



INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS
CAMPUS DE MACEIÓ
CURSO ESPECIALIZAÇÃO EM HISTÓRIA DE ALAGOAS

EPONINA MARIA DE ALENCAR LIVINO

**MEMÓRIAS LÚDICAS: BRINCADEIRAS TRADICIONAIS COMO
ELEMENTO DE RESGASTE CULTURAL NA ESCOLA MUNICIPAL
EULINA BARBOSA DE LIMA EM JARAMATAIA- AL**

MACEIÓ - AL

2025

EPONINA MARIA DE ALENCAR LIVINO

**MEMÓRIAS LÚDICAS: BRINCADEIRAS TRADICIONAIS COMO
ELEMENTO DE RESGASTE CULTURAL NA ESCOLA MUNICIPAL
EULINA BARBOSA DE LIMA EM JARAMATAIA- AL**

Artigo científico apresentado ao Instituto Federal de Alagoas, campus Maceió, como requisito para a obtenção do grau de especialista em história de Alagoas.

Orientador (a): Prof. Sc.M. Dr. Denis Rocha Calazans.

MACEIÓ - AL

2025



**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação Instituto
Federal de Alagoas
Campus Maceió
Biblioteca Benevides Monte**

306.48

L788m Livino, Eponina Maria de Alencar.

Memórias lúdicas [recurso eletrônico] : brincadeiras tradicionais como elemento de resgate cultural na escola municipal Eulina Barbosa de Lima em Jaramataia – AL / Eponina Maria de Alencar Livino. – Dados eletrônicos (1 arquivo : 862 KB). – 2025.

Sistema requerido: Adobe Acrobat Reader.

Modo de acesso: Internet.

Orientação: Prof. Me. Denis Rocha Calazans.

Trabalho de Conclusão de Curso – Artigo (Especialização em História de Alagoas) – Instituto Federal de Alagoas, *Campus Maceió*, Maceió, 2025.

1. História de Alagoas. 2. Cultura popular. 3. Memória coletiva. 4. Identidade cultural. 5. Brincadeiras tradicionais – Ferramenta pedagógica. 6. Território do brincar. I. Título.

**Franciane Monick Gomes de França
Bibliotecária – CRB 4/1831**



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica Instituto
Federal de Alagoas

ATA DE DEFESA DO TCC

Aos 22 dias do mês de MAIO do ano de 2025, às 18h, foi realizada na sala de AULA VIRTUAL DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM HISTÓRIA DE ALAGOAS, no Campus MACEIÓ, a solenidade de defesa de TCC de EPONINA MARIA DE ALENCAR LIVINO, Matrícula 2023200697 com o tema MEMÓRIAS LÚDICAS: BRINCADEIRAS TRADICIONAIS COMO ELEMENTO DE RESGASTE CULTURAL NA ESCOLA MUNICIPAL EULINA BARBOSA DE LIMA EM JARAMATAIA- AL,

como pré-requisito para a conclusão do Curso de Especialização em História de Alagoas. Devido às fortes chuvas, que provocaram inundações e movimentação de terras, inviabilizando o deslocamento dos participantes, a defesa, EXCEPCIONALMENTE, foi realizada de maneira remota, através da plataforma Google Meet, no endereço: <https://meet.google.com/pao-hykg-brf>

PARECER FINAL

Após deliberação da banca examinadora a aluna Eponina Maria de Alencar Livino teve seu trabalho aprovado, sendo atribuída a nota 8,5 (oito inteiros e cinco décimos).

ALUNO(A)

1.

Documento assinado digitalmente



EPONINA MARIA DE ALENCAR LIVINO

Data: 26/05/2025 20:06:15-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

ASSINATURA DA BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Denis Rocha Calazans Documento assinado digitalmente Orientador/Presidente da Banca



DENIS ROCHA CALAZANS

Data: 30/06/2025 08:43:58-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Amaro Hélio Leite da Silva Documento assinado digitalmente Avaliador 1



AMARO HELIO LEITE DA SILVA

Data: 30/06/2025 16:35:23-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof^ª. Dr^ª. Jacqueline Praxedes de Almeida



Documento assinado digitalmente

JACQUELINE PRAXEDES DE ALMEIDA

Data: 30/06/2025 13:54:05-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

MEMÓRIAS LÚDICAS: BRINCADEIRAS TRADICIONAIS COMO ELEMENTO DE RESGASTE CULTURAL NA ESCOLA MUNICIPAL EULINA BARBOSA DE LIMA EM JARAMATAIA- AL

Eponina Maria de Alencar Livino¹

Denis Rocha Calazans²

RESUMO

O artigo relata a experiência de um projeto pedagógico desenvolvido com alunos do 6º ao 9º ano da Escola Municipal Eulina Barbosa de Lima, em Jaramataia-AL, com foco no resgate de brincadeiras tradicionais como estratégia de valorização cultural e fortalecimento da identidade local. O trabalho parte da constatação de que o uso excessivo de telas compromete o desenvolvimento motor, cognitivo e social das crianças, enfraquecendo vínculos interpessoais e memórias afetivas. Em resposta, o projeto propôs a reintegração de práticas lúdicas no cotidiano escolar como alternativa educativa e cultural. Baseado em autores como Vygotsky, Huizinga, Kishimoto, Milton Santos e Halbwachs, o artigo fundamenta-se na compreensão do território do brincar como espaço simbólico de aprendizagem e pertencimento. Foram desenvolvidas atividades interdisciplinares que articularam conteúdos de Geografia, Artes, Língua Portuguesa e Língua Inglesa com vivências culturais da comunidade. Os alunos realizaram entrevistas com familiares, resgataram brinquedos, histórias e tradições, participaram de rodas de conversa, produziram pesquisas e apresentações, culminando nas festividades juninas da escola. Durante o projeto, brincadeiras como amarelinha, pular corda e cabra-cega foram revisitadas como práticas educativas e afetivas. O trabalho destaca que tais brincadeiras funcionam como ferramentas pedagógicas, favorecendo o aprendizado ativo, o desenvolvimento emocional e o fortalecimento da memória coletiva. A escola, nesse contexto, atua como agente de preservação e ressignificação cultural frente aos desafios da contemporaneidade.

Palavras-chave: Brincadeiras tradicionais. Cultura popular. Memória coletiva. Identidade cultural. Território do brincar.

ABSTRACT

This article reports on the experience of a pedagogical project developed with students from 6th to 9th grade at Eulina Barbosa de Lima Municipal School, in Jaramataia-AL, focusing on the recovery of traditional games as a strategy for cultural appreciation and the strengthening of local identity. The project stems from the observation that excessive screen time compromises children's motor, cognitive, and social development, weakening interpersonal bonds and affective memories. In response, the initiative proposed the reintegration of playful practices into the school environment as an educational and cultural

¹Professora de Geografia pela Faculdade de Formação de Professores de Araripina-PE (2012), Especialista em Desenvolvimento Regional, pela Universidade Estadual de Alagoas- UNEAL, Campus Arapiraca (2015). Especialista Em Ensino de Geografia, pela Universidade Federal de Alagoas- UFAL, Campus Arapiraca (2016). Especialização (andamento) em História de Alagoas - Instituto Federal de Alagoas - Campus Maceió. Mestranda pelo Programa de Pós-graduação em Dinâmicas Territoriais e Cultura (ProDiC) pela Universidade Estadual de Alagoas (Uneal).

²Doutor em Ciências da Educação pela Universidade Tecnológica Intercontinental (UTIC). Mestre em Recursos Hídricos e Saneamento pela Universidade Federal de Alagoas (2014). Especialização em Docência do Ensino Superior (2007). Graduado em Geografia Licenciatura pela Universidade Federal de Alagoas (2005). Graduado em Geografia Bacharelado pela Universidade Federal de Alagoas (1995). Professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas - IFAL.

alternative. Based on theorists such as Vygotsky, Huizinga, Kishimoto, Milton Santos, and Halbwachs, the article is grounded in the understanding of the “territory of play” as a symbolic space of learning and belonging. Interdisciplinary activities were developed, integrating Geography, Arts, Portuguese Language, and English Language with the cultural experiences of the community. Students conducted interviews with family members, recovered traditional toys, stories, and practices, participated in discussion circles, and produced research and presentations, culminating in the school’s June Festival celebrations. Throughout the project, games such as hopscotch, jump rope, and blind man’s bluff were revisited as educational and affective practices. The work highlights that such games serve as pedagogical tools, fostering active learning, emotional development, and the strengthening of collective memory. In this context, the school acts as an agent of cultural preservation and re-signification in the face of contemporary challenges.

Keywords: Traditional games; Folk culture; Collective memory; Cultural identity; Territory of play.

INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias de comunicação tem gerado desafios em vários campos da atividade humana, o que exige adaptação e sensibilidade para acompanhar o fluxo das mudanças, preservar elementos relevantes da cultura e combater aspectos negativos que subjazem todo processo de mudança e de transformação tecnológica.

No campo da educação, a chegada das tecnologias de informação, principalmente o acesso à internet através de aparelhos celulares, tem proporcionado uma mudança de hábito nos alunos, que afeta a maneira como se comportam dentro e fora da sala de aula. Essa mudança é facilmente percebida no horário dos intervalos das aulas. Nessas horas as crianças, que outrora brincavam e corriam por toda a parte, vêm diminuindo sua interação com outros colegas, refugiando-se em telas de aparelhos celulares.

O tempo de tela, período total que uma pessoa fica exposta a qualquer tipo de tela eletrônica, afeta a socialização, o desenvolvimento motor, o desenvolvimento da espacialidade e a cognição, uma vez que afeta a concentração e aumenta a ansiedade (Costa *et al*, 2021, p. 21062), influenciando diretamente no processo de ensino aprendizagem. Além disso, segundo Robidoux, Ellington e Lauerer (2019), apesar dos benefícios que a tecnologia pode oferecer, o tempo de tela excessivo afeta o desenvolvimento e a saúde da criança, podendo gerar complicações não só na saúde física, mas também na saúde mental, no desenvolvimento da linguagem, na socialização e no desenvolvimento emocional.

Essa realidade traz um desafio para as escolas, que é o desenvolvimento de estratégias para que os alunos troquem as telas por atividades mais saudáveis e importantes para o desenvolvimento psicomotor, cognitivo, social e emocional. Uma das possibilidades é a proibição do uso de celulares em escolas. Essa atitude é ainda debatida e se apresenta como uma forma mais radical de encarar o problema, visto que, de uma forma geral, nega a importância e os aspectos positivos do desenvolvimento tecnológico. Segundo Moran (2013), a tecnologia na escola pode transformar o espaço escolar em um campo rico para aprendizagens significativas, presenciais e digitais, capazes de estimular o aluno a aprender continuamente, a pesquisar, a agir e a interagir de forma mais autônoma.

No entanto, este trabalho, não se debruça sobre a proibição ou o consentimento do uso de telas pelos alunos na escola. O foco deste trabalho é relatar uma experiência que buscou introduzir atividades lúdicas, principalmente brincadeiras tradicionais, como forma de estimular atividades de socialização e de desenvolvimento psicomotor com alunos do 6º ao 9º ano da escola Eulina Barbosa de Lima do município de Jaramataia, estado de Alagoas.

O trabalho também faz um resgate de brincadeiras que marcaram a história de muitos pais e mães dos alunos e que correm o risco de desaparecer, pois se não fizerem parte das memórias dessa nova geração, a tendência é que vá aos poucos sumindo do imaginário e da tradição familiar ou oral. Além disso, o desenvolvimento de atividades lúdicas na escola torna o ambiente escolar mais atrativo para os adolescentes, auxiliando no combate a evasão escolar.

O trabalho teve como objetivo resgatar as sociabilidades dos alunos por meio de vivências em comunidades, através de atividades coletivas (brincadeiras) e festividades escolares, favorecendo o reconhecimento e a valorização dos saberes populares transmitidos de geração em geração. Nesse contexto, as brincadeiras populares, as tradições das datas comemorativas, as vivências desempenharam um papel central, conectando os alunos às tradições e experiências de seus antepassados. As atividades proporcionaram uma interação enriquecedora com as famílias e a comunidade, incentivando a busca por histórias que revelassem memórias de infância e fortalecessem os laços entre gerações, valorizando a cultura local e suas raízes.

O presente trabalho se fundamenta na ideia de estar em um território e este ser usado também para o brincar, compreendido como o espaço simbólico e social em que a criança desenvolve suas experiências lúdicas, culturais e educativas. Esse território não se

restringe ao espaço físico, mas envolve também as relações, os significados e os vínculos afetivos construídos por meio do ato de brincar.

Segundo Santos (2006), o território é espaço apropriado, carregado de intencionalidades e relações de poder. No brincar, o território se torna lugar de expressão e pertencimento, onde a criança se apropria do espaço com liberdade e criatividade. Para Vygotsky (1998), o brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento, pois promove a internalização de normas sociais e a mediação simbólica do mundo. Ayres (2000), reforça que as brincadeiras tradicionais carregam valores históricos e sociais, sendo meios de transmissão cultural entre gerações.

Moran (2007), ao refletir sobre as tecnologias na educação, alerta para a necessidade de equilibrar o virtual e o real, destacando que o brincar no espaço concreto é vital para o desenvolvimento integral. Carr (2011), aponta os riscos do excesso de estímulos digitais na capacidade de atenção e pensamento crítico, o que reforça a importância de espaços e tempos dedicados ao brincar livre e criativo.

Kishimoto (1997), pesquisadora brasileira referência em estudos sobre o lúdico, destaca que o brincar é um direito da infância e um instrumento pedagógico potente. Já Huizinga (1999), em sua clássica obra *Homo