o conhecimento como completamente inato, mas como resultado de uma construção dinâmica. Nesse processo, a criança, ao interagir com o meio, reflete, adapta-se e assimila novas informações, construindo gradativamente o próprio conhecimento. Desse modo, ao brincar, a criança assimila experiências e acomoda novas informações, promovendo o equilíbrio cognitivo. Assim, mesmo atividades lúdicas simples, como pega-pega ou cadê o grilo, vivenciadas pelos alunos participantes da pesquisa em interação com os pares, possibilitam e favorecem os processos de aprendizagem.

No que se refere ao desenvolvimento da criança, destaco que para Piaget (1973), esse processo acontece do nascimento à fase adulta. Nesse período, o indivíduo atravessa estágios de desenvolvimento fundamentais para sua formação cognitiva. O autor descreve quatro estágios ou períodos sequenciais desse desenvolvimento: sensório-motor, pré-operatório, operatório concreto e operatório formal.

O primeiro, o estágio sensório-motor, que tem início do nascimento aos dois anos de idade, a criança dá seus primeiros passos quanto à percepção do mundo, da ação e do movimento motor, é “a conquista, através da percepção e dos movimentos, de todo o universo prático que cerca a criança”. (Rappaport, 1981, p. 66). Neste período, brincadeiras envolvendo os movimentos do corpo como pular, dançar, ajudam a desenvolver a coordenação motora.

O segundo estágio, o pré-operatório, ocorre entre os dois aos sete anos de idade, em idade escolar; esta fase se inicia na creche e segue até o 2º ano do Ensino Fundamental. Neste período, a criança começa a desenvolver, ainda que de forma limitada, a capacidade de representar imagens mentais. Segundo Piaget e Inhelder (2022, p. 67), “as imagens mentais da criança são quase exclusivamente estáticas, com dificuldade sistemática de reproduzir

movimentos ou transformações", porque essas habilidades serão continuamente desenvolvidas até sua consolidação no próximo estágio, o operatório concreto. Nesse contexto, brincadeiras simbólicas como casinha, comidinha, carrinhos, são brincadeiras que contribui para o desenvolvimento cognitivo próprio desse estágio do desenvolvimento.

O estágio das operações concretas, fase que ocorre entre os sete e onze anos de idade, correspondendo aproximadamente do 2º ano ao 6º ano do Fundamental, que a criança começa a desenvolver operações mentais lógicas aplicadas a situações concretas. Nesta pesquisa, os alunos participantes têm idade entre 10 e 12 anos, encontram-se, portanto, nesse estágio de desenvolvimento.

Piaget e Inhelder (2022, p. 91) afirmam que as "operações em jogo nesse gênero de problemas podem chamar-se "concretas" no sentido de que se baseiam diretamente nos objetos". Isso possibilita à criança resolver problemas de forma lógica quando relacionados a objetos ou a situações reais, ainda apresentando limitações quanto ao pensamento abstrato e ao raciocínio hipotético. Nesse sentido, ao introduzir vivências de brincadeiras articuladas aos conteúdos curriculares, como a utilização do jogo de peteca no estudo sobre os povos indígenas, há o favorecimento a internalização desses processos cognitivos como o raciocínio lógico, a compreensão e a internalização de regras, a coordenação de ações e a relação entre o objeto concreto e os conceitos histórico-culturais trabalhados. Já no último estágio, o operatório formal, que ocorre entre os onze a 15 anos de idade, corresponde aproximadamente ao 6º ano do Fundamental até o 1º ano do Ensino Médio, o adolescente desenvolve a capacidade de raciocinar logicamente sobre situações hipotéticas e abstratas, utilizando o raciocínio hipotético-dedutivo, que:

> não incide sobre os objetos ou as realidades diretamente representáveis, mas também sobre as "hipóteses", isto é, sobre as proposições de que é possível tirar as necessárias consequências sem decidir de sua verdade ou falsidade antes de ter examinado o resultado dessas implicações (Piaget, 1973, p. 34-35).

Assim, o adolescente já não se limita à manipulação de objetos concretos e passa a operar com hipóteses e proposições, desenvolvendo um

pensamento mais abstrato e sistemático. Nesta fase, o adolescente é capaz de desenvolver estratégias em jogos de tabuleiros como damas, xadrez.

Os estágios de desenvolvimento elencados por Piaget descrevem o processo de desenvolvimento da criança na construção do conhecimento e na compreensão do mundo que a cerca. Nesse contexto, as brincadeiras e jogos assumem um papel fundamental, pois constituem formas de expressão, socialização, resolução de conflitos e estabelecimento de limites, encontradas pela criança para expressar suas fantasias, socializar, ao mesmo tempo em que favorecem o desenvolvimento cognitivo.

À luz dessa perspectiva teórica, a presente pesquisa fundamenta-se na compreensão de que o desenvolvimento cognitivo da criança ocorre a partir de uma interação dinâmica entre ela e o ambiente. De modo que, ao vivenciarem brincadeiras e jogos populares, como as propostas ao longo da sequência didática, os alunos tiveram a oportunidade de interagir, experimentar, refletir e reorganizar seus esquemas mentais. Essas vivências possibilitaram a assimilação de novas informações e a acomodação de experiências, evidenciando o papel do brincar como mediador dos processos de aprendizagem e do desenvolvimento cognitivo, conforme o pensamento de Piaget.

Nesse processo, Piaget destaca dois mecanismos fundamentais que ocorrem na infância e são essenciais para a formação do pensamento cognitivo: a assimilação e a acomodação.

> [...] a acomodação é determinada pelo objeto, enquanto a assimilação é determinada pelo indivíduo. Então, assim como não há acomodação sem assimilação, já que é sempre a acomodação de alguma coisa que é assimilada [...] de igual modo não pode haver assimilação sem acomodação (Piaget *apud* Bringuier, 1978, p. 63).

Uma das formas de interação da criança com o ambiente, capaz de promover o processo de desenvolvimento cognitivo por meio dos processos de acomodação e assimilação, é o brincar. Nessa situação, Piaget destaca o jogo como elemento fundamental. Segundo o autor, “[..] o ato de inteligência culmina num equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, [...] o jogo é essencialmente assimilação, ou assimilação predominando sobre a

acomodação” (Piaget, 1975, p. 115). Portanto, o brincar na infância é um estímulo ao desenvolvimento infantil.

Contrariamente a Piaget, Vygotsky não estabelece períodos fixos para o desenvolvimento infantil. Para ele, o desenvolvimento infantil varia de acordo com o contexto social, histórico e cultural em que a criança está inserida.

Xavier e Nunes (2015, p.26) relatam que:

> A Psicologia vigotskiana considera que as funções psíquicas são formadas na relação dialética do sujeito com a cultura e a sociedade. Essa relação acontece tendo como mediadores, ou seja, como pontes entre indivíduo e meio, os instrumentos e os signos, que são construídos culturalmente.

Nessa perspectiva, entendo que, no contexto da prática pedagógica realizada nesta pesquisa, o desenvolvimento cognitivo das crianças se constrói por meio das interações sociais e culturais promovidas em sala de aula, nas quais a linguagem, os jogos, as brincadeiras e a mediação docente assumem papel contribuinte do processo de aprendizagem.

Oliveira (1993, p. 23) aponta três pilares centrais no pensamento Vigotskiano:

1º Suporte biológico das funções psicológicas: as funções psicológicas superiores têm uma base biológica, pois são produtos da atividade cerebral.

2º Relações sociais como fundamento do funcionamento psicológico: o funcionamento psicológico fundamenta-se nas relações sociais entre o indivíduo e o mundo exterior, as quais se desenvolvem num processo histórico.

3º Mediação por sistema simbólico: a relação homem/mundo é mediada por sistemas simbólicos.

Portanto, na teoria sociointeracionista de Lev Vygotsky, o desenvolvimento infantil ocorre por meio da interação da criança com o ambiente social e cultural, mediada pela orientação de um adulto. E esse desenvolvimento também se dá por meio do brincar, pois, ao brincar, a criança cria o que Vygotsky chama de “zona de desenvolvimento proximal”. O autor afirma que:

> [...] a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é a outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver

> independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de um problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro mais capaz. O brincar torna-se muito importante para o desenvolvimento e para a interação da criança com o mundo ao seu redor, desde os primeiros meses de vida somos estimulados a sorrir, falar, ouvir, gritar, imaginar coisas ou objetos ao nosso redor, ou seja, interagir com as pessoas e com o meio. Desde os primeiros dias, os pais, tios, tias, avós, entre outros, interagem com a criança, estimulando assim a interação e a descoberta com o mundo exterior. É através das brincadeiras que as crianças realizam suas primeiras escolhas e aprofundam temas e assuntos vivenciados pelos adultos, os quais no decorrer do tempo as mesmas necessitam compreender (Vygotsky, 1989, p. 130).

O trecho acima ressalta o quanto o brincar contribui para o desenvolvimento e interação da criança com o mundo, visto que, desde os primeiros meses de vida, ela é estimulada a sorri, falar, ouvir, imaginar e interagir com as pessoas e com o meio. Pais, familiares e outras pessoas atuam como mediadoras desse processo que estimula a interação da criança com o mundo exterior. Por meio das brincadeiras as crianças realizam suas primeiras escolhas e aprofundam temas e situações vivenciadas pelos adultos, buscando compreendê-los progressivamente.

Percebi essa concepção teórica se manifestar de modo empírico durante a aplicação da sequência didática desenvolvida nesta pesquisa. Ao questionar os alunos sobre o conhecimento de jogos com pedras, a resposta coletiva foi negativa, evidenciando a ausência de experiência prévia com esse tipo de brincadeira. Diante disso, apresentei um jogo aprendido em minha infância e expliquei a existência também da brincadeira africana chamada de matacuza, originária de Gana (Cunha, 2016). Em seguida, os alunos formaram duplas e iniciaram a prática, sendo realizadas intervenções constantes para reforçar as regras e orientar os movimentos. Durante a atividade, observei dificuldades significativas de coordenação motora, especialmente nas ações de lançar e recolher as pedras. Tal situação exemplifica a zona de desenvolvimento proximal, uma vez que o jogo exigia habilidades que os alunos ainda não dominavam de forma autônoma, mas que puderam ser desenvolvidas parcialmente por meio da mediação docente e da interação entre os pares, possibilitando avanços na compreensão das regras e na execução da brincadeira.

2.2 O brincar: o jogo, a brincadeira e o brinquedo

Como venho construindo, a criança está em desenvolvimento, e o brincar pode contribuir significativamente para esse processo. O brincar é mais que uma atividade lúdica, por meio dele e do contato com os pares, a criança se percebe e passa a perceber o mundo ao redor. Segundo Maluf (2003, p. 17),

> Brincar é: comunicação e expressão, associando pensamento e ação; um ato instintivo voluntário; uma atividade exploratória; ajuda às crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social; um meio de aprender a viver e não um mero passatempo.

Em nosso país, o direito à infância e ao brincar passou a ser garantido por lei por meio do Estatuto da Criança e Adolescente (ECA), que assegura à criança e ao adolescente o direito de “brincar, praticar esportes e divertir-se” (Brasil, 1990, Art. 16, IV). Respeitar esse direito é garantir a formação da criança. Kishimoto (2017, p. 77) defende a importância do brincar na infância porque “é através de seus brinquedos e brincadeiras que a criança tem a oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos”.

Segundo Garbarino e Colb (1992 *apud* Kishimoto 2017, p. 77), o brincar é a forma encontrada pela criança para se expressar: “ela estabelece seu controle interior, sua autoestima e desenvolve relações de confiança consigo mesma e com os outros”. Portanto, está evidente que quando brinca, a criança não está apenas se divertindo, “a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas” (Zanluchi, (2005, p. 89), ou seja, o brincar é uma das principais formas de aprendizagem na infância.

Diante do uso recorrente dos termos brincadeiras e jogos ao longo deste trabalho, sinto a necessidade de adentrar na discussão conceitual desses termos, a fim de proporcionar maior clareza quanto aos seus significados no contexto desta pesquisa. Inicialmente, Kishimoto (2017) cita que o jogo, o brinquedo e a brincadeira não possuem defenições fixas, pois depende dos significados culturais atribuídos a essas atividades. Assim,

> É muito complexo definir jogo, brinquedo e brincadeira. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Isso porque o que para uns é lúdico (uma diversão) para outros é visto como algo sério. (Kishimoto, 2017, p. 15).

Como exemplo, a autora menciona o uso do arco e flecha que pode ser compreendido como um brinquedo por determinadas crianças, mas também como instrumento de caça e pesca, fundamental para a subsistência dos povos indígenas (Kishimoto, 2017). Esse exemplo enfatizou a complexidade envolvida na definição deses conceitos e reforça a ideia de que seus significados não são fixos.

Ainda assim, embora reconheça essa relatividade cultural, Kishimoto (2017) propôe referências conceituais que auxiliam na compreensão desses termos. No que se refere ao jogo, a autora destaca que ele é caracterizado pela presença de regras, afirmando que:

> um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. O xadrez tem regras explicitas diferentes do jogo de dama, loto ou trilha. São as regras do jogo que distinguem, por exemplo, jogar bruaco ou tranca, usando o mesmo objeto, o baralho. Tais estruturas sequenciais de regras permitem diferenciar cada jogo, permitindo siperposição com a situação lúdica, ou seja, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica (Kishimoto, 2017,p. 18).

O jogo possui regras que funcionam como características para diferenciá-los de outros. Trata-se de uma atividade que envolve regras e disputa, mas que também incorpora a ludicidade, ou seja, une a lógica do jogo ao prazer de brincar. No entanto, é preciso distinguir o jogo do brinquedo e a brincadeira. Para a mesma autora,

> o brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação. O vocábulo “ brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte da brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se

> diretamnete com a criança e não se confundem com o jogo. (Kishimoto, 2017, p. 22).

Em outra perspetiva, Crepaldi (2010, p. 11) afirma que “a definição do que é jogo e/ou brincadeira é feita por quem joga e/ou brinca, ou seja, está diretamente ligada à ação do indivíduo ou grupo de indivíduos que a realiza”.

Para Friedmann (1996, p. 60),

> Brincadeira refere-se a ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta em uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é usado para designar o sentido de objeto de brincar; atividade abrangente, de forma mais ampla, os conceitos anteriores.

A brincadeira pode ser constituída pelo brinquedo, que segundo Brougère (2004, p. 13), “o brinquedo é um objeto distinto e específico, com imagem projetada em três dimensões, cuja função parece vaga. Com certeza podemos dizer que a função do brinquedo é a brincadeira”. Diante disso, completo que o brinquedo é uma recurso manipulável usado pela criança para promover a brincadeira.

Quanto ao jogo, Huizinga (2007, p. 33) cita que:

> [...] é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Nessa perspectiva, o jogo é compreendido como uma atividade voluntária, regida por regras livremente aceitas, porém obrigatórias durante sua realização, e que possui sentido em si mesmo, sendo praticado pelo prazer e significado que proporciona aos participantes.

Por sua vez, Piaget emprega o termo “jogo” em um sentido mais amplo, não o restringindo apenas às atividades estruturadas por regras formais. Para o autor, o jogo abrange todas as manifestações lúdicas da infância, incluindo as brincadeiras espontâneas e os jogos com regras. Nesse contexto, Piaget propõe a existência de “três grandes tipos de estruturas que caracterizam os jogos infantis e dominam a classificação de detalhe: o exercício, o símbolo e a

regra” (Piaget, 1975, p. 144). Essas estruturas são vistas como fases contínuas que caracterizam as estruturas mentais.

O jogo de exercício, que corresponde ao estágio sensório-motor, a criança não infere o pensamento simbólico ou representação, é o tipo de jogo que engloba brincadeiras como pular de um riacho somente pelo prazer de saltar, de desenvolver uma atividade motora. “O jogo de exercício também pode envolver as funções superiores; por exemplo, fazer perguntas pelo prazer de perguntar, sem interesse pela resposta nem pelo próprio problema” (Piaget, 1975, p. 146).

O jogo simbólico, que se desenvolve no período pré-operatório, é capaz de desenvolver atividade para além do exercício motor. Nele, a criança desenvolve o pensamento simbólico ou representação e os aspectos emocionais e cognitivos, pois seus movimentos e atos complexos são ativados. O símbolo implica a representação de um objeto ausente, visto ser comparação entre um dado e um elemento imaginado, e uma representação fictícia, por exemplo,

> [...] a maioria dos jogos simbólicos [...] ativa os movimentos e atos complexos. Eles são, pois, simultaneamente sensório-motores e simbólicos, mas chamamo-lhes simbólicos na medida em que ao simbolismo se integram os demais elementos. Além disso, as suas funções afastam-se cada vez mais do simples exercício: a compensação, a realização dos desejos, a liquidação dos conflitos etc. somam-se incessantemente ao simples prazer de se sujeitar à realidade [...] (Piaget,1975, p. 147).

No jogo com regra, que se desenvolve na fase das operações concretas, Piaget (1975, p. 182) denomina como “a atividade lúdica do ser socializado”, visto que nesta fase a criança passa da atividade individual, jogo de símbolo, para à socializada. O autor destaca ainda a regra envolvida no jogo como imprescindível para o desenvolvimento cognitivo infantil, já que seguir a regra do jogo exige o entendimento e a capacidade de lidar com normas coletivas, proporcionando a socialização e o pensamento lógico.

Desse modo, tanto o jogo simbólico quanto o jogo com regras assumem papel fundamental no desenvolvimento infantil, ainda que se manifestem de formas distintas ao longo das etapas do desenvolvimento cognitivo.

3 LÚDICOS, CULTURAIS E INTERDISCIPLINARES: BRINCADEIRAS E JOGOS NA ESCOLA

> O brincar é o trabalho da criança.
> (Montessori)

Na seção anterior, apresentei reflexões sobre a importância de brincadeiras e jogos em uma perspectiva ampla, considerando as contribuições dessas manifestações lúdicas no processo de formação da criança. Nesta seção, direciono às reflexões para as brincadeiras e jogos populares, à luz de diversos autores e da BNCC, relacioando a uma abordagem interdisciplinar no ensino.

3.1 Brincadeiras e jogos populares

Após apresentar a abordagem geral sobre brincadeiras e jogos e sua relevância para a criança, retorno ao foco específico desta pesquisa: as brincadeiras e jogos populares. Desde o início do estudo, indico que essa proposta tem a intenção de discutir sobre as brincadeiras e jogos construídos culturalmente, chamados de populares. São brincadeiras que atravessam o tempo por estarem relacionadas à tradição, são transmitidas de geração em geração por meio da oralidade e do convívio social das crianças com os pares e pessoas mais velhas, como pais e avós. Kishimoto (2017, p. 41) explica que:

> Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais brincadeiras explica-se pelo poder de expressão oral. Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar.

É comum surgirem questionamentos acerca dos termos “brincadeiras e jogos populares ou tradicionais?”. Na literatura, esses termos podem aparecer com o mesmo sentido. Kishimoto (2017, p. 41) usa o termo “tradicional” para se referir a estas brincadeiras, que segundo a autora, é “filiada ao folclore, incorporada a mentalidade popular, expressando-se, sobretudo, pela oralidade”. E ainda diz que:

> Por ser um elemento folclórico, a brincadeira tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Não se conhece a origem da amarelinha, do pião, das parlendas, das fórmulas de seleção. Seus criadores são anônimos (Kishimoto, 2017, p. 41).

Da mesma forma, Coimbra (2007, p. 9) usa o termo “tradicional” para se referir a esses elementos culturais. E destaca que, por serem transmitidas de geração a geração pela oralidade, essas brincadeiras e jogos sofrem modificações nas “formas de organização, procedimentos, técnicas do corpo, sistemas de pontuação e contagem, fórmulas e gírias utilizadas”; essas alterações resultam versões novas de brincadeiras e jogos, adaptadas conforme a região ou localidade, tornando-se mais comum em algumas áreas do que em outras. Assim, o termo “popular” refere-se a manifestações mais específicas. No entanto, ambos os termos, tradicional e popular, podem ser utilizados, pois visam justamente revelar a cultura de um povo.

Nesta pesquisa, optei por usar o termo “popular” para designar as brincadeiras e jogos, pois este termo buscar evidenciar os elementos culturais praticados na localidade dos alunos. Além disso, “popular” é a nomenclatura frequentemente adotada pelos professores, em alinhamento com a BNCC.

A Base incorpora brincadeiras e jogos populares no currículo escolar por meio do componente curricular de Educação Física, justificando a preservação do repertório cultural, do patrimônio imaterial brasileiro e a continuidade do brincar no Ensino Fundamental I.

> A necessária continuidade às experiências em torno do brincar, desenvolvidas na Educação Infantil. As crianças possuem conhecimentos que precisam ser, por um lado, reconhecidos e problematizados nas vivências escolares com vistas a proporcionar a compreensão do mundo e, por outro, ampliados de maneira a potencializar a inserção e o trânsito dessas crianças nas várias esferas da vida social (Brasil, 2018, p. 224).

Desse modo, a continuidade do brincar, antes restrito à primeira e segunda infância, passa a ser valorizada também na terceira infância (Ensino Fundamental I) na perspectiva de integrar as brincadeiras e jogos populares como parte significativa da formação da criança. Kramer (2006) destaca que

essas etapas se complementam, pois fazem parte de uma trajetória educacional única. Para o autor,

> Educação Infantil e Ensino Fundamental são indissociáveis: ambos envolvem conhecimentos e afetos; saberes e valores; cuidados e atenção; seriedade e riso. O cuidado, a atenção, o acolhimento estão presentes na educação infantil; a alegria e a brincadeira também. E, nas práticas realizadas as crianças aprendem. Elas gostam de aprender. Na Educação Infantil e no Ensino Fundamental o objetivo é atuar com liberdade para assegurar a apropriação e a construção do conhecimento por todos (Kramer, 2006, p. 20).

No componente curricular Educação Física, essa abordagem se concretiza mediante a unidade temática desenvolvida de forma sequenciada do 1º ao 5º ano, contemplando objetos de conhecimento (conteúdos) e habilidades a serem desenvolvidas em cada etapa. Conforme apresento a seguir, no 1º e 2º anos, o currículo propõe o estudo das brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, com o objetivo de possibilitar à criança o desenvolvimento de habilidades relacionadas a essas práticas corporais.

> (EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.
> (EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.
> (EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.
> (EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade (Brasil, 2018, p. 227).

Dessa forma, o currículo indica que as brincadeiras e os jogos populares na escola ultrapassam o caráter meramente recreativo, assumindo um papel educativo, cultural e formativo. Essas práticas são compreendidas como meios de transmissão de sabres culturais que, por sua vez, fortalecem os laços com a identidade e a memória coletiva da comunidade. Assim, contribuem para que a criança se reconheça como parte de uma cultura e de uma história.

E nas séries do 3º ao 5º ano, o currículo estabelece a experimentação de brincadeiras e jogos populares tanto no Brasil quanto no mundo, incluindo a prática de atividades de matriz indígena e africana com o objetivo de valorizar a importância do patrimônio histórico cultural.

> (EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.
> (EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.
> (EF35EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.
> (EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas (Brasil, 2018, p. 229).

Nesta pesquisa, realizei o resgate da memória das crianças, pais e avós para a seleção das brincadeiras e jogos trabalhados na sequência didática. A partir desse levantamento, selecionei as práticas mais citadas e representativas de diferentes matrizes culturais, indígena, europeia e africana, com o objetivo de, além ensinar Educação Física, promover a interdisciplinaridade ao englobar os componentes de Língua Portuguesa, Ciências, História geral e local, Geografia e Artes.

Nesse processo de seleção das brincadeiras, foram contempladas atividades conhecidas mundialmente, como pega-pega; brincadeiras populares no Brasil, como o jogo com peteca e também aquelas brincadeiras próprias da localidade, como a brincadeira tica-ajuda, abrangendo os objetos de conhecimentos previstos na BNCC tanto para o 1º e 2º anos quanto para o 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

3.2 Brincadeiras e jogos populares com abordagem interdisciplinar

No ano de 2021, ao ingressar na Escola Municipal Professor Veríssimo Gama, localizada em Apodi-RN, deparei-me com o desafio de ministrar o componente curricular de Educação Física. Como professora regente da turma,

assumi a responsabilidade por esse componente, conforme previsto na Resolução CNE/CEB nº 7/2010, art. 31, que estabelece que, do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, a Educação Física pode estar a cargo do professor referência da turma ou professores licenciados na área específica.

Sem experiência anterior no ensino dessa disciplina, observei como as aulas eram conduzidas nas turmas do 1º ao 4º ano com essa temática. Notei que as professoras baseavam-se nas brincadeiras e jogos apresentados no livro, e a partir dessa observação, adotei essa mesma perspectiva para planejar minhas aulas com a turma do 5º ano.

Durante uma das atividades, apresentei aos alunos, a brincadeira “Saltando Feijão”, mencionando seu nome, sua origem africana e a forma de brincar. Expliquei que todos os participantes deveriam formar um círculo ao redor de uma criança escolhida para girar a corda próxima ao chão. Demonstrei como as crianças do círculo deveriam pular quando o objeto preso à ponta da corda se aproximasse. Esclareci que aqueles atingidos pelo objeto seriam eliminados da brincadeira.

Após essa exposição, os alunos, já entusiasmados, ficaram surpresos ao descobrir que, embora conhecessem e praticassem a brincadeira, desconheciam seu nome original e origem. Na localidade, a brincadeira é conhecida por “Reloginho”. Esse fato despertou nos alunos a curiosidade sobre como uma brincadeira de origem africana havia se tornado tão popular na localidade. Para responder à questão levantada, retomei o tema sobre as a herança cultural e as contribuições africanas à cultura brasileira no componente curricular de História, pois percebi que, embora esse conteúdo já tivesse sido abordado em outro momento, às crianças não conseguiram relacioná-lo à brincadeira de matriz africana praticada naquela aula de Educação Física. Esse episódio evidenciou a necessidade de promover uma articulação entre os saberes, já que, quando isolados tendem a perder parte de seu significado.

Essa fragmentação do conhecimento criou uma barreira que dificultou a construção de sentidos por parte do aluno. E uma das formas de quebrar essa barreira é adotar uma abordagem contextualizada e integradora, que permita relacionar os sabres entre si com a vivência dos alunos.

A experiência em sala de aula por meio da brincadeira “Saltando feijão” despertou em mim uma reflexão sobre as possibilidades que brincadeiras e

jogos populares oferecem para a promoção de um ensino interdisciplinar, capaz de desenvolver simultaneamente os aspectos físicos, intelectuais e culturais da criança.

Pensar o ensino de forma interdisciplinar não é uma prática recente. Morin (2003) defende a importância da articulação dos saberes ao criticar a fragmentação dos conteúdos em disciplinas:

> Como nosso modo de conhecimento desune os objetos entre si, precisamos conceber o que os une. Como ele isola os objetos de seu contexto natural e do conjunto do qual fazem parte, é uma necessidade cognitiva inserir um conhecimento particular em seu contexto e situá-lo em seu conjunto (Morin, 2003, p. 20).

Isso evidencia a importância do ensino interdisciplinar, que favorece a construção de significados e conexões entre os sabres. Ao unir diferentes áreas do conhecimento com base na realidade dos alunos, o ensino se torna mais relevante, contribuindo para uma aprendizagem mais contextualizada, crítica e conectada com o mundo.

O uso da interdisciplinaridade surgiu "devido à necessidade da troca da reciprocidade entre os cientistas" (Ferreira *apud* Fazenda, 2011, p. 22), depois passou a ser vista como aliada da didática e das disciplinas escolares com "as noções, finalidades, habilidades e técnicas que visam favorecer, sobretudo o processo de aprendizagem, respeitando os saberes dos alunos e sua integração" (Fazenda, 2008, p. 21).

De acordo com Santomé (1998, p. 62),

> O termo interdisciplinaridade surge ligado à finalidade de corrigir possíveis erros e a esterilidade acarretada por uma ciência excessivamente compartimentada e sem comunicação interdisciplinar. Nesse sentido, a crítica à compartimentação das matérias será igual à dirigida ao trabalho fragmentado nos sistemas de produção da sociedade capitalista, à separação entre trabalho intelectual e manual, entre a teoria e a prática, à hierarquização e ausência de comunicação democrática entre os diferentes cargos de trabalho em uma estrutura de produção capitalista, entre humanismo e técnica etc.

Assim, a interdisciplinaridade surge em busca de desfazer a fragmentação do saber que se construiu ao longo do tempo. Fazenda (1994, p. 29) cita ainda que a interdisciplinaridade é "a arte do tecido que nunca deixa

ocorrer o divórcio entre seus elementos, entretanto, de um tecido bem traçado e flexível". É em meio a esta união e flexibilidade interdisciplinar que se abre a oportunidade de explorar e evidenciar as potencialidades das brincadeiras e jogos populares como meio para atingir os objetivos do ensino integrador. Essa abordagem pode despertar o interesse do aluno e a percepção intrínsecos das interconexões entre os sabres, visto que:

> O ensino interdisciplinar está sendo defendido na atualidade como um novo paradigma, uma nova forma de perceber e de fazer educação, tendo em vista que a mesma pode oportunizar uma prática de ensino na qual os sujeitos sintam-se instigados a pensar, a usar a criatividade, a compreender a complexidade que envolve os fenômenos e, portanto, o ato de ensinar e aprender (Alencar; Pontes, 2019, p. 30).

Diante disso, o objetivo de unir as brincadeiras populares ao ensino interdisciplinar é oportunizar um ensino voltado para práticas formativas, em que o aluno é instigado a pensar, a perceber a relação entre o conhecimento escolar e o contexto, pois,

> Como nosso modo de conhecimento desune os objetos entre si, precisamos conceber o que os une. Como ele isola os objetos de seu contexto natural e do conjunto do qual fazem parte, é uma necessidade cognitiva inserir um conhecimento particular em seu contexto e situá-lo em seu conjunto (Morin, 2003, p. 20).

Dessa forma, entende-se que o fazer interdisciplinar é uma forma de estabelecer a relação complexa entre o objeto e seu contexto, reconhecendo que não são partes isoladas, são elementos correlatos que, ao se integrarem possibilitam uma compreensão mais ampla e profunda do todo. Por meio dessa ação interdisciplinar o aluno é capaz de desenvolver a capacidade de contextualizar e integrar os sabres, tornando-se um sujeito crítico e reflexivo.

4 CAMINHOS DA CULTURA LÚDICA

O brincar é a mais alta forma de pesquisa.
(Albert Einstein).

Nesta seção apresento a descrição da Escola Municipal Professor Veríssimo Gama, os alunos participantes da pesquisa, o primeiro contato com os sujeitos investigados, o levantamento de dados para a construção da estratégia metodológica, bem como o esquema organizacional da sequência didática interdisciplinar.

4.1 Descrição da escola

A pesquisa foi realizada na Escola Municipal Professor Veríssimo Gama, que foi inaugurada em 23 de março de 2007 e está localizada na Rua Antonio Joaquim de Sousa, s/n, no bairro Bico Torto, Zona Urbana de Apodi-RN. A implantação da instituição de ensino nesta localidade ocorreu devido às reivindicações e à luta dos moradores do bairro por uma escola na localidade. Recebeu esse nome em homenagem ao senhor Veríssimo Máximo Gama (1902-1970), em reconhecimento ao seu trabalho pioneiro como docente na comunidade e nas comunidades circunvizinhas.

Figura 1- Frente da escola



Fonte: Autoria própria (2025).

Atualmente, a escola atende 115 alunos distribuídos nas etapas de Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental. No turno matutino, são oferecidas creche e pré-escola e o 1º ano do Ensino Fundamental, com um total de 46 alunos matriculados. No turno vespertino funcionam as turmas do 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental, com 69 alunos matriculados. A faixa etária regular dos alunos é de três a dez anos.

A escola funciona em prédio próprio, cuja estrutura física compreende uma área de 420m². Conta com quatro salas de aulas, uma sala de diretoria/secretaria com banheiro, sala dos professores, sala de multimídia, cozinha, despensa, depósito, três banheiros e área de recreação.

Figura 2 - Pátio da escola



Fonte: Autoria própria (2025).

Figura 3 - Área de recreação (exterior da escola)



Fonte: Autoria própria (2025).

A escola está situada em uma comunidade pauperizada, onde a maioria das famílias é composta por mães que são donas de casa e os pais que sustentam o lar por meio de atividades como agricultura, pesca e serviços autônomos. Há também mães solo que, devido à necessidade de trabalhar, deixam os filhos aos cuidados dos avós. As famílias da comunidade apresentam, em geral, baixa escolaridade, e muitas são beneficiadas por programas sociais do Governo Federal.

A pesquisa foi realizada com a turma do 5º ano, composta por doze alunos. Entre eles, alguns com idade de 10 anos completos, enquanto outros, em decorrência da repetência de anos anteriores, apresentavam idade superior à faixa etária considerada regular para esta etapa de escolarização, situando-se em torno dos 12 anos.

4.2 Percurso metodológico

Com o intuito de atingir o objetivo proposto para a pesquisa, desenvolver uma sequência didática interdisciplinar utilizando as brincadeiras e jogos populares da localidade de Apodi/RN, foi desenvolvido uma pesquisa do tipo pesquisa-ação. Nessa perspectiva, assumi o papel de pesquisadora participante, atuando ativamente tanto na observação quanto na intervenção pedagógico no contexto investigado. Para Tripp (2005, p. 448), a “pesquisa-ação é uma forma de investigação-ação que utiliza técnicas de pesquisa consagradas para informar a ação que se decide tomar para melhorar a prática”. Essa ação se organiza em um ciclo estruturado por quatro fases principais:

Figura 4 - Representação das fases do ciclo básico da investigação-ação



Fonte: Autoria própria (2025), com base em Tripp (2005, p. 446)

No contexto desta pesquisa, esses ciclos se materializam nas seguintes ações desenvolvidas por mim:

- **Planejar:** o planejamento ocorreu a partir da identificação de uma problemática vivenciada: como as brincadeiras e jogos populares da localidade de Apodi/RN podem ser trabalhados em uma abordagem interdisciplinar nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Com base nisso, levantei os dados sobre as brincadeiras e jogos populares da localidade, planejei uma sequência, envolvendo brincadeiras e jogos populares com os conteúdos dos componentes curriculares para a promoção da interdisciplinaridade;
- **Agir:** implementei as atividades planejadas em sala de aula durante sete encontros. Nesse momento, atuei diretamente como professora-pesquisadora, mediando às brincadeiras, aos jogos, organizando os grupos, intervindo pedagogicamente conforme as necessidades observadas durante o desenvolvimento das atividades e fazendo a relação entre as brincadeiras e os conteúdos curriculares, para que os alunos percebessem a convergência entre os conhecimentos.
- **Descrever:** a descrição partiu do registro sistemático das aulas e das experiências vivenciadas, incluindo a observação sobre a participação dos alunos nas atividades de prática das brincadeiras e jogos, nas suas interações, dificuldades, avanços, nas atividades escritas. Esses

registros constituíram o material empírico da pesquisa, permitindo a análise das práticas desenvolvidas.

- **Avaliar:** a avaliação ocorreu de forma contínua e reflexiva, a partir da observação dos limites e potencialidades dos alunos.

Embora eu atue como professora, a pesquisa-ação possibilitou uma imersão ainda mais intencional e aprofundada na pesquisa, favorecendo a interação com os participantes em cada etapa do processo. E por meio desse envolvimento colaborativo, busquei compreender a realidade por meio dos significados, vivências e experiências subjetivas dos envolvidos.

A pesquisa-ação no campo educacional proporciona a análise de situações cotidianas em sala de aula, incentivando a reflexão e oferecendo novas perspectivas e informações que podem subsidiar o trabalho docente.

Quanto aos instrumentos e procedimento de pesquisa, inicialmente, optei por uma roda de conversa, “um método de participação coletiva de debate acerca de determinada temática em que é possível dialogar com os sujeitos, que se expressam, escutam seus pares e si mesmos pelo exercício reflexivo” (Moura; Lima, 2014, p. 28).

Assim, com os alunos já em círculo, propus a brincadeira cabra-cega, bastante popular na minha infância. Questionei se as crianças a conheciam, e, de início, surgiram algumas dúvidas sobre o nome da brincadeira, “Cabra cega ou cobra cega?”. Então, expliquei que se tratava de uma brincadeira popular, isto é, uma prática lúdica transmitida oralmente de geração em geração e por ser transmitida dessa forma, o nome da brincadeira e até a maneira de brincar poderiam variar conforme a localidade. Perguntei como eles brincavam de cabra cega. Após a descrição dos alunos, reforcei as regras da brincadeira, que apesar de nomes diferentes, seguiam o mesmo padrão.

Nessa brincadeira uma das crianças, o “pegador”, fica no centro da roda com os olhos vendados e tenta pegar outra, a criança tocada torna-se o novo “pegador”.

Figura 5 - Crianças brincando de cabra-cega



Fonte: Autoria própria (2025).

A realização dessa brincadeira teve como objetivo deixar as crianças à vontade para participar da roda de conversa e, assim, possibilitar a coleta de dados iniciais sobre o repertório cultural das crianças em relação às brincadeiras e jogos populares da comunidade.

Conduzi a roda de conversa com base em questões previamente elaborada, as quais estão apresentadas no quadro abaixo. Utilizando essas mesmas perguntas, solicitei que as crianças entrevistassem seus familiares, pais e avós, sobre as brincadeiras praticadas em sua infância, com o objetivo de resgatar por meio da memória dos mais velhos, as brincadeiras e jogos vivenciados no passado e, assim, identificar com maior precisão as brincadeiras populares mais comuns da localidade. Como resultado desse levantamento inicial, construí o quadro a seguir:

Quadro 1: Levantamento das brincadeiras e jogos populares

Perguntas	**Respostas**		
	Crianças (Idade 10-12)	**Pais** (Idade 29-46)	**Avós** (Idade 47-92)
Onde costuma/costumava brincar/jogar em seu tempo de infância?	Em casa, escola, na rua.	Em casa, na casa do vizinho, na rua, no campo (pés de planta), na lagoa.	Em casa, na rua, no campo, no sítio, na lagoa, no rio.

Quais as brincadeiras e jogos da infância?	Pega-pega, esconde-esconde, queimada, futebol, tica-gelo, tica-ajuda, vôlei, pula corda, barata trepa, bandeirinha e gato mia, cozinha, baralho, acerte o alvo.	Pega-pega, esconde-esconde, queimada, futebol, jogo de pedra, jogo de bila, cabra-cega, ana mula, pula corda, barata trepa, bandeirinha, barata, cavalinho, pau no gato, amarelinha, cai no poço, passe o anel, sete pecados, telefone sem fio.	Esconde-esconde, pega-pega, queimada, futebol, jogo de pedra, jogo de bila, cabra-cega, taco, boneca de pano, baralho, jogo da velha, cai no poço, carrinho, cadê o grilo, passe o anel.
Você aprendeu alguma brincadeira/jogo com seus pais ou avós?	A turma ficou dividida entre sim e não.	9 disseram sim e 3 disseram não	6 disseram sim e 6 disseram não

Fonte: Autoria própria (2025).

Durante a roda de conversa, os alunos citaram mais de uma brincadeira, situação que também se repetiu nas respostas dos pais e avós dadas nos questionários, realizados por meio de entrevistas conduzidas pelos próprios alunos.

As brincadeiras e jogos mais citados entre os alunos foram: pega-pega, esconde-esconde, queimada, futebol, tica-gelo, tica-ajuda. Entre os pais, destacaram-se esconde-esconde, pega-pega, peteca, futebol, bandeirinha e pular corda. Já entre os avós, as brincadeiras mais mencionadas foram: boneca de pano, cai no poço, pega-pega, futebol e taco (ver apêndice D).

Diante disso, percebi que as brincadeiras mais citadas, como pega-pega, esconde-esconde e queimada, ocorreram em diferentes faixas etárias, o que evidenciou o peso histórico e cultural dessas atividades.

Outro fator observado em algumas brincadeiras e jogos refere-se à denominação. Constatei que o jogo identificado como taco, pelos avós, também foi denominado de *bets*, embora se trate da mesma prática. Ou seja, foram atribuídos nomes diferentes a um mesmo jogo, que preserva estruturas de execução idênticas e a mesma lógica de disputa.

Outras práticas guardam semelhanças funcionais entre si, como esconde-esconde, pega-pega, tica-gelo e tica-ajuda, que compartilham a temática da perseguição e da movimentação corporal. Na brincadeira de esconde-esconde, um pegador é escolhido pelo grupo ou por meio do “ímpar ou par”. Conforme previamente acordado entre os participantes, o pegador permanece de costas para o grupo e realiza a contagem em voz alta até um número determinado. Durante esse tempo, os demais participantes se escondem. Ao término da contagem, o pegador inicia a busca pelos colegas. Os participantes, por sua vez, tentam retornar ao local onde a contagem foi realizada sem serem capturados. Aqueles que conseguem são considerados salvos. Caso o pegador encontre um dos participantes, este passa a ser o novo pegador, e o jogo recomeça.

4.3 Sobre a intencionalidade pedagógica

Tendo em vista a construção da sequência didática, entendida como “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecido tanto pelos professores como pelos alunos” (Zabala, 1998, p.18), e visando uma abordagem interdisciplinar, ou seja, capaz de abranger diferentes conhecimentos, utilizei as brincadeiras com origens e estratégias de execução distintas entre si, organizei a sequência didática em sete encontros semanais, com duração de duas horas-aulas cada, destinados às aulas de Educação Física, conforme previamente acordado com a professora regente e a equipe gestora da instituição de ensino.

As brincadeiras mais citadas, no levantamento inicial, foram articuladas aos conteúdos previstos na BNCC e nos livros didáticos do 5º ano do Ensino Fundamental, visto que esses livros didáticos são alinhados à Base.

Para a organização das aulas, selecionei conteúdos dos livros didáticos de História geral e local, Geografia e Artes, estruturando-os por meio de *slides* e complementando-os com fontes da internet, a fim de contemplar também os conteúdos de Língua Portuguesa e outros aspectos mencionados na pesquisa, como as influências dos indígenas, europeus e africanos na nossa religião, culinária e língua, que não estavam apresentados de forma clara nesses materiais.

Os conteúdos utilizados na sequência didática tiveram como ponto de partida a necessidade de contextualizar as práticas de Educação Física. Conforme mencionei anteriormente, observei que os alunos demonstraram curiosidade sobre como uma brincadeira de origem africana se tornou popular na localidade. Para responder a esse questionamento, retomei o tema da herança cultural e das contribuições africanas para a cultura brasileira no componente curricular de História, uma vez que, embora esse conteúdo já tivesse sido abordado em outro momento, as crianças não conseguiram relacioná-lo à brincadeira de matriz africana vivenciada na aula de Educação Física.

A partir dessa observação, os conteúdos foram selecionados com o objetivo de contextualizar e explorar as brincadeiras e jogos populares na escola, como estratégia de promoção da formação do sujeito, da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem e da preservação cultural, sob uma perspectiva interdisciplinar.

O quadro a seguir apresenta, de forma visual, os conteúdos, atividades e recursos utilizados em cada aula da sequência didática, desenvolvida no período de 17 de outubro a 12 de dezembro de 2025.

Quadro 2: Esquema organizacional da sequência didática

Sequência didática: Brincadeiras e jogos populares de Apodi/RN: uma abordagem interdisciplinar	
Aula 1: 2h/aula – 17 de outubro de 2025	
Conteúdos/Atividades	**Recursos**
Apresentação da dinâmica do estudo; Atividade prática com a brincadeira tica-ajuda envolvendo: **Educação Física:** Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo.	Notebook com acesso a internet, vídeo, projetor, caixa de som, *slides*, cartolina e pincel atômico.

Língua Portuguesa: Oralidade pública em sala de aula; Escuta atenta; Escuta colaborativa. **História:** As tradições orais e a valorização da memória.	
Aula 2: 2h/aula – 24 de outubro de 2025	
Conteúdos/Atividades	**Recursos**
Aula expositiva; prática da brincadeira cadê o grilo e a brincadeira criada pela turma; envolvendo os conhecimentos de: **Educação Física:** Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo; Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana. **Língua Portuguesa:** Oralidade pública em sala de aula; Escuta atenta; Escuta colaborativa; Forma de composição de texto (texto instrucional). **Artes:** Contextos e práticas; **Geografia:** Diferenças étnico-raciais e étnico-culturais e desigualdades sociais. **História:** Cidadania, diversidade cultural e respeito às diferenças sociais, culturais e históricas; As tradições orais e a valorização da memória; Os patrimônios materiais e imateriais da humanidade.	Notebook com acesso a internet, projetor, caixa de som, *slides*, cartolina e pincel atômico.
Aula 3: 2h/aula – 7 de novembro de 2025	
Conteúdos/Atividades	**Recursos**
- Aula expositiva; prática das brincadeiras matacuza e jogo com pedras, envolvendo os conhecimentos de: **Educação Física:** Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo; Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana; Danças do Brasil e do mundo; Danças de matriz indígena e africana. **História:** As tradições orais e a valorização da memória. **Língua Portuguesa:** Compreensão em leitura; Produção de texto oral;	Notebook, projetor, *slides* e caixa com pedras.
Aula 4: 2h/aula – 14 de novembro de 2025	
Conteúdos/Atividades	**Recursos**
Aula expositiva; confecção do brinquedo indígena (peteca) e prática do jogo da peteca envolvendo os conhecimentos de: **Educação Física:** Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo; Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana. **Artes:** Contextos e práticas; Materialidade; **Ciências:** Consumo consciente; Reciclagem. **Geografia**: Qualidade ambiental. **História:** As tradições orais e a valorização da memória.	Notebook, projetor, *slides*, papel celofane, pó de serragem, areia, sacos plásticos e barbante.

Aula 5: 2h/aula – 28 de novembro de 2025	
Conteúdos/Atividades	**Recursos**
Aula expositiva; prática da brincadeira acerte o alvo, envolvendo os conhecimentos de: **Educação Física:** Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo; Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana. **História:** As tradições orais e a valorização da memória local dos indígenas Tapuias e Paiacus.	Notebook, projetor, *slides*, “alvo”, peteca.
Aula 6: 2h/aula – 05 de dezembro de 2025	
Conteúdos/Atividades	**Recursos**
Produção de texto: registro escrito de brincadeira pelos alunos, envolvendo os conhecimentos de**:** **Educação Física:** Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo; Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana. **Língua portuguesa:** Planejamento e produção de texto; Forma de composição dos textos Adequação do texto às normas de escrita **História:** As tradições orais e a valorização da memória.	Folha de atividade impressa, numerais até doze.
Aula 7: 2h/aula – 12 de dezembro de 2025	
Conteúdos/Atividades	**Recursos**
Apresentação dos espaços temáticos pelos alunos, envolvendo os conhecimentos de**:** **Educação Física:** Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo; Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana. **Língua Portuguesa:** Escuta de textos orais. **História:** As tradições orais e a valorização da memória.	Imagens de elementos representativos dos nativos, da chegada dos portugueses e dos africanos, bem das como das contribuições culturais desses povos na língua, dança, culinária e religião.

Fonte**:** Autoria própria (2025).

Diante disso, a sequência didática integrou conteúdos de Língua Portuguesa, Ciências, História geral e local, Geografia e Artes que, conforme a BNCC, são apresentados de forma fragmentada por disciplina, mas que, neste trabalho foram articulados por meio das brincadeiras e jogos populares do componente de Educação Física.

5 ENTRE BRINCAR E APRENDER: RECONHECER A CULTURA DE FORMA INTERDISCIPLINAR

"A criança aprende brincando e, brincando, ela é feliz!" (Rubem Alves).

Nesta seção, apresento a aplicação da sequência didática interdisciplinar na escola. Descrevo como as brincadeiras foram executas e articuladas aos conteúdos, bem como as expectativas, a participação e avaliação dos educandos durante o processo de desenvolvimento do projeto.

5.1 Brincadeira tica-ajuda

Primeiro encontro

Figura 6 - Brincadeira Tica-ajuda



Fonte**:** Autoria própria (2025).

Objetivo: *Consiste em evitar ser pego, e quando capturado pelo pegador, ajudar a pegar os demais participantes até que reste apenas um jogador.*

Materiais necessários: *Não há necessidade*

Número de Participantes*: a partir de três*

Descrição: *Na brincadeira, uma criança é escolhida por “impar ou par”, para assumir o papel de pegador. Esse participante persegue os colegas e, a cada colega tocado, este tornar-se também um pegador, ajudando a capturar os demais, até que todos sejam alcançados. O último a ser pego assume o papel de pegador na rodada seguinte.*

Versão da brincadeira descrita pelas crianças participantes da pesquisa.

No primeiro encontro, busquei levar os alunos a compreenderem as brincadeiras e os jogos populares com os quais iríamos lidar como manifestações culturais transmitidas oralmente, reconhecendo suas variações e participando deles de forma ativa, promovendo o desenvolvimento motor, social e colaborativo.

Para isso, iniciei a aula com questionamentos com a finalidade de levantar os conhecimentos prévios dos alunos sobre brincadeiras e jogos populares, perguntando o que eles entendiam por brincadeira popular. Inicialmente, com receio de se manifestar, apenas algumas crianças responderam: *"É uma brincadeira antiga"*. Outra acrescentou exemplos de brincadeiras: *"É amarelinha, pular corda".*

Figura 7 - Roda de conversa



Fonte: Autoria própria (2025).

Em seguida, utilizei como recurso o vídeo *Brincadeiras e jogos populares*[1] para explicar o que são brincadeiras e jogos populares, como são transmitidos ao longo do tempo e de que maneira esse processo gera variações na forma de brincar. Além disso, apresentei o objetivo geral do trabalho, situando os alunos quanto à proposta dos encontros e à sequência didática que seria desenvolvida.

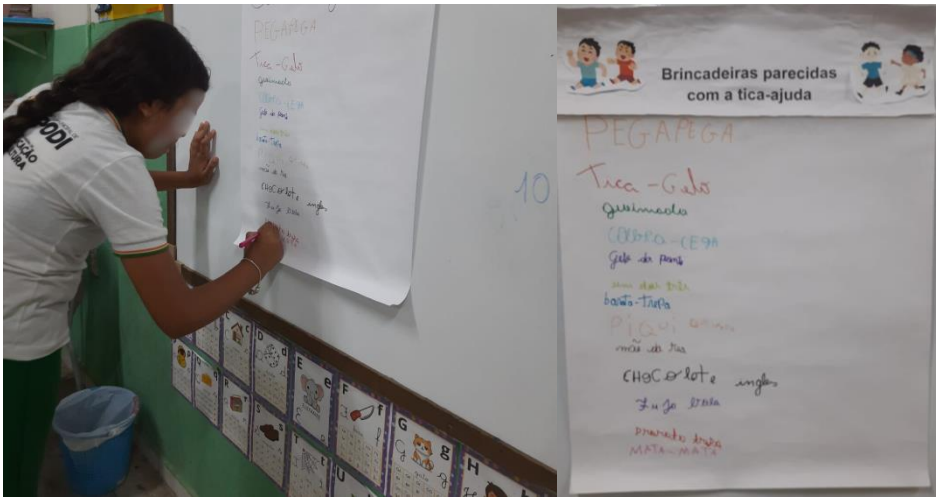
Retomei o momento anterior de roda de conversa, que realizei no início da pesquisa, no qual os alunos compartilharam brincadeiras populares conhecidas por eles. Observei que a brincadeira mais citada pela turma foi tica-

[1] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=xdhnAUNZegY. Acesso em jun. 2025).

ajuda. Diante disso, utilizei a brincadeira como referência para aprofundar a explicação sobre o surgimento das variações entre as brincadeiras e jogos infantis. Em seguida, solicitei que os próprios alunos explicassem como funciona a brincadeira e, posteriormente, deixei-os livres para praticá-la.

Depois disso chamei a atenção dos alunos para as variações, ou seja, para brincadeiras que apresentam a mesma característica da tica-ajuda, a perseguição. Nesse contexto, propus a elaboração de uma listagem de brincadeiras semelhantes à tica-ajuda, evidenciando que, por serem transmitidas oralmente e pela prática da brincadeira, essas atividades lúdicas podem apresentar variações em relação a outras já existentes, tanto na denominação quanto na forma de brincar.

Figura 8 - Listagem das brincadeiras parecidas com tica-ajuda



Fonte: Autoria própria (2025).

Os alunos rapidamente assimilaram a explicação e participaram ativamente, relembrando e citando diferentes brincadeiras, como tica-gelo, que apresenta nome semelhante, e outras que, embora possuíssem denominações distintas, preservavam características essenciais da tica-ajuda, como a barata-trepa e cabra-cega, ambas classificadas como brincadeiras de perseguição.

A tica-ajuda estimulou tanto o desenvolvimento social e colaborativo quanto as habilidades motoras, como coordenação e agilidade das crianças. Durante a atividade, percebi que as crianças apreciavam o desafio de ser o pegador. Além disso, observei que conversavam e chegavam a um consenso

de forma colaborativa para decidir quem assumiria esse papel, fortalecendo tanto o aspecto social quanto o lúdico da brincadeira.

Ao encerramento do encontro, propus a seguinte pergunta reflexiva: “Eu expliquei que a brincadeira tica-ajuda tem variações, qual seria a brincadeira que deu origem à brincadeira tica-ajuda”? Será que essa brincadeira veio de muito longe ou foi criada aqui no Brasil? A maioria das crianças indicou a brincadeira de pega-pega como atividade precursora, enquanto outras sugeriram que a brincadeira chamada por eles de barata (descrição sucinta da brincadeira) teria surgido anteriormente.

5.2 Brincadeiras cadê o grilo e pega-chão é lava

Segundo encontro

Figura 9 - Brincadeira cadê o grilo



Fonte: Autoria própria (2025).

Nome: *Cadê o grilo?*

Objetivo: *Chegar ao primeiro lugar da fila antes do pegador, evitando a captura e assumir o papel de pegador.*

Materiais necessários: *Não há necessidade*

Número de Participantes*: No mínimo três*

Descrição: Um participante é escolhido como pegador por meio de sorteio ou pelo jogo “impar ou par”. Em seguida, os demais participantes organizam-se em fila. O pegador pergunta ao primeiro da fila: “Cadê o grilo?”, ao que este responde: “Está lá atrás”. Após a resposta, o pegador corre em direção ao final da fila para tentar pegar o último participante, que, por sua vez, corre para ocupar o primeiro lugar. Caso o participante consiga

chegar antes do pegador, ele permanece a salvo, caso contrário, torna-se o novo pegador.

Versão da brincadeira descrita pela pesquisadora participante da pesquisa.

Figura 10 - Brincadeira pega-chão é lava



Fonte: Autoria própria (2025).

Nome: *Pega-chão é lava*

Objetivo: *Evitar ficar sem bambolê, trocando rapidamente de lugar ao sinal do pegador.*

Materiais necessários: *Bambolês*

Participantes*: A partir de três*

Como se brinca: *Pelo grupo, pela disponibilidade de um participante ou pelo "ímpar ou par", é escolhido o "monstro da lava", que assume a função de pegador. Em seguida, os bambolês são colocados em círculo, em quantidade correspondente ao de participantes da brincadeira, exceto o pegador, que permanece sem bambolê no centro do círculo. Quando o monstro da lava anuncia, "Olha a lava!", todos os participantes trocam de lugar, enquanto o monstro tenta pegar o bambolê de alguém. A pessoa que fica sem bambolê torna-se o próximo monstro da lava.*

Versão da brincadeira pega-pega criada pelas crianças participantes da pesquisa.

Neste encontro, iniciei a aula retomando a pergunta reflexiva do último encontro: Qual seria a brincadeira que deu origem à brincadeira tica-ajuda? Será que essa brincadeira veio de muito longe ou foi criada aqui no Brasil?

Relembrei que os alunos citaram as brincadeiras pega-pega e barata-trepa, que na compreensão deles são possíveis precursoras da tica-ajuda. Em

seguida, expliquei que as brincadeiras possuem a mesma característica, são de perseguição, mas por se tratarem de brincadeiras populares, transmitidas pela oralidade e pela prática, muitas delas não permitem a identificação precisa de sua origem nem a determinação de qual teria surgido primeiro.

No Brasil, há registros de que “as crianças negras na época da escravidão brincavam livremente em volta das senzalas, caçavam passarinhos com bodoque (estilingue), nadavam, brincavam de pega-pega com os outros” (Cosmo, 2008, p.11). Além desses registros, há referências que associam a origem da brincadeira pega-pega às lendas europeias e às narrativas de caça às bruxas da Idade Média (Santa Rosa, 2001, p. 22). Esses indícios reforçam o valor histórico e cultural da brincadeira que aparece em diferentes contextos e períodos.

A partir dessa compreensão, expliquei que, para compreender como essa e outras brincadeiras e jogos populares, concebidos em diferentes contextos históricos e geográficos, passaram a integrar a nossa cultura, seria necessário conhecer os processos históricos, que permeiam sua origem e disseminação. Assim, apresentei por meio de aula expositiva com *slides*, como essas brincadeiras foram trazidas ao nosso país pelos europeus e africanos, destacando também as contribuições dos povos indígenas, nativos do nosso território.

Figura 11 - Amostra de *Slides* usados na segunda aula





Fonte**:** Autoria própria (2025).

Dando continuidade às atividades, apresentei, ainda com apoio de *slides*, a brincadeira “cadê o grilo” (mencionada anteriormente nos questionários respondidos pelos avós), semelhante à tica-ajuda e à brincadeira pega-pega. Antes de iniciar a vivência da brincadeira, questionei a turma sobre o que sabiam sobre a brincadeira, no entanto, nenhuma das crianças a conhecia.

Com o intuito de aprofundar a compreensão de que as brincadeiras e jogos constituem expressões culturais que se transformam ao longo do tempo e do espaço, propus que os alunos criassem sua própria brincadeira. Para orientar essa produção, aproveitei o momento para introduzir e explicar o gênero textual que seria utilizado, o texto instrucional, caracterizado por ensinar, de forma organizada, como realizar determinada ação.

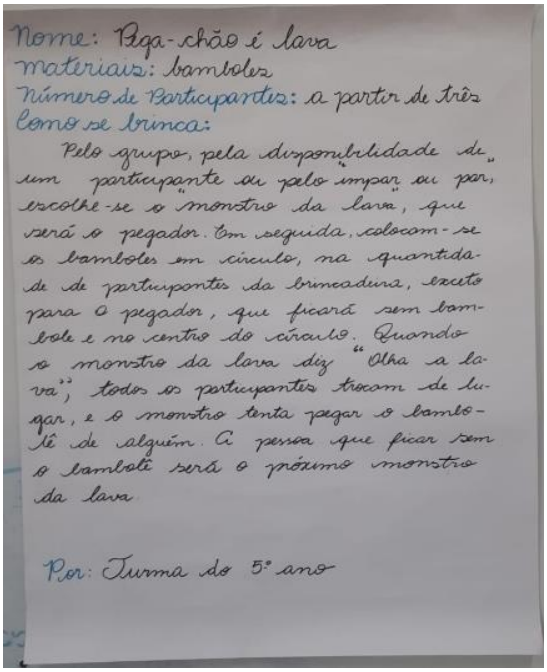
Figura 12 - Conceito e exemplo de texto instrucional



Fonte**:** Autoria própria (2025).

Coloquei-me como escriba e, entre um questionamento e outro, organizei as ideias na lousa para depois repassá-las ao cartaz.

Figura 13 - Registro da brincadeira criada pela turma



Fonte**:** Autoria própria (2025).

No início, os alunos estavam tímidos, mas, aos poucos foram construindo a brincadeira coletivamente. Para a escolha do título, foi necessária uma votação entre “pega-chão é lava” e “pega-monstro”. O título pega-chão venceu a votação, sendo construído pelas próprias crianças, que utilizaram o termo “pega” como referência à brincadeira pega-pega. Inicialmente, as crianças sugeriram que a brincadeira poderia ser realizada a partir de dois participantes, entretanto, ao refletirem sobre a dinâmica do jogo, perceberam a necessidade de, no mínimo dois bambolês em uso para que a troca entre os participantes fosse possível. Assim, o número mínimo foi ajustado para três. Após a finalização da proposta, os alunos tiveram a oportunidade de praticar e vivenciar a própria criação da turma.

Enquanto brincavam de “pé no chão é lava”, observei o desenvolvimento da habilidade motora ampla e a agilidade, como correr, pular, visto que os alunos precisavam se deslocar rapidamente de um bambolê para o outro, e faziam isso sem perder o equilíbrio. Percebi também a capacidade cognitiva de

tomar decisões, pois a criança precisava identificar rapidamente um bambolê livre e antecipar seus movimentos, agindo estrategicamente para não ficar sem o bambolê.

5.3 Matacuza e jogo com pedras

Terceiro encontro

Figura14 - Brincadeira matacuza



Fonte**:** Autoria própria (2025).

Objetivo: *Recolher, uma a uma, as pedras do chão sem deixar que a pedra lançada ao alto caia.*

Materiais necessários: *Oito pedras*

Número de Participantes*: A partir de dois*

Descrição: Sete pedras são colocadas no chão. A criança escolhe uma pedra e lança para o ar. Enquanto a pedra está no ar, a criança recolhe outra pedra do chão, com a mesma mão, e depois pega a pedra que foi jogada para o ar antes de cair. O jogador coloca a pedra recolhida no chão e, joga a pedra para o ar novamente. Dessa vez, ele deve pegar duas pedras e depois pegar a pedra que foi lançada e assim sucessivamente até chegar em 7. Se não conseguir passa a vez ao outro jogador.

CUNHA. Débora Alfaia da. *Brincadeiras africanas para educação cultural. Jogos com pedras ou bolas de gude.* Castanhal, 2016.

Figura 15 - Jogo com pedras



Fonte: Autoria própria (2025).

Objetivo: *Recolher as pedras sem deixar que a pedra lançada ao alto caia.*

Materiais necessários: *Doze pedras*

Número de Participantes*: A partir de dois*

Descrição: *Inicialmente, as pedras são lançadas e aparadas com a parte superior da mão e, em seguida, com um movimento rápido, são novamente lançadas e aparadas com a parte interna da mão. Após esse movimento, as pedras que caem no chão durante, o primeiro movimento, são recolhidas à em que uma das pedras que permanece na mão do jogador, é lançada para o alto. Nesse momento, é preciso recolher as pedras sem deixar a que a pedra lançada no ar caia no chão. Quando todas as pedras são recolhidas, o jogador deve organizá-las em fila e pegá-las uma a uma. Caso não consiga realizar a ação, passa a vez ao próximo jogador.*

Versão de jogo com pedras descrito pela pesquisadora participantes da pesquisa.

Neste terceiro encontro, inicialmente, apresentei uma caixa decorada com aparência antiga e expliquei que havia encontrado algo mágico, portador de um segredo transmitido por muitas gerações, conhecido especialmente pelos avós. Os alunos demonstraram curiosidade e passaram a questionar do que se tratava. Ao abrir a caixa, revelei que o conteúdo eram pedras, o que causou ainda mais surpresa. Diante do estranhamento das crianças, expliquei que as duas atividades lúdicas daquele dia envolviam o manuseio de pedras, práticas antigas, comuns no tempo de seus avós.

Figura 16 - Caixa com pedras



Fonte**:** Autoria própria (2025).

Esclareci aos alunos que uma das brincadeiras citadas pelos avós nos questionários, o jogo com pedras, não possuía uma denominação específica, sendo mencionado apenas dessa forma. Expliquei, ainda, que na minha infância, eu conhecia uma brincadeira chamada simplesmente de jogo com pedras, mas que também conhecia outro jogo com pedras denominado matacuza, o qual aprendi ao estudar a cultura africana. Em seguida, indaguei se alguém conhecia esse tipo de jogo e qual deles poderia corresponder à brincadeira praticada no tempo dos avós. E de forma coletiva, os alunos responderam com negação, informando não conhecer nenhum jogo com pedras.

Diante disso, recorri às minhas memórias de infância e expliquei aos alunos, de forma prática, o jogo com pedras que aprendi quando criança, com minha mãe. Expliquei, ainda, com o uso de *slides*, a brincadeira africana com pedras, chamada matacuza, originária de Gana (Cunha, 2016).

Depois disso, as crianças ficaram livres para formar duplas e praticar as brincadeiras apresentadas. Enquanto jogavam, reforcei as regras, de modo a favorecer a assimilação entre teoria e prática. No decorrer do jogo, observei uma dificuldade significativa de coordenação motora por parte das duplas, especialmente nas ações de jogar e pegar as pedras no chão, gesto presente

em ambas as brincadeiras. Em razão dessas dificuldades, nenhum dos participantes conseguiu concluir ou vencer se quer uma partida do jogo.

Embora os alunos não tenham conseguido concluir a brincadeira de forma autônoma, observei avanço na compreensão das regras do jogo e na ordenação das ações ao longo da prática, evidenciando um processo inicial de internalização mediado por minha intervenção docente.

Ao término das práticas, questionei as crianças sobre o que haviam achado dos jogos. Elas consideraram difícil, sobretudo, em razão da coordenação exigida entre jogar a pedra para o alto e pagar as outras pedras no chão. Em seguida, indaguei sobre as semelhanças e diferenças entre o jogo com pedras e o jogo matacuza. Quanto às semelhanças foi destacado o modo de uso das pedras, afirmando-se que nas duas brincadeiras elas são jogadas para cima. Em relação às diferenças, mencionaram a quantidade de pedras utilizadas e a forma de jogar, referindo-se às regras específicas de cada brincadeira.

Em seguida, expliquei oralmente às crianças que essas brincadeiras com pedras não se configuram apenas como atividades de lazer, mas como manifestações culturais que expressam e preservam a influência dos povos africanos na nossa cultura. E com o uso de *slides*, ressaltei que a cultura brasileira resulta, principalmente, das contribuições dos povos indígenas, africanos e europeus, e que essas manifestações não estão presentes apenas nas brincadeiras como pega-pega ou jogo com pedras, mas em outros aspectos culturais, como na formação da língua e das danças brasileiras.

Figura 17 - *Slides* com exemplos de influências na cultura brasileira



Fonte**:** Autoria própria (2025).

Conclui explicando aos alunos que o objetivo era mostrar, por meio de uma abordagem interdisciplinar, em articulação entre saberes de diferentes componentes curriculares, como esses elementos culturais se conectam e se inter-relacionam na formação da nossa identidade cultural.

5.4 Jogo da peteca

Quarto encontro

Figura 18 - Jogo da peteca



Fonte: Autoria própria (2025).

Objetivo: *Manter na peteca no ar durante a troca entre participantes.*

Materiais necessários: *Peteca*

Número de Participantes*: A partir de dois*

Descrição: *Os participantes utilizam as mãos para arremessar a peteca de um jogador para o outro, evitando que a peteca cai no chão. O jogo é reiniciado sempre que a peteca toca o chão.*

Versão do jogo com peteca descrito pelas crianças participantes da pesquisa.

O objetivo desta aula foi valorizar o brinquedo peteca como manifestação da cultura indígena brasileira, compreendendo seu significado simbólico, histórico e ambiental, bem como explorar sua prática corporal e estimular a criatividade por meio da confecção desse brinquedo. Para isso, retomei, oralmente, as explicações da aula anterior, destacando que as brincadeiras populares não configuram apenas como atividades de lazer, mas também

manifestações culturais que refletem e preservam a influência de diferentes povos na formação da cultura brasileira.

Apresentei aos alunos a peteca, brinquedo utilizado em uma brincadeira muito comum na época de seus pais, o jogo da peteca. Em seguida, questionei se conheciam a origem desse brinquedo. A resposta foi negativa. Dei continuidade à aula, e com o uso de *slides,* expliquei sua origem, que segundo Pereira (2021, p. 46):

> A peteca é um artefato de origem indígena. A palavra vem do tupi pe'teka, que quer dizer bater ou bater com a mão, isso porque o artefato é golpeado com a mãos. São diversos relatos sobre a peteca que têm descrições como sendo uma trouxa de folhas cheia de pedras, amarrada em uma espiga de milho (o brinquedo aqui relaciona-se com a colheita do milho) e com penas na parte superior. Ou ainda como uma bola achatada de palha ou pele de animais, na qual se espetavam as penas.

A partir desse resgate, além de apresentar a origem da brincadeira em seu contexto histórico, destaquei os aspectos ambientais ao explicar a relação dos povos indígenas com a natureza, ao fazer uso consciente dos recursos naturais.

Figura 19 - *Slides* sobre a origem e confecção de peteca



Fonte: Autoria própria (2025).

Na sequência, ainda com o uso de *slides,* expliquei mais uma vez o que é um texto instrucional, utilizando dessa vez, como exemplo, as orientações para a confecção de uma peteca, e propus que cada aluno confeccionasse a sua própria peteca.

Figura 20 - Produção de petecas pelos alunos



Fonte: Autoria própria (2025).

A confecção da peteca constituiu um momento de interação, diversão, companheirismo e reflexão sobre a importância de preservação ambiental. Enquanto os povos indígenas tradicionalmente confeccionam a peteca com elementos da natureza, a proposta destacou a utilização de materiais do cotidiano dos alunos que, em geral, seriam descartados no lixo, transformando-os na produção de um brinquedo. Os materiais utilizados, como sacos plásticos, são comumente descartados no meio ambiente, o que possibilitou discutir práticas de consumo consciente e cuidado com a natureza, em diálogo com aquelas desenvolvidas pelos povos indígenas.

Em seguida, perguntei se sabiam brincar com a peteca, ao que responderam afirmativamente: *“Sim”, “eu sei”, “eu também sei*”. Solicitei, então, que explicassem como se brincava de peteca, e ao término das explicações, usei a fala “*não pode deixar cair no chão”* (Aluno A, questionamento oral, 2025) para explicar a expressão “não deixe a peteca cair”, relacionando-a com a brincadeira em questão. Após a explicação deixei os alunos à vontade para brincar de jogo da peteca.

5.5 Brincadeira acerte o alvo

Quinto encontro

Figura 21: Brincadeira acerte o alvo



Fonte: Autoria própria (2025).

Objetivo: *Acertar o alvo o alvo fixo.*

Materiais necessários: *Alvo fixo e peteca (objeto de lançamento)*

Número de Participantes*: A partir de um*

Descrição: *A uma distância de dois ou três metros, ou mais, a depender do espaço disponível, o participante arremessa a peteca em direção ao alvo fixo. O objetivo é acertar o alvo dentro de um número determinado de tentativas.*

Versão do jogo acerte o alvo descrito pelas crianças participantes da pesquisa.

Para dar início a esta aula, fiz uma breve retomada com os alunos, questionado o que havia sido estudado na aula anterior. Os alunos relataram, entre outros aspectos, que aprenderam sobre os povos indígenas, a origem da peteca. A partir dessas falas, destaquei a origem da peteca, ressaltando sua matriz indígena. Em seguida, expliquei que, em nossa cidade, também houve a presença de povos indígenas, direcionando assim, o enfoque para o contexto local.

Expliquei que, embora a peteca não seja uma criação específica desses povos, ela configura como uma prática corporal de matriz indígena, que permite compreender, de forma mais ampla, as contribuições dos povos originários

para a formação da identidade cultural, a qual, no município de Apodi, se deu especialmente por meio dos povos Tapuias e Paiacus. Em seguida, apresentei em *slides*, as características e os modos de vida desses povos, para que os alunos conhecessem mais sobre os povos indígenas da localidade.

Além disso, ampliei a discussão ao apresentar outras contribuições indígenas para a formação da cultura brasileira, especialmente nos campos da culinária e da religião. Por fim, ressaltei novamente que a cultura brasileira é o resultado da interação entre diferentes matrizes culturais, destacando também as influências portuguesas e africanas nesses mesmos aspectos.

Figura 22 - Projeção do conteúdo



Fonte: Autoria própria (2025).

Em continuidade, apresentei a representação de um “alvo” e informei que se tratava de uma prática de origem indígena, questionando se alguém a conhecia. Imediatamente, as crianças responderam: “acerte o alvo”. Em seguida, expliquei que essa brincadeira havia sido citada por elas no questionário da pesquisa. Perguntei como imaginavam que os indígenas realizavam essa prática, e muitos responderam: “com flecha”. Então, esclareci que:

> O arco e a flecha eram usados como arma indígena e, também, para a caça e pesca. É outra modalidade também disputada nos Jogos dos Povos Indígenas, em que o participante deverá acertar com precisão um alvo com a flecha” (Pereira, 2021, p. 61)

Expliquei que, para os povos indígenas, essa atividade constituía uma prática voltada ao aprimoramento de habilidades específicas, como a caça e a pesca, mas também como modalidade esportiva. Para os alunos, no entanto, a proposta assumia um caráter lúdico, ainda que também contribuísse para o desenvolvimento de habilidades motoras, precisão e foco. Em seguida, solicitei que explicassem como a brincadeira poderia ser realizada e propus sua vivência, utilizando a peteca para acertar o alvo.

Para dar mais agilidade à brincadeira, pedi que os alunos formassem uma fila em frente ao alvo para arremessar a peteca. Diante da dificuldade em acertá-lo, os próprios alunos solicitaram que fossem concedidas pelo menos três tentativas de arremesso para cada participante. Ainda assim, observei acentuada dificuldade em acertar o alvo, o que evidencia fragilidade no desenvolvimento da coordenação motora e a necessidade de seu aprimoramento.

Em seguida, propus a brincadeira queimada, um jogo de bola, de origem europeia, que segundo Santos (2009, p. 8), surgiu em:

> [...] treinamento do exército do rei Papus, que era preparado para lutar contra a invasão dos bárbaros na Papônia, que se localizava no norte da Europa Meridional. Uma das atividades desse treinamento era os arremessos de bolas de fogo. Seria esse reino o único que não foi tomado pelos bárbaros. A partir dessa conquista, iniciou-se uma comemoração anual, onde na programação acontecia um festival de queimada, onde os homens podiam relembrar seus feitos.

Nesta aula, sugeri que os alunos substituíssem a bola pela peteca, com o objetivo de ressaltar que as brincadeiras populares podem se entrelaçar, reinterpretar-se e adaptar-se a diferentes contextos. A brincadeira queimada foi mencionada nos questionários respondidos por alunos, pais e avós, revelando-se como uma prática popular na localidade.

Figura 23 – Brincadeira queimada com peteca



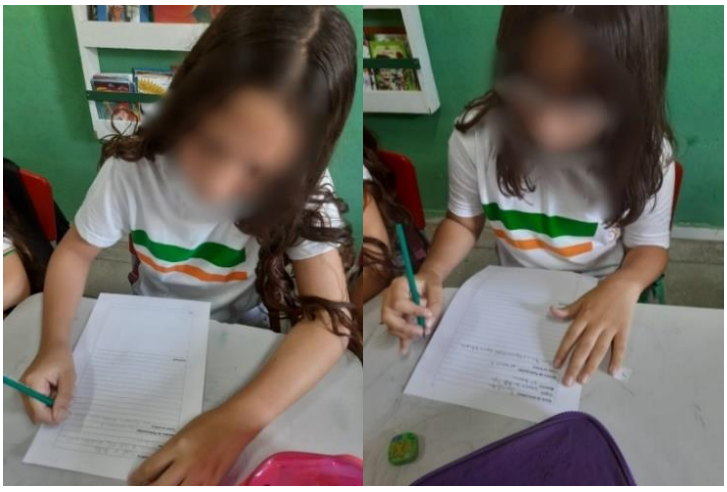
Fonte: Autoria própria (2025).

Desse modo, ao demonstrarem domínio das regras, os alunos rapidamente se organizaram para participar da atividade, mostrando-se receptivos, engajados e participativos. Embora a atividade exija um espaço mais amplo, o pátio da escola, local mais adequado para sua realização, encontrava em uso por outra turma. Por esse motivo, a brincadeira foi desenvolvida na sala de aula.

5.6 Registro das vivências culturais

Sexto encontro

Figura 24 - Momento da produção escrita

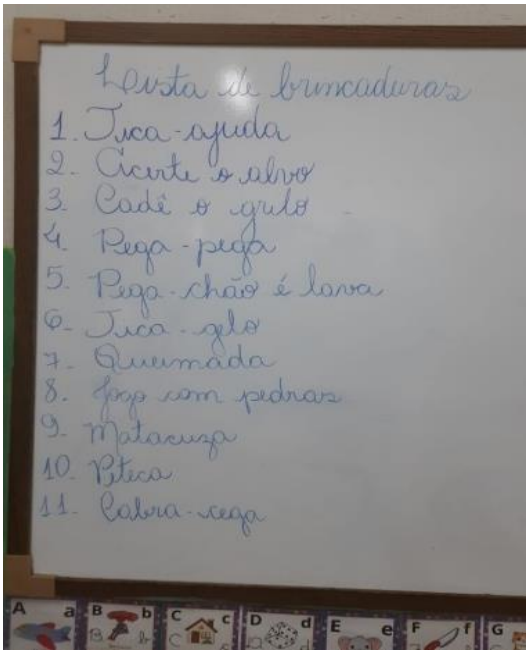


Fonte: Autoria própria (2025).

Neste encontro, além da prática das brincadeiras, assim como nos demais encontros, foi favorecida a socialização das vivências lúdicas por meio da expressão oral e escrita. Nesta ocasião, os alunos participaram da produção do livro de jogos e brincadeiras populares vivenciadas ao longo do projeto.

De início, para estimular a produção escrita, resgatei, junto aos alunos, a memória das brincadeiras já exploradas nas aulas, aquelas citadas para a produção do cartaz com variações da tica-ajuda e a brincadeira criada pela turma. À medida que as crianças relembravam e mencionavam os nomes das brincadeiras, elaborei uma lista na lousa, atribuindo números a cada uma delas, com a finalidade de realizar um sorteio que definisse qual brincadeira cada aluno deveria registrar por escrito.

Figura 25 - Lista de brincadeiras citadas pelas crianças

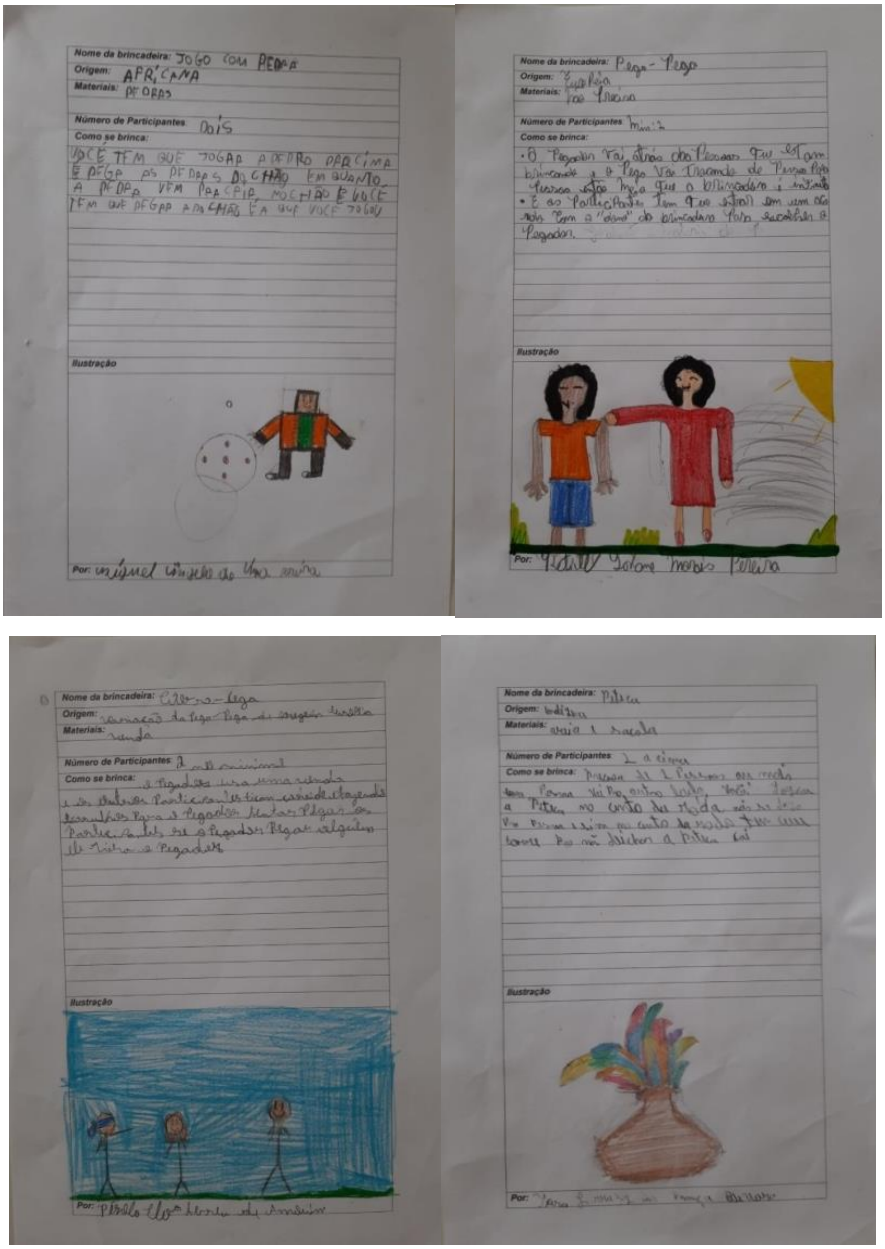


Fonte: Autoria própria (2025).

Esse momento foi marcado por grande expectativa, acompanhada, em alguns casos, por frustação decorrente das preferências individuais de cada um. Inicialmente, as crianças demonstraram entusiasmo, contudo, algumas se mostraram decepcionadas por não terem sorteado a brincadeira que gostariam de registrar. Ao longo da atividade, essa frustação foi gradualmente superada por meio da autorreflexão e do reconhecimento das regras de um sorteio. Assim, os alunos passaram a compartilhar lembranças das práticas

vivenciadas, realizando as atividades de escrita e desenho com atenção e capricho, especialmente após a explicação de que os registros comporiam um livro de jogos e brincadeiras populares.

Figura 26 - Registros da produção escrita



Fonte: Autoria própria (2025).

Ao escrever sobre as brincadeiras e os jogos praticados durante a sequência didática, as crianças demonstram segurança e autonomia. Foram capazes de consolidar conhecimentos linguísticos e cognitivos, transformando experiências concretas em registros simbólicos. Esse processo de passagem

da vivência e oralidade para a escrita contribuiu para a ampliação do vocabulário e para o desenvolvimento da capacidade cognitiva de manter o foco e atenção, permitindo a organização do pensamento e, consequentemente, a produção de textos com sequência lógica dos fatos.

Figura 27 - Livro de jogos e brincadeiras populares



Fonte: Autoria própria (2025).

Neste dia, fui convidada pela professora regente da turma a aplicar a pesquisa nas primeiras aulas, visto que, após o intervalo, as crianças seriam liberadas. Em situações em que o tempo de aula é reduzido, é comum haver diminuição no número de alunos presentes, o que também ocorreu nesse encontro. Assim, dos doze alunos da turma, apenas oito compareceram e participaram da produção do livro.

As brincadeiras e jogos sorteados para registro no livro foram: cabra-cega, jogo com pedras, pega-pega, cadê o grilo, peteca, acerte o alvo, pega-chão é lava e tica-ajuda. Os alunos presentes envolveram-se na atividade e demostraram satisfação em contribuir com a produção do livro de jogos e brincadeiras. Ao término da atividade, propus que escolhessem alguma brincadeira da lista para praticar. Assim, os alunos se organizaram para escolher um pegador e brincar de tica-ajuda.

5.7 Socialização da aprendizagem

Último encontro

Figura 28 - Grupos durante a socialização da aprendizagem



Fonte: Autoria própria (2025).

O último encontro teve como objetivo a retomada dos estudos sobre os povos nativos, europeus e africanos por meio da organização de espaços temáticos, da exposição de materiais e da vivência de experiências como a degustação de alimentos representativos da culinária desses povos.

Dessa forma, orientei os alunos a se dividirem em três grupos de quatro componentes. Realizei o sorteio dos grupos a partir dos seguintes eixos temáticos: contribuições indígenas, contribuições europeias/portuguesas e contribuições africanas. Em seguida, orientei-os a organizar espaços temáticos de acordo com o eixo sorteado. Assim, cada grupo discutiu internamente os conhecimentos adquiridos, selecionou os elementos relacionados ao seu tema e realizou a organização do respectivo espaço.

Figura 29 - Disposição dos materiais em espaços temáticos



Fonte: Autoria própria (2025).

Após a organização dos espaços temáticos, cada grupo apresentou sua temática aos demais. Durante as apresentações, presenciei a autoconfiança dos alunos ao exporem suas temáticas. As crianças resgataram memórias e organizaram suas ideias para se expressarem oralmente sobre os conhecimentos construídos ao longo das aulas. Observei, ainda, a cooperação entre os colegas, bem como o respeito aos momentos de fala e escuta de cada participante.

Ao término das apresentações orais e degustação da culinária de cada eixo temático, realizei uma roda de conversa com a turma. Utilizei letras do alfabeto para identificar a fala dos alunos e preservar a identidade. Durante esse momento, os alunos destacaram o que mais os marcou ao longo do projeto. Uma das crianças disse: *“As brincadeiras e a cultura do Brasil”* (Aluna A, roda de conversa, 2025). Outra aluna comentou sobre a forma como o conteúdo foi apresentado *“Da forma que você fez ficou legal, porque teve as brincadeiras, aí a gente não ia ficar só escutando sobre história do Brasil, colonização”* (Aluna B, roda de conversa, 2025). A aluna B ainda complementou, *“Não é só falando, escutando e respondendo, nós conhece as brincadeiras e as brincadeiras daquela cultura”* (Aluna B, roda de conversa, 2025).

A aluna A utilizou a brincadeira acerte o alvo, realizada no quinto encontro, para expressar sua opinião,

> Por mais que nós não tenha uma mira boa, nós se divertimos, porque nós vinha jogava e ia de novo, ai é legal, porque não é só aprender, é aprender e brincar, assim a gente interage mais uns com os outros e a sala fica mais unida (Aluna A, roda de conversa, 2025).

Questionei ainda a turma sobre as brincadeiras, indagando se elas poderiam ocorrer apenas nas aulas de Educação Física, ao que responderam negativamente. A aluna C acrescentou, *"Você ensinou História e Geografia junto com as brincadeiras"* (Aluna C, roda de conversa, 2025). Outra aluna comentou, *"tia não faz muita educação física"*, se referindo à quantidade de aulas ministradas pela professora regente da turma (Aluna B, roda de conversa, 2025). E o colega complementa, *"É tipo assim, uma sexta tem, outra não tem, ai a outra é que tem"* (Aluna D, roda de conversa, 2025).

Nos relatos apresentados acima, as crianças posicionaram-se de forma crítica diante dos questionamentos e socializarem seus pontos de vistas. Refletiram, assim, sobre as experiências vividas e os conhecimentos construídos ao longo do projeto, em um espaço democrático de escuta e fala. Desse modo, a roda de conversa possibilitou a avaliação do percurso realizado e a percepção da consolidação das aprendizagens, ao mesmo tempo em que contribuiu para o desenvolvimento da criticidade, da oralidade, da expressão de sentimentos e da troca de experiências entre os pares.

6 FIM DE JOGO

Esta pesquisa é resultado de um interesse que surgiu em 2021 e se concretizou por meio deste trabalho, a partir de reflexões acerca da necessidade de um ensino integrador e interdisciplinar, desenvolvido por meio das brincadeiras e jogos populares. Essa perspectiva consolidou-se no momento em que passei a compreender as brincadeiras e jogos populares não apenas como atividades práticas vinculadas a um componente curricular, mas como elementos educativos que contribuem de forma significativa para o processo de ensino e aprendizagem.

Assim, inseri as brincadeiras e jogos populares no contexto da pesquisa como manifestações culturais, fruto do longo processo de formação da nossa cultura, constituído tanto pelos povos originários, indígenas, quanto por aqueles que chegaram posteriormente, como os portugueses e os africanos.

Por meio da sequência didática, aplicada em sete encontros, articulei conhecimentos de Língua Portuguesa, Ciências, História geral e local, Geografia e Artes que, integrados às brincadeiras e aos jogos do componente de Educação Física, tornaram as aulas mais atrativas e dinâmicas, ao alternar momentos expositivos com atividades lúdicas. Assim, as aulas foram marcadas por uma aprendizagem formativa, com maior envolvimento dos alunos, que aprenderam brincando, sem o desgaste ou monotonia característicos de práticas exclusivamente expositivas.

Contudo, nem tudo ocorreu sem desafios, deparei-me com algumas limitações. A primeira referiu-se ao horário destinado à aplicação das atividades, previamente acordado com a professora regente e gestão escolar, correspondente às aulas de Educação Física, realizadas às sexta-feira, nos últimos horários, em que imprevistos aconteceram.

Em um dos encontros houve um número significativo de ausência, pois foi agendado um momento de planejamento nesses mesmos horários, o que exigiu a antecipação das aulas. Além disso, como naquele dia haveria apenas as aulas de Educação Física, os alunos da zona rural, que dependem do transporte escolar, optaram por não comparecer, já que permaneceriam na escola aguardando o transporte, que tem horário marcado, para retornar para casa. Assim, o número de estudantes presentes foi reduzido. A atividade

daquele dia, a produção do livro de jogos e brincadeiras populares, não foi concluída integralmente.

Outra limitação esteve relacionada ao espaço físico. A escola é de pequeno porte e dispõe apenas de um pátio interno, utilizado como área de recreação. Contudo, o espaço frequentemente estava ocupado por outras turmas. Dessa forma, todas as brincadeiras e jogos, inclusive aquelas que demandavam maior área, como a brincadeira queimada e cadê o grilo, foram realizadas na sala de aula, cujo espaço era reduzido.

Desejo destacar, ainda, o desconhecimento das crianças em relação ao jogo com pedras e à brincadeira cadê o grilo. Essas práticas foram mencionadas por avós no questionário, porém, eram desconhecidas pelas crianças, o que exigiu minha intervenção para apresentá-las e orientá-las durante as vivências. Tal situação chamou minha atenção para o distanciamento cultural entre gerações de avós e netos, bem como o enfraquecimento da transmissão dessas práticas, que anteriormente ocorria de forma mais espontânea no contexto familiar e social.

O resgate das minhas memórias de infância permitiu a intervenção para conduzir as práticas e proporcionar o conhecimento aos alunos, reforçando o papel do professor e da escola como espaço de preservação, ressignificação e valorização da cultura popular.

Outro fator que chamou minha atenção foi o desconhecimento das crianças quanto a origem da peteca. A cidade apresenta forte influência dos povos indígenas, no entanto, as crianças também desconheciam a origem da peteca. Isso revela que elementos culturais presentes no cotidiano são despercebidos ou não compreendidos quanto a sua dimensão histórica ou de identidade.

Dessa forma, ressalto a importância de um olhar mais sensível para a nossa cultura, principalmente para as brincadeiras e jogos populares, que parecem esquecidos ao longo do tempo. A escola é uma espaço de resgate e de propagação da cultura, no entanto, é fundamental que os docentes compreendam essa importância para a preservação da cultura popular.

Assim, concluo que esta pesquisa com sensação de realização e satisfação profissional, reconhecendo que é possível construir um ensino interdisciplinar quando há intencionalidade pedagógica por parte do professor.

Os desafios fazem parte do processo e, apesar das dificuldades e limitações encontradas, a pesquisa promoveu, mesmo em um curto espaço de tempo, a conscientização cultural, ampliação de repertório dos alunos e a valorização das raízes históricas.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Daniela Deyse Silva. PONTES, Verônica Maria de Araújo. A formação docente e leitora de pedagogia numa perspectiva interdisciplinar. *In*: PONTES, Verônica Maria de Araújo; ASSIS, Márcia Maria Alves de (org.). **Possibilidades interdisciplinares na Educação Básica**. Curitiba: CRV, 2019.

ARCE, Alessandra. O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Friedrich Froebel. Cad. Cedes, Campinas, vol. 24, n. 62, p. 9-25, abril 2004. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ccedes/a/B6KxNMPyJTCD6kW7LYjN5zJ/?lang=pt. Acesso: 19 ago. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: jan. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Parecer CNE/CEB nº 11/2010, de 7 de julho de 2010. Fixa Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos. Brasília, **Diário Oficial da União**, 9 dez. 2010. Disponível em: https://acesse.one/0vj3a1q. Acesso em: jan. 2025.

BRASIL. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 16 jul. 1990.

BRINGUIER, Jean-Claude. **Conversando com Jean Piaget**. Rio de Janeiro: Difel, 1978.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

COIMBRA, António Pedro Monteiro Paiva. **O papel dos jogos tradicionais como actividade lúdica e educacional**. 2007. 44 f. Monografia (Licenciatura em Desporto e Educação Física) – Área de Recreação e Tempos Livres, Faculdade de Desporto, Universidade do Porto, Porto, 2007.

COSMO, Vitória. **Produção didática pedagógica:** unidade didática. Cascavel, 2008. Produção Didática Pedagógica apresentada ao Programa PDE – Programa de Desenvolvimento Educacional. Orientadora: Prof.ª Ms. Eneida Maria Troller Conte. Disponível em: https://acesse.one/35ckt81 Acesso em: 07 out. 2025.

CREPALDI, Roselene. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Curitiba: IESDE Brasil, 2010. Disponível em: https://sl1nk.com/ln478g2. Acesso em: 03 jun. 2025.

CUNHA, Débora Alfaia da. **Brincadeiras africanas para a educação cultural**. Castanhal, PA: Edição do autor, 2016. Disponível em: https://l1nq.com/fnrhh7k. Acesso em: jan. 2025

FAZENDA, Ivani Catarina (org.) **O que é interdisciplinaridade?** São Paulo: Cortez, 2008.

FAZENDA, Ivani Catarina (org.) **Práticas interdisciplinares na escola**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

FAZENDA, Ivani Catarina. Arantes. **Interdisciplinaridade, história, teoria e pesquisa**. 16. ed. Campinas, São Paulo: Papirus, 1994.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: crescer e aprender. O resgate da cultura infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

HEILAND, Helmut. **Friedrich Fröbel**. Tradução: Ivanise Monfredini. Recife: Fundação Joaquim Nabuco: Massangana, 2010. (Coleção Educadores).

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis:** o jogo, a criança e a educação. [livro eletrônico]. São Paulo: Cortez, 2017.

KRAMER, Sonia. A infância e sua singularidade. *In*: **Ensino Fundamental de nove anos -** orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília, 2006.

MALUF, Ângela Cristina M. **Brincar, prazer e aprendizagem**. São Paulo: Vozes, 2003.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita:** repensar a reforma, reformar o pensamento. Tradução: Eloá Jacobina. 8. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

MOURA, Adriana Borges Ferro; LIMA, Maria da Glória Soares Barbosa. A reinvenção da roda: roda de conversa, um instrumento metodológico possível. **Interfaces da Educação**, Paranaíba, v. 5, n. 15, p. 24-35, 2014.ISSN2177-7691. Disponível em: https://l1nq.com/e3ldjog. Acesso em: 28 jul. 25.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky:** aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio histórico. São Paulo: Scipione,1993.

PEREIRA, Arliene Stephanie Menezes**. Práticas corporais indígenas:** jogos, brincadeiras e lutas para implementação da Lei 11.645/08 na Educação Física escolar. Fortaleza: Aliás, 2021.

PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia.** 6. ed. Rio de Janeiro: Forense/Universitária, 1973.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação**.** 2. ed. Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1975.

PIAGET, Jean; INHELDER, Bärbel. **A psicologia da criança**. Tradução: Octavio Mendes Cajado. 13. ed. Rio de Janeiro: Difel, 2022.

RAPPAPORT, Clara Regina. **Modelo piagetiano**. *In*: RAPPAPORT, Clara Regina; FIORI, Wagner da Rocha; DAVIS, Cláudia (orgs.). **Psicologia do desenvolvimento:** teorias do desenvolvimento, conceitos fundamentais. São Paulo: EPU, 1981. p. 51-75.

SANTA ROSA, Nereide Schilaro. **Brinquedos e Brincadeiras**. São Paulo: Moderna, 2001.

SANTOMÉ, Jurjo Torres. **A globalização e interdisciplinaridade:** o currículo integrado. Tradução: Cláudia Schilling. Porto Alegre: Arte Médicas Sul, 1998.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Origem dos jogos populares:** em busca do “elo perdido”. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2009.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em: https://sl1nk.com/u3nbcqu. Acesso em: 28 jul. 25.

VYGOTSKY, Lev SemenovichL. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

XAVIER, Alessandra Silva; NUNES, Ana Ignez Belém Lima. **Psicologia do desenvolvimento**. 4. ed. rev. e ampl. Fortaleza: EdUECE, 2015.

ZABALA, Antoni. **A Prática Educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar:** as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.
.

APÊNDICE A – CARTA DE APRESENTAÇÃO

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE (UERN)
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO (UFERSA)
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE (IFRN)

CARTA DE APRESENTAÇÃO

Sou **Maria de Lourdes Freitas de Oliveira**, natural de Apodi-RN, residente no Município de Apodi-RN. Estou realizando uma pesquisa de mestrado vinculada ao **Programa de Pós-Graduação em Ensino (POSENSINO)**, associação ampla entre a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), a Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA) e o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN).

A pesquisa se desenvolve sob a orientação do Prof. Dr. Jucieude Lucena Evangelista. Nela, procuramos tecer considerações sobre "**As brincadeiras e jogos populares como elementos educativos e interdisciplinares no processo de ensino e aprendizagem".**

.

Mossoró, ___ de _____ de 2025.

_____

Pesquisadora/Mestranda

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO ABERTO DIRECIONADO AOS PAIS DOS ALUNOS

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE (UERN)
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO (UFERSA)
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE (IFRN)

Solicitamos sua participação no questionário apresentado. O questionário faz parte da pesquisa: "**As brincadeiras e jogos populares como elementos educativos e interdisciplinares no processo de ensino e aprendizagem",** que se encontra em desenvolvimento no Curso de Mestrado em Ensino, do Programa de Pós-Graduação em Ensino (POSENSINO), da associação ampla entre a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), a Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA) e o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN). A pesquisa tem como pesquisadora a mestranda Maria de Lourdes Freitas de Oliveira, sob a orientação do Professor Doutor **Jucieude Lucena Evangelista**. A pesquisa tem como objetivo desenvolver uma estratégia metodológica interdisciplinar utilizando as brincadeiras e jogos populares da localidade de Apodi, com a turma de 5º ano do Ensino Fundamental I da Escola Municipal Professor Veríssimo Gama. Quanto aos objetivos específicos, a pesquisa visa:

(1) Investigar as brincadeiras e jogos populares da localidade de Apodi-RN a partir de relatos obtidos em roda de conversa com os alunos e por meio de um questionário aberto aplicado por eles a seus familiares.
(2) Construir uma sequência didática interdisciplinar que integre as brincadeiras e jogos populares.
(3) Promover a aplicabilidade da estratégia metodológica na turma do 5º ano.
(4) Refletir como as brincadeiras e jogos populares podem ser trabalhados em uma abordagem interdisciplinar nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

As informações coletadas servirão como dados para a construção da pesquisa, mas serão expostos de maneira anônima.

Questionário direcionado aos pais dos alunos	
1. Idade	
2. Onde você costumava brincar/jogar em seu tempo de infância?	
3. Quais suas brincadeiras/jogos da infância? Cite nomes	
4. Você aprendeu alguma brincadeira/jogo com seus pais ou avós? Se sim, quais?	

APÊNDICE C –QUESTIONÁRIO ABERTO DIRECIONADO AOS AVÓS DOS ALUNOS

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE (UERN)
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO (UFERSA)
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE (IFRN)

Solicitamos sua participação no questionário apresentado. O questionário faz parte da pesquisa: "**As brincadeiras e jogos populares como elementos educativos e interdisciplinares no processo de ensino e aprendizagem",** que se encontra em desenvolvimento no Curso de Mestrado em Ensino, do Programa de Pós-Graduação em Ensino (POSENSINO), da associação ampla entre a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), a Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA) e o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN). A pesquisa tem como pesquisadora a mestranda Maria de Lourdes Freitas de Oliveira, sob a orientação do Professor Doutor **Jucieude Lucena Evangelista**. A pesquisa tem como objetivo desenvolver uma estratégia metodológica interdisciplinar utilizando as brincadeiras e jogos populares da localidade de Apodi, com a turma de 5º ano do Ensino Fundamental I da Escola Municipal Professor Veríssimo Gama. Quanto aos objetivos específicos, a pesquisa visa:

(1) Investigar as brincadeiras e jogos populares da localidade de Apodi-RN a partir de relatos obtidos em roda de conversa com os alunos e por meio de um questionário aberto aplicado por eles a seus familiares.
(2) Promover a aplicabilidade da estratégia metodológica na turma do 5º ano.
(3) Refletir como as brincadeiras e jogos populares podem ser trabalhados em uma abordagem interdisciplinar nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

As informações coletadas servirão como dados para a construção da pesquisa, mas serão expostos de maneira anônima.

Questionário direcionado aos avós dos alunos	
1. Idade	
2. Onde você costumava brincar/jogar em seu tempo de infância?	
3. Quais suas brincadeiras/jogos da infância? Cite nomes	
4. Você aprendeu alguma brincadeira/jogo com seus pais ou avós? Se sim, quais?	

APÊNDICE D – DADOS LEVANTADOS POR MEIO DO QUESTIONÁRIO ABERTO

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE (UERN)
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO (UFERSA)
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE (IFRN)

Brincadeiras citadas pelos pais das crianças no questionário aberto		
Nº	**Nome da Brincadeira**	**Nº de Vezes Citadas**
1	Esconde-esconde	3
2	Pega-pega	2
3	Peteca	3
4	Futebol	4
5	Bandeirinha	2
6	Pular corda	2
7	Queimada	1
8	Jogo de pedras	1
9	Bila	1
10	Cabra-cega	1
11	Ana-mula	1
12	Barata trepa	1
13	Barata	1
14	Cavalinho	1
15	Pau no gato	1
16	Cai no poço	1
17	Passe o anel	1
18	Sete pecados	1
19	Telefone sem fio	1

Brincadeiras citadas pelos avós das crianças no questionário aberto		
Nº	**Nome da Brincadeira**	**Nº de Vezes Citadas**

1	Queimada	3
2	Boneca de pano	3
3	Cai no poço	3
4	Pega-pega	2
5	Futebol	2
6	Taco/bets	2
7	Esconde-esconde	1
8	Jogo de pedras	1
9	Bila	1
10	Cabra-cega	1
11	Baralho	1
12	Jogo da velha	1
13	Carrinho	1
14	Cadê o grilo	1
15	Passe o anel	1

APÊNDICE E – SEQUÊNCIA DIDÁTICA

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE (UERN)
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO (UFERSA)
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE (IFRN)

Organização Didática

Disciplinas: Língua Portuguesa**,** História Geral e Local**,** Geografia **e** Artes.

Série: 5º ano do Ensino Fundamental I.

Tema: Brincadeiras e jogos populares de Apodi/RN: uma abordagem interdisciplinar.

Conteúdos abordados:

- ✓ **História**
- As tradições orais e a valorização da memória;
- Cidadania, diversidade cultural e respeito às diferenças sociais, culturais e históricas;
- Os patrimônios materiais e imateriais da humanidade;
- As tradições orais e a valorização da memória local dos indígenas Tapuias e Paiacus.
- ✓ **Geografia**
- Diferenças étnico-raciais e étnico-culturais e desigualdades;
- Qualidade ambiental.
- ✓ **Língua Portuguesa**
- Oralidade pública em sala de aula;
- Escuta atenta;
- Escuta colaborativa;
- Compreensão em leitura;
- Produção de texto oral;
- Planejamento e produção de texto;
- Forma de composição dos textos (texto instrucional);
- Adequação do texto às normas de escrita;

- Escuta de textos orais.

✓ **Artes**

- Contextos e práticas;
- Materialidade.

✓ **Educação Física**

- Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo;
- Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana;
- Danças do Brasil e do mundo;
- Danças de matriz indígena e africana.

✓ **Ciências**

- Consumo consciente;
- Reciclagem.

Habilidades e competências

✓ **História**

- Compreender a formação histórica do povo brasileiro a partir da contribuição dos povos indígenas, africanos e europeus;
- Reconhecer a importância da memória, da tradição oral e dos saberes populares na preservação da cultura;
- Valorizar as brincadeiras tradicionais como manifestações culturais e históricas;
- Entender a relação entre o conhecimento sobre a história e a formação da identidade.

✓ **Geografia**

- Identificar e respeitar a diversidade cultural e regional do Brasil;
- Compreender a relação entre cultura e territorialidade;
- Refletir sobre os deslocamentos históricos dos povos africanos e suas influências no território brasileiro;
- Reconhecer os territórios indígenas e sua importância cultural, ambiental e social;
- Relacionar a origem cultural das brincadeiras ao espaço e contexto regional.

✓ **Língua Portuguesa**

- Desenvolver a habilidade de expressar-se por meio de relatos orais com clareza e organização;
- Compreender as nuances entre a palavra escrita e a oral para o conhecimento da língua portuguesa;
- Colaborar na escrita coletiva de um cartaz, valorizando o trabalho em grupo;
- Compreender como as contribuições dos povos indígenas, europeus e africanos influenciaram na formação da nossa língua;
- Registrar experiências e saberes culturais por meio da produção de texto instrucional.

✓ **Artes**

- Compreender como fatores históricos influencia a arte, como as danças em nosso país;
- Representar brincadeiras tradicionais por meio de desenhos;
- Desenvolver a coordenação motora fina através de brincadeiras com pedras e a criatividade por meio da confecção de brinquedo tradicional (como a peteca).

✓ **Educação Física**

- Participar de forma ativa e colaborativa da vivência corporal das brincadeiras tradicionais;
- Desenvolver habilidades motoras específicas: coordenação, agilidade, ritmo e mira;
- Compreender e respeitar regras dos jogos e a importância da cooperação e do trabalho em equipe;
- Valorizar os jogos tradicionais como expressões culturais do corpo e do movimento;
- Resgatar brincadeiras tradicionais e exercitar a autonomia na escolha e participação das atividades lúdicas;
- Compreender como fatores históricos influencia a arte, como as danças em nosso país.

Duração da sequência didática: Sete encontros, duas aulas (de 50 minutos cada) por semana, com duração de total de 11 horas e 40 minutos.

Recursos utilizados na sequência didática:

- ✓ Tecnologia e Recursos Digitais: Notebook com acesso à internet, projetor, caixa de som, *slides*.
- ✓ Materiais Didáticos e de Apoio: Lousa, pincel e apagador, cartolina, pincel atômico, atividades impressas, peteca, alvo, caixa antiga, pedras pequenas, imagens ilustrativas (dos nativos, a chegada dos portugueses e negros, bem das como as contribuições culturais destes povos na língua, dança, culinária e religião). Exemplos de comidas: dos nativos: pipoca e jerimum; pelos europeus: pão e uva, e, pelos africanos: mungunzá e cocada.
- ✓ Materiais para Confecção de Brinquedos: Saco plástico, pó de serragem, areia, barbante, plástico celofane em cores variadas.

AULA 1- Temática: Explorando brincadeiras e jogos como expressão da cultura popular

Objetivo

- Compreender as brincadeiras e jogos populares como manifestações culturais transmitidas oralmente, reconhecendo suas variações, e participar delas de forma ativa, promovendo o desenvolvimento motor, social e colaborativo por meio da brincadeira tica-ajuda.

Conteúdos

- **Educação Física:** Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo.
- **Língua Portuguesa**: Oralidade pública em sala de aula; Escuta atenta; Escuta colaborativa.
- **História:** As tradições orais e a valorização da memória.

Duração da aula: 1h e 40min. (2h/a)

Material: Notebook com acesso a internet, projetor e caixa de som, cartolina e pincel atômico.

Procedimentos

- Iniciar com o questionamento: O que é uma brincadeira ou jogo popular? Para levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos.
- Projetar o vídeo “Brincadeiras e jogos populares” para ampliar a discussão sobre o assunto.
- Explicar o que são brincadeiras e jogos populares, como são transmitidos ao longo do tempo e de que maneira esse processo gera variações na forma de brincar.
- Explicar a temática do trabalho e a sequência didática.
- Retomar a discussão sobre as variações das brincadeiras populares e citar como exemplo a brincadeira tica-ajuda.
- Pedir que os alunos expliquem a brincadeira tica-ajuda.
- Propor a brincadeira tica-ajuda.
- Chamar a atenção dos alunos para as variações, brincadeiras que possuem a mesma temática que a tica-ajuda, a perseguição.
- Propor a elaboração de uma listagem de brincadeiras semelhantes à tica-ajuda, evidenciando que, por serem transmitidas oralmente, podem

apresentar varações em relação a outras já existentes, tanto nos nomes quanto na forma de brincar.

- Deixar uma pergunta reflexiva para a próxima aula: “Qual será a brincadeira que deu origem a brincadeira “Tica-ajuda”? Será que essa brincadeira veio de muito longe ou foi criada aqui no Brasil? Vamos descobrir na próxima aula!”

Avaliação

A avaliação diagnóstica será realizada por meio do levantamento prévio dos conhecimentos dos alunos, considerando a observação de sua participação na roda de conversa, as contribuições apresentadas durante a construção do cartaz, da vivência da brincadeira selecionada e as manifestações de interesse ou elaboração de hipóteses relacionadas à pergunta orientadora da próxima aula.

Referências

Brincadeiras e jogos populares. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=xdhnAUNZegY. Acesso em: jun. 2025

AULA 2: Influência europeia, africana e indígena na formação da nossa cultura

Objetivo

- Compreender a influência dos diferentes povos na formação da cultura brasileira, reconhecendo as brincadeiras populares como expressões culturais que se transformam ao longo do tempo e do espaço, ao mesmo tempo em que se desenvolvem as habilidades motoras, sociais e colaborativas.

Conteúdos

- **Educação Física:** Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo; Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana.
- **Língua Portuguesa:** Oralidade pública em sala de aula; Escuta atenta; Escuta colaborativa; Forma de composição de texto (texto instrucional).
- **Artes:** Contextos e práticas;
- **Geografia:** Diferenças étnico-raciais e étnico-culturais e desigualdades sociais.
- **História:** Cidadania, diversidade cultural e respeito às diferenças sociais, culturais e históricas; As tradições orais e a valorização da memória; Os patrimônios materiais e imateriais da humanidade.

Duração da aula: 1h e 40min. (2h/a)

Material: Notebook com acesso a internet, projetor, *slides*, cartolina e pincel atômico.

Procedimentos

- Retomar a pergunta reflexiva da última aula: Qual seria a brincadeira que deu origem à brincadeira tica-ajuda”? Será que essa brincadeira veio de muito longe ou foi criada aqui no Brasil?
- Esclarecer que as brincadeiras por se tratarem de brincadeiras populares, transmitidas pela oralidade, muitas delas não permitem a identificação precisa de sua origem nem a determinação de qual teria surgido primeiro.
- Explicar como as brincadeiras e jogos populares, concebidos em diferentes contextos históricos e geográficos, passaram a integrar a cultura brasileira.

- Apresentar o processo de formação da cultura brasileira a partir das contribuições dos povos indígenas, portugueses e africanos, contextualizando-o histórico e geograficamente.
- Depois disso, questionar se alguém conhece a brincadeira “Cadê o grilo”, brincadeira citada no questionário, em um momento anterior, pelos avós.
- Explicar que a brincadeira cadê o grilo possui a mesma temática que as brincadeiras tica-ajuda, a perseguição.
- Propor a brincadeira.
- Sugerir que a turma crie sua própria brincadeira.
- Recomendar um momento de discussão coletiva para a criação da brincadeira, partindo das seguintes questões:
    - ✓ Qual o nome da brincadeira?
    - ✓ Qual o número de participantes?
    - ✓ Precisa de algum material?
    - ✓ Qual o tempo de duração?
    - ✓ Como se brinca?
- Esclarecer que a brincadeira será registrada em cartaz com uso do texto instrucional e fazer questionamentos:
    - ✓ O que é um texto instrucional?
    - ✓ Vocês já fizeram um texto instrucional?
    - ✓ Sabem dizer exemplos?
- Explorar as características do texto instrucional.
- Registrar, o professor como escriba, a brincadeira criada em cartaz.
- Propor a prática da brincadeira inventada pela turma.

Avaliação

Avaliação será formativa, realizada por meio da observação contínua da participação do aluno nos momentos de discussão e nas vivências propostas, considerando sua capacidade de reconhecer as brincadeiras populares como expressões culturais que se transformam ao longo do tempo e do espaço, o que poderá ser evidenciado pela criação coletiva de uma brincadeira.

Referências

BOULOS JÚNIOR, Alfredo. **A conquista:** história: 5º ano: Ensino Fundamental: anos iniciais. São Paulo: FTD, 2021.

Brasil escola. **Cultura brasileira**. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/sociologia/cultura-brasileira.htm. Acesso: 21 nov. 2025.

COSMO, Vitória. **Produção didática pedagógica:** unidade didática. Cascavel, 2008. Produção Didática Pedagógica apresentada ao Programa PDE – Programa de Desenvolvimento Educacional. Orientadora: Prof.ª Ms. Eneida Maria Troller Conte. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1932-6.pdf. Acesso em: 07 out. 2025.

FURQUIM JUNIOR, Laercio; SILVA, Edilson Adão Cândido da. **A conquista: geografia:** 5º ano: Ensino Fundamental: anos iniciais. São Paulo: FTD, 2021.

PORTAL DA EDUCAÇÃO. **Origem dos jogos e brincadeiras**. Disponível em: https://blog.portaleducacao.com.br/origem-dos-jogos-e-brincadeiras/. Acesso em: 21 nov. 2025.

PREFEITURA DE GOIÂNIA. **Língua Portuguesa – Textos instrucionais**. Disponível em https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/lingua-portuguesa-textos-instrucionais/. Acesso em: 21 nov. 2025

SANTA ROSA, Nereide Schilaro. **Brinquedos e brincadeiras**. São Paulo: Moderna, 2001.

AULA 3: O jogo, a língua e a dança como herança cultural

Objetivos

- Compreender que os jogos populares de origem africana, com pedras, são manifestações culturais que expressam e preservam aspectos da formação histórica e social do Brasil. Esses aspectos aparecem não apenas nas brincadeiras, mas também na nossa língua, dança. Além disso, outros povos, como os europeus e indígenas, também contribuíram para essa formação.

Conteúdos

- **Educação Física:** Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo; Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana; Danças do Brasil e do mundo; Danças de matriz indígena e africana.
- **História:** As tradições orais e a valorização da memória.
- **Língua Portuguesa:** Compreensão em leitura; Produção de texto oral.

Duração da aula: 1h e 40min. (2h/a)

Material: Notebook com acesso a internet, projetor, *slides* com as contribuições culturais na língua, dança, círculos em papel e pedras pequenas.

Procedimentos

- Retomar as explicações da última aula sobre os nativos, a chega dos portugueses e africanos no Brasil e como esses povos contribuíram para a formação da nossa cultura.
- Mostrar uma caixa decorada como se fosse antiga e dizer que encontrou algo mágico, que guarda um segredo de muitas gerações, algo que os avós conheciam muito bem.
- Abrir a caixa e revelar um punhado de pedrinhas e falar que a brincadeira será com pedras.
- Questionar se alguém conhece alguma brincadeira ou jogo com pedras.
- Explicar como se brinca com pedras.
- Explicar que os africanos praticam um jogo com pedra chamado Matacuza.
- Indagar se já ouviram falar nessa brincadeira.

- Explicar como se joga Matacuza e questionar se essa seria a brincadeira do tempo dos avós.
- Propor um momento de brincadeira em que os alunos, em dupla, joguem a brincadeira do tempo dos avós e Matacuza e, caso conheçam outras brincadeiras com pedras, possam também brincar delas.
- Estimular os alunos a comparar a brincadeira Matacuza com brincadeiras que seus avós ou familiares praticavam, identificando semelhanças e diferenças para mostrar como uma contribuiu para a formação da outra.
- Explicar que as brincadeiras populares como Matacuza não são apenas atividades de lazer, são manifestações culturais que refletem e preservam influências dos povos africanos.
- Explanar como essas manifestações culturais, não apenas africana, mas também europeias e indígenas se manifestam em outros aspectos da nossa cultura, como na nossa língua e danças.

Avaliação

A avaliação será formativa, realizada a partir da observação contínua dos alunos nos momentos de diálogo, identificando sua capacidade de reconhecer a brincadeira com pedras como expressão cultural que reflete a diversidade e a influência dos povos que formam nossa cultura, bem como o desenvolvimento da cognição, concentração, agilidade, coordenação e sociabilidade.

Referências

ABRAÇO CULTURAL. **Dia da África:** 25 de maio e a importância da cultura africana para o Brasil. Abracocultural, 23 mai. 2025. Disponível em: https://abracocultural.com.br/dia-da-africa-25-de-maio-e-a-importancia-da-cultura-africana-para-o-brasil/. Acesso em: 22 jan. 2026.

BOULOS JÚNIOR, Alfredo. **A conquista:** história: 5º ano: Ensino Fundamental: anos iniciais. São Paulo: FTD, 2021.

BRASIL ESCOLA. Carimbó: origem, características, tipos. **Brasil Escola**, 2025. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/cultura/carimbo.htm. Acesso em: 25 out. 2025.

BRASIL ESCOLA. **Cultura brasileira**. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/sociologia/cultura-brasileira.htm. Acesso: 21 nov. 2025.

BRASIL ESCOLA. **Festa Junina:** o que é, datas, características. Brasil Escola, 2025. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/detalhes-festa-junina/. Acesso em: 07 out. 2025.

FURQUIM JUNIOR, Laercio; SILVA, Edilson Adão Cândido da. **A conquista:** geografia: 5º ano: Ensino Fundamental: anos iniciais. São Paulo: FTD, 2021.

LIMA, Ana Laura Araújo; SALOMÃO, Jacilene Marques**.** Do português europeu ao português brasileiro: origens e formação histórica da língua portuguesa. **Revista Pandora Brasil**, n. 52, mar. 2013. Dossiê: Português brasileiro: algumas histórias. ISSN 2175-3318. Disponível em: http://revistapandorabrasil.com/revista_pandora/portugues_brasileiro/ana_jacilene.pdf. Acesso em: 22 nov. 2025.

AULA 4: O brinquedo peteca: uma herança cultural indígena

Objetivo

Valorizar a peteca como brinquedo resultante da manifestação cultural brasileira, compreendendo seu significado simbólico, histórico e ambiental, explorando sua prática corporal e desenvolvendo a criatividade por meio da confecção do brinquedo.

Conteúdos

- **Educação Física:** Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo; Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana.
- **Artes:** Contextos e práticas; Materialidade;
- **Ciências:** Consumo consciente; Reciclagem.
- **Geografia**: Qualidade ambiental.
- **História:** As tradições orais e a valorização da memória.

Duração da aula: 1h e 40min. (2h/a)

Material: Saco plástico, pó de madeira, areia, barbante, sacos plásticos e plástico celofane em cores variadas.

Procedimentos

- Retomar as explicações da última aula, ressaltando que as brincadeiras populares não são apenas atividades de lazer, mas também manifestações culturais que refletem e preservam a influência de diferentes povos em nossa cultura.
- Mostrar aos alunos um brinquedo utilizando em uma brincadeira muito comum na época de seus pais, a peteca.
- Questionar se alguém sabe a origem da peteca.
- Abordar, por meio do uso de *slides,* a interdisciplinaridade entre a origem, historicidade e os aspectos ambientais relacionados à peteca e os povos indígenas.
- Falar sobre os materiais naturais utilizados pelos povos indígenas em na confecção de petecas, destacando a valorização cultural o uso consciente dos recursos naturais.
- Explorar novamente as características do texto instrucional com orientações sobre a confecção de uma peteca.

- Propor a confecção de petecas utilizando materiais que seriam descartados no lixo.
- Questionar se alguém já brincou de peteca.
- Pedir que as crianças descrevam a brincadeira com o jogo com peteca.
- Explicar a expressão “Não deixe a peteca cair”.
- Momento livre para brincar com as petecas confeccionadas.

Avaliação

A avaliação será formativa, realizada por meio da observação contínua do engajamento dos alunos nos momentos de questionamentos e prática, considerando se compreendem a origem indígena da peteca, o cuidado dos indígenas com os recursos naturais e se reconhecem a brincadeira como parte da herança cultural brasileira. Será avaliado também o interesse, a cooperação, respeito nas atividades em grupo e se desenvolvem a coordenação motora nas práticas propostas.

Referências

BOULOS JÚNIOR, Alfredo. **A conquista:** história: 5º ano: Ensino Fundamental: anos iniciais. São Paulo: FTD, 2021.

BRASIL. Museu de Astronomia e Ciências Afins – MAST. **A importância dos povos indígenas para a preservação da natureza**. Publicado em: 19 abr. 2023. Disponível em: https://www.gov.br/mast/pt-br/assuntos/noticias/2023/abril/a-importancia-dos-povos-indigenas-para-a-preservacao-da-natureza. Acesso em: 23 set. 2025.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PETECA. **História da Peteca**. Confederação Brasileira de Peteca. Disponível em: https://cbpeteca.org.br/historia-da-peteca/. Acesso em: 23 set. 2025.

CRUZ, Geslie Coelho Carvalho da. **A conquista:** ciências: 5º ano: Ensino Fundamental: anos iniciais. São Paulo: FTD, 2021.

EIGA, Edison; MATTOS, Annima de. **Peteca:** a criação indígena que ganhou o mundo. Revista Problemas Brasileiros, 05 jan. 2024. Disponível em: https://revistapb.com.br/brasileirismos/peteca-a-criacao-indigena-que-ganhou-o-mundo/. Acesso em: 23 set. 2025.

FURQUIM JUNIOR, Laercio; SILVA, Edilson Adão Cândido da. **A conquista:** geografia: 5º ano: Ensino Fundamental: anos iniciais. São Paulo: FTD, 2021.

SANTOS, Gisele Franco de Lima **Origem dos jogos populares:** em busca do “elo perdido”. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2009.

AULA 5: A brincadeira, a culinária e a religião como herança cultural

Objetivo:

- Valorizar as manifestações culturais tradicionais, compreendendo sua relação com a identidade nacional e local, bem como desenvolver as habilidades motoras, socioemocionais e cognitivas dos alunos.

Conteúdos

- **Educação Física:** Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo; Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana.
- **História:** As tradições orais e a valorização da memória local dos indígenas Tapuias e Paiacus.

Duração da aula: 1h e 40min. (2h/a)

Material: Peteca, figura com desenho de alvo, computador, retroprojetor e *slides*.

Procedimentos

- Mostrar novamente a peteca aos alunos para retomar a discussão da última aula sobre a cultura indígena, abordando o significado da peteca dentro das tradições desses povos.
- Relacionar a brincadeira indígena à cultura local, contextualizando com as contribuições dos povos Tapuias e Paiacus para a formação da cultura.
- Apresentar as contribuições dos indígenas na formação da cultura brasileira, especialmente na culinária e religião.
- Além das influências indígenas, destacar as contribuições dos europeus e africanos nesses mesmos aspectos da cultura brasileira.
- Apresentar um “alvo” e explicar que pertence a uma brincadeira de origem indígena e se alguém sabe qual é a brincadeira.
- Explicar que acertar o alvo é uma atividade de treino para os indígenas desenvolveram a prática da caça.
- Pedir que os alunos expliquem a brincadeira de acertar o alvo e depois deixa-los livre para brincar.

- Propor a brincadeira queimada, de origem europeia, com o uso da peteca para ressaltar como as brincadeiras populares se entrelaçam, se ressignificam e se adaptam a diferentes contextos.

Avaliação

Avaliação formativa, por meio da observação contínua da participação dos alunos durante os momentos de conversa e nas atividades propostas, identificando se compreendem como se construiu a herança cultural do nosso país, tanto nas brincadeiras como na culinária e religião. Verificar se demostram interesse, cooperação e respeito nas atividades em grupo, bem como nas habilidades motoras e de coordenação.

Referências

MORAIS, Francisco de Assis Marinho *et al.* **Apodi:** cidade da gente: estudos regionais. Fortaleza, CE: Didáticos Editora, 2023.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Origem dos jogos populares:** em busca do “elo perdido”. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2009.

AULA 6: Registro nossa cultura lúdica

Objetivo

- Reconhecer e valorizar as brincadeiras populares como manifestações culturais, promovendo a socialização, a expressão oral e escrita, o registro das experiências lúdicas vivenciadas ao longo do projeto.

Conteúdos

- **Educação Física:** Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo; Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana.
- **Língua portuguesa:** Planejamento e produção de texto; Forma de composição dos textos; Adequação do texto às normas de escrita.
- **História:** As tradições orais e a valorização da memória.

Duração da aula: 1h e 40min. (2h/a)

Material: Lousa, pincel, apagador, atividade impressa.

Procedimentos:

- Listar na lousa, junto com as crianças, todas as brincadeiras vivenciadas nos cinco encontros, incluindo as do cartaz e a que foi criada coletivamente pela turma.
- Explicar que será construído um livro coletivo com as brincadeiras vivenciadas ao longo das aulas.
- Enumerar as brincadeiras na lousa e pedir que cada criança sorteie um número.
- Em seguida, cada uma deverá escrever e desenhar como se brinca a brincadeira correspondente ao número sorteado.
- Propor um momento livre, no qual as crianças escolham as brincadeiras que desejam praticar.

Avaliação

A avaliação será formativa, realizada por meio da observação contínua do progresso dos alunos, considerando sua participação na listagem das brincadeiras vivenciadas e produção de textos instrucionais e descritivos.

Referências

AULA 7: Manifestação cultural brasileira

Objetivo específico:

Promover a retomada dos estudos sobre os povos nativos, europeus e africanos por meio da organização de espaços temáticos, da exposição de matérias e da vivência de experiências como a degustação de comidas típicas, o compartilhamento de aprendizagens e o encerramento com uma atividade lúdica, valorizando a participação dos alunos, a diversidade cultural e o aprendizado de forma colaborativa, sensorial e reflexiva.

Organização da turma: Em U, na própria sala de aula.

Duração da aula: 1h e 40min. (2h/a)

Material: Cartaz, peteca e livro produzidos pela turma, imagens utilizadas nos encontros e comidas representativas das culturas dos nativos: pipoca, jerimum e macaxeira; pelos europeus: uva, pão e laranja; e, pelos africanos: mungunzá e cocada.

Procedimentos:

- Orientar a turma a se dividir em três grupos.
- Dividir a turma em três eixos temáticos: contribuições indígenas, contribuições europeias e contribuições africanas.
- Explicar que cada grupo deverá compor os espaços de acordo com a temática sorteada.
- Orientar que depois do sorteio, cada grupo deverá discutir sobre os conhecimentos adquiridos ao longo das aulas e selecionar os elementos relacionados ao seu tema.
- Esclarecer que após a organização dos espaços temáticos, cada grupo deverá apresentar sua temática aos demais grupos da sala.
- Propor um momento de degustação da culinária entre os espaços temáticos.
- Roda de conversa sobre o que mais marcou durante o projeto.

Avaliação

A avaliação será formativa realizada por meio da observação da participação dos alunos nas atividades de revisão e interação. Observar se os alunos são capazes de relembrar os temas abordados ao longo da sequência didática,

identificar as contribuições dos nativos, europeus e africanos na formação da nossa cultura e relacionar essas informações com os materiais e experiências através da montagem dos espaços temáticos. Perceber nos alunos também a capacidade de expressar opiniões, compartilhar experiências pessoas sobre o que mais marcou durante o projeto e demostrar interesse, cooperação e respeito nas atividades de grupo. Além disso, observar a participação ativa e a motivação durante a vivência da brincadeira escolhida como encerramento da aula, evidenciando a apropriação dos conteúdos e o engajamento lúdico.

Referências

APÊNDICE F – *SLIDES* DE APOIO VISUAL

POS ENSINO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO
• UERN • UFERSA • IFRN

Brincadeiras e jogos populares de Apodi/RN: uma abordagem interdisciplinar.

Maria de Lourdes Freitas de Oliveira

Aula 1: Explorando brincadeiras e jogos como expressão da cultura popular



A brincadeira mais citada pela turma: tica-ajuda



- Como se brinca?
- Será que essa brincadeira é popular?
- Mas o que é uma brincadeira popular?
- Vamos assistir um vídeo que explica um pouco mais sobre as brincadeiras populares
- Será que, a brincadeira "Tica-ajuda" é uma variante de outra brincadeira?
- Quais brincadeiras que vocês conhecem que são parecidas com a "Tica-ajuda"?
- Vamos listar em um cartaz?

Qual será a origem da brincadeira tica-ajuda?



Qual será a brincadeira que deu origem a brincadeira "Tica-ajuda"? Será que essa brincadeira veio de muito longe ou foi criada aqui no Brasil? Vamos descobrir na próxima aula!"

Aula 2: Influência europeia, africana e indígena na formação da nossa cultura



Pergunta da aula anterior

- Qual será a brincadeira que deu origem a brincadeira "Tica-ajuda"? Será que essa brincadeira veio de muito longe ou foi criada aqui no Brasil?
- Precisamos falar sobre a nossa história para entender como essas brincadeiras chegaram até aqui e como fazem parte da nossa cultura.
- A brincadeira pega-pega assim como muitas brincadeiras e jogos populares, não tem uma origem definida.
- As brincadeiras e jogos populares do Brasil são heranças culturais deixadas principalmente pelos indígenas, europeus e africanos.



- No Brasil, há registros de que "as crianças negras na época da escravidão brincavam livremente em volta das senzalas [...] de pega-pega com os outros" (Cosmo 2008, p.11)
- Há referências que associam a origem da brincadeira pega-pega às lendas europeias e às narrativas de caça às bruxas da Idade Média (Santa Rosa, 2001, p. 22).
- Essas e outras brincadeiras brincadeiras foram trazidas durante o processo de colonização do Brasil.

Diversidade cultural



Os indígenas já possuíam suas próprias brincadeiras e jogos. Com a chegada dos portugueses durante o processo de colonização e, posteriormente, dos africanos, esses elementos culturais se integraram, contribuindo para a diversidade cultural.

(FURQUIM JUNIOR, 2021,p.36)

Vamos conhecer um pouco mais sobre essa história?



Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=3h6diGyGTmY. Acesso: 21 set. 2025

Principais influências na nossa cultura

Europeia/portuguesa | **Africana** | **Indígena**

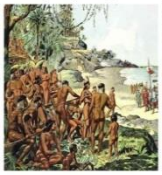


imagem https://segredosdomundo.r7.com/descobrimento-do-brasil/. Acesso: 21 set. 2025

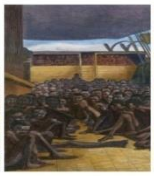


Imagem: https://escolakids.uol.com.br/historia/trafico-negreiro.htm. Acesso: 21 set. 2025



Imagem: https://www.vivala.com.br/indigenas. Acesso: 21 set. 2025

Como aconteceu a colonização do nosso país?

Aula de História e Geografia?

- Falar da interdisciplinaridade





Disponível em: https://www.brasilparalelo.com.br/artigos/historia-do-brasil. Acesso: 21 set. 2025

Vamos conhecer um pouco mais sobre essa história?

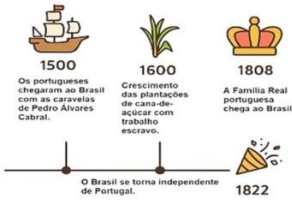
Nossa raíz indígena



- Os primeiros habitantes das nossas terras;
- Estima-se que período da colonização havia aproximadamente 5 milhões de indígenas de 140 etinias diferentes;
- As terras foram expropriadas e muitos foram dizimados;
- Atualmente a população indígena no Brasil é de quase 900 mil pessoas, são 283 povos.

Fonte: BOULOS JÚNIOR (2021.p.11; 38)

LINHA DO TEMPO DA COLONIZAÇÃO DO BRASIL



chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://uploads.tudosaladeaula.com/2025/10/BRASIL-COLONIAL-II-TUDO-SALA-DE-AULA.pdf . Acesso: 21 set. 2025

Nossa raíz africana

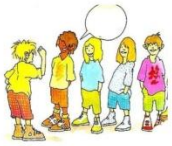


- O Brasil é um dos principais país com maior população negra do mundo;
- Os primeiro africanos chegaram ao Brasil ainda no século 16;
- O Brasil foi um dos útimos países do mundo a proibir o trabalho escravo.
- Os descentes dos africanos escravizados ainda sofrem as consequências desse período: analfabetismo, probreza.

Fonte: FURQUIM JUNIOR (2021.p.11; 43)

As brincadeiras e jogos populares fazem parte da herança cultural

- **Brincadeira citada pelos avós: Cadê o grilo?**
- **Alguém conhece a brincadeira?**



- **Como seria a brincadeira se fosse criada pela turma?**

1. Qual o nome da brincadeira
2. Qual o número de participantes?
3. Precisa de algum material?
4. Qual o tempo de duração?
5. Como se brinca?

Texto instrucional

- O que é um texto instrucional?
- Vocês já fizeram um texto instrucional?
- Sabem dizer exemplos?
- E o texto descritivo? Por que será que se chama assim?



Texto instrucional

Fornece orientações passo a passo para que o leitor realize uma tarefa ou atividade específica.

Exemplo



Brincadeira: Cadê o grilo
Participantes: no mínimo três.
Materiais: não há necessidade.
Objetivo do jogo: pegar o grilo.
Modo de jogar
As crianças formam uma fila, e uma pessoa fica de fora. A pessoa que está fora, o "pegador", ficará diante da primeira criança da fila e perguntará: "Cadê o grilo?". O participante responde que o grilo "está lá atrás". O pegador então corre para tentar tocar a última criança da fila, enquanto esta corre para ocupar o lugar da frente. Se a criança não for tocada pelo pegador durante o percurso, estará a salvo; caso seja pega, se tornará o novo pegador.

Aula 3:O jogo, a língua e a dança como herança cultural

O jogo matacuza é uma brincadeiras com pedras, uma manifestação cultural dos povos africanos.

Matacuza



Imagem criada com IA

Objetivo: Recolher as pedras do chão sem deixar que a pedra lançada ao alto caia.
Materiais necessários: Oito pedras
Número de Participantes: A partir de dois
Descrição: Sete pedras são colocadas no chão. A criança escolhe uma pedra e lança para o ar. Enquanto a pedra está no ar, a criança recolhe outra pedra do chão, com a mesma mão, e depois pega a pedra que foi jogada para o ar antes de cair. O jogador coloca a pedra recolhida no chão e, joga a pedra para o ar novamente. Dessa vez, ele deve pegar duas pedras e depois pegar a pedra que foi lançada e assim sucessivamente até chegar em 7. Se não conseguir passa a vez ao outro jogador.

CUNHA. Débora Alfaia da. Brincadeiras africanas para educação cultural. Jogos com pedras ou bolas de gude. 1ª edição, Castanhal, 2016.

Influências nos vocábulos da nossa língua

Europeia

- **Nossa língua portuguesa**

cavalo
carro
manteiga
algodão
azeite
quintal
laranja
açúcar



Africana

moleque
samba
fubá
agogô
zumbi
bagunça
moqueca
farofa



Indígena

abacaxi
jabuticaba
guaraná
Apodi
mocotó
mandioca
capim
sabiá



Influências na nossa dança

No Brasil, a origem da Festa Junina é ligada aos portugueses e possuía uma conotação estritamente religiosa, realizada em homenagem a santos como São João e Santo Antônio. Atualmente, a Festa Junina possui caráter popular e é comemorada em todas as regiões do Brasil.

A capoeira é dança e luta ao mesmo tempo. Foi desenvolvida no Brasil como forma de resistência dos negros durante e depois da escravidão.

De origem indígena, o termo carimbó vem do tupi, korimbó, que quer dizer "pau que produz som".
O carimbó do Pará foi trazido ao Brasil pelos escravos africanos. Posteriormente, foram incorporadas influências indígenas e europeias, especialmente ibéricas.





BOULOS JÚNIOR, Alfredo. A conquista: história: 5° ano: ensino fundamental: anos iniciais. 1. ed. São Paulo: FTD, 2021.
Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/detalhes-festa-junina/origem-festa-junina.htm. Acesso em 22 set. 2025
Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/cultura/carimbo.htm. Acesso em 22 set. 2025

Aula 4: A brincadeira da Peteca: uma herança cultural indígena

- A peteca é um artefato de origem indígena.
- A palavra vem do tupi pe'teka, que quer dizer bater ou bater com a mão, isso porque o artefato é golpeado com a mãos.
- São diversos relatos sobre a peteca que têm descrições como sendo uma trouxa de folhas cheia de pedras, amarrada em uma espiga de milho (o brinquedo aqui relaciona se com a colheita do milho) e com penas na parte superior. Ou ainda como uma bola achatada de palha ou pele de animais, na qual se espetavam as penas.



Pereira (2021, p. 46)

Indígenas e a natureza

- Os povos indígena usam recursos naturais para construir as petecas.
- Os indígenas fazem uso consciente dos recursos naturais, ou seja, só retiram da natureza aquilo que precisam.



Podemos citar cinco ações principais a serem adotadas, e todas elas começam com a letra **r**.

Podemos mudar nossos hábitos

- **R**eciclar materiais.
- **R**eutilizar produtos.
- **R**eduzir o consumo desnecessário e a produção de resíduos.
- **R**epensar os hábitos de consumo.
- **R**ecusar produtos que prejudiquem o meio ambiente.



Esses princípios constituem a "política dos 5 **Rs**"

CRUZ, Geslie Coelho Carvalho da. A conquista: ciências: 5° ano: ensino fundamental: anos iniciais. 1. ed. São Paulo: FTD, 2021.
https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/eaja/educacao-fisica-peteca/. Acesso: set. 2025

Como confeccionar uma peteca com materiais recicláveis?

Confeccionar brinquedo com material recicláveis é uma forma de contribuir com o meio ambiente.



Imagem: https://www.youtube.com/watch?v=9-y8C7442ao. Acesso: set 2025

Texto instrucional

Brinquedo: Peteca
Materiais: saco plástico, areia, pó de serragem , barbante e papel celofane.
Como de fazer
Misture a areia com o pó de serragem e coloque em um dos cantos do saco plástico. Aperte o conteúdo para retirar todo o ar. Dê um nó no saco e passe mais uma volta no saco para deixá-lo mais resistente. Depois disso, amarre o saco com barbante. Corte um pedaço de papel celofane, envolva a peteca e amarre novamente com barbante.

AULA 5: A brincadeira, a culinária e a religião como herança cultural

- A colonização da cidade de Apodi, antes conhecida como Podi, se deu em 1680;
- "Quando os colonizadores brancos chegaram ao território apodiense, habitavam a região cerca de 120 a 150 famílias indígenas." (MARINHO et al, 2023, p.55);
- "O Tapuia Paiacu "viviam em harmonia com a natureza." (MARINHO et al, 2023, p.55);
- "Como os demais povos indígenas do Brasil, tiveram suas terras tomadas à força em nome da ambição dos colonizadores." (MARINHO et al, 2023, p.55).

Imagens: MARINHO et al (2023, p.54).


Homem Tapuia


Mulher Tapuia

ALGUMAS CARACTERÍSTICAS DOS TAPUIA PAIACU	
Linguagem	A língua do Tapuia Paiacu era de difícil compreensão por essa razão era considerada travada.
Alimentação	Alimentavam-se de mel de abelha, da caça, de peixe e de alguns alimentos como: mandioca, jerimum, milho e frutas.
Características físicas	O homem Paiacu era alto e forte, cabelos pretos. A mulher era baixa, gorda e de boa aparência.
Vestimentas	As índias utilizavam um avental feito de material rústico retirado da natureza (folhas de árvores). Utilizavam sandálias feitas das cascas de uma árvore chamada curaguá.
Crenças	Tinha uma crença religiosa animista, visto que atribuíam características, humanas ao sol, à lua e ao trovão. Acreditavam que alguns animais como aves, serpentes e morcegos tinham poderes. Realizavam sacrifícios de animais e de humanos.
Habitação	Viviam em ocas feitas de madeira e cobertas de palha e/ou galho de plantas.
Costumes	Costumavam queimar ossos de animais, bem como espinhas de peixes, assim acreditavam atrair a felicidade. Os jovens caçadores paiacu presenteavam os mais velhos com peixes e caças. Quando um índio adoecia, faziam defumações com tabaco e folhas de vegetais na garganta do doente. Utilizavam plantas medicinais.

Fonte: Souza, (2018)

Em 07 de fevereiro de 2013, foi criado o CENTRO HISTÓRICO CULTURAL TAPUIA PAIACUS DA LAGOA DO APODI (CHCTPLA)


CHCTPLA – prédio

Fonte: facebook do CHCTPLA


CHCTPLA – atual

Foto: Ari Trindade

(**Fonte:** MARINHO et al (2023, p.55; 57).

Contribuições dos indígenas na culinária



Frutas, peixes, pratos com macaxeira e milho



Outras contribuições na culinária brasileira

Europeia
frutas, verduras, cana-de açúcar





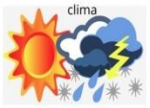
Africana
pratos com milho, coco, feijão, pimentas





Influências na nossa religião

Indígena:
Tupã - deus do tempo e do clima





Jaci - deusa da lua



Guaraci - deus do sol

Europeia:
catolicismo



Africana:
candomblé, umbanda





Referências

ABRAÇO CULTURAL. Dia da África: 25 de maio e a importância da cultura africana para o Brasil. 23 maio 2025. Disponível em: https://abracocultural.com.br/dia-da-africa-25-de-maio-e-a-importancia-da-cultura-africana-para-o-brasil/. Acesso em: 7 out. 2025.

BOULOS JÚNIOR, Alfredo. A conquista: história: 5° ano: ensino fundamental: anos iniciais. 1. ed. São Paulo: FTD, 2021.

BRASIL ESCOLA. Carimbó: origem, características, tipos. 2025. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/cultura/carimbo.htm. Acesso em: 25 out. 2025.

BRASIL ESCOLA. Cultura brasileira. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/sociologia/cultura-brasileira.htm. Acesso em: 21 nov. 2025.

BRASIL ESCOLA. Festa junina: o que é, datas, características. 2025. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/detalhes-festa-junina/. Acesso em: 7 out. 2025.

COSMO, Vitória. Produção didática pedagógica: unidade didática. Cascavel, 2008. Produção Didática Pedagógica apresentada ao Programa PDE – Programa de Desenvolvimento Educacional. Orientadora: Prof.ª Ms. Eneida Maria Troller Conte. Disponível em: https://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1932-6.pdf. Acesso em: 7 out. 2025.

CRUZ, Geslie Coelho Carvalho da. A conquista: ciências: 5° ano: ensino fundamental: anos iniciais. 1. ed. São Paulo: FTD, 2021.

Referências

FURQUIM JUNIOR, Laercio; SILVA, Edilson Adão Cândido da. A conquista: geografia: 5º ano: ensino fundamental: anos iniciais. 1. ed. São Paulo: FTD, 2021.

LIMA, Ana Laura Araújo; SALOMÃO, Jacilene Marques. Do português europeu ao português brasileiro: origens e formação histórica da língua portuguesa. Revista Pandora Brasil, n. 52, mar. 2013. Dossiê: Português brasileiro: algumas histórias. ISSN 2175-3318. Disponível em: http://revistapandorabrasil.com/revista_pandora/portugues_brasileiro/ana_jacilene.pdf. Acesso em: 22 nov. 2025.

MORAIS, Francisco de Assis Marinho; SILVA, Gessione Morais da; MAIA, Maria Auxiliadora da Silva. Apodi: cidade da gente: estudos regionais: ensino fundamental. Fortaleza, CE: Didáticos Editora, 2023. ISBN 978-65-84731-42-4.

PEREIRA, Arliene Stephanie Menezes. Práticas corporais indígenas: jogos, brincadeiras e lutas para implementação da Lei n. 11.645/08 na Educação Física escolar. Fortaleza: Aliás, 2021.

SANTA ROSA, Nereide Schilaro. Brinquedos e brincadeiras. São Paulo: Editora Moderna, 2001.

ANEXO – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE (UERN)
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO (UFERSA)
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE (IFRN)

Termo de Consentimento Livre Esclarecido (T.C.L.E.)

Solicitamos sua autorização para que o menor sob sua responsabilidade participe da pesquisa: "**As brincadeiras e jogos populares como elementos educativos e interdisciplinares no processo de ensino e aprendizagem",** que se encontra em desenvolvimento no Curso de Mestrado em Ensino, do Programa de Pós-Graduação em Ensino (POSENSINO), da associação ampla entre a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), a Universidade Federal Rural do S cemi-Árido (UFERSA) e o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN). A pesquisa tem como pesquisadora a mestranda Maria de Lourdes Freitas de Oliveira, sob a orientação do Professor Doutor **Jucieude Lucena Evangelista**. A participação da criança é voluntária, o que significa que o(a) aluno(a) poderá desistir a qualquer momento, retirando seu consentimento, sem que isso lhe traga nenhum prejuízo. Do mesmo modo, significa que não receberá qualquer valor financeiro para participação, bem como com a divulgação dos resultados do estudo. Tal pesquisa visa desenvolver uma sequência didática utilizando as brincadeiras e jogos populares da localidade de Apodi como elementos educativos no processo de ensino e aprendizagem para promover o desenvolvimento integral do sujeito. No que toca aos objetivos específicos, demarcamos:

(1) Investigar as brincadeiras e jogos populares da localidade de Apodi-RN a partir de relatos obtidos em roda de conversa com os alunos e por meio de entrevistas estruturadas aplicadas por eles a seus familiares.
(2) Construir uma sequência didática interdisciplinar que integre as brincadeiras e jogos populares.
(3) Promover a aplicabilidade da estratégia metodológica na turma do 5º ano.

(4) Refletir como as brincadeiras e jogos populares podem ser trabalhados em uma abordagem interdisciplinar nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Caso o(a) Senhor(a) autorize a participação da criança na pesquisa, ela será convidada a participar dos seguintes procedimentos: roda de conversa, atividades orais e escritas, além da vivência de brincadeiras e jogos populares propostos. Todos os procedimentos serão registrados por meio de anotações em diário de campo, fotografias e vídeos. A identidade da criança não será divulgada publicamente, exceto mediante autorização específica para esse fim. Contamos também com sua colaboração na aplicação de um questionário, que será conduzido pela própria criança e direcionado aos pais e avós, com o objetivo de resgatar memórias sobre as brincadeiras e jogos vivenciados durante a infância. Sua participação é muito importante para que os objetivos deste estudo sejam alcançados. No entanto, reforçamos que a autorização para participação da criança deve ocorrer de forma livre, espontânea e sem qualquer tipo de obrigação. Dessa forma, solicitamos que leia atentamente as informações a seguir e, caso haja dúvidas, entre em contato para que todos os procedimentos da pesquisa possam ser devidamente esclarecidos.

a) A sua aceitação/autorização para participação da criança na pesquisa é livre e de espontânea vontade;

b) O(a) Senhor(a) não receberá nenhum valor financeiro para participar desta pesquisa; bem como com os resultados oriundos dela;

c) O(a) Senhor(a) não será exposto a nenhum risco;

d) A sua identidade, isto é, a sua identificação será mantida em sigilo;

e) Assinando este documento, o(a) Senhor(a) permitirá que as informações fornecidas à pesquisa sejam divulgadas/publicadas no texto final do estudo – a Dissertação – e em outros gêneros textuais do meio acadêmico, a saber: livros, capítulos de livros, artigos científicos, entre outros;

f) Somente após devidamente esclarecido(a) e ter entendido o que foi explicado, deverá assinar este documento nos espaços indicados pelo pesquisador;

g) O (a) Senhor(a) receberá uma via deste documento.

_____

Assinatura do responsável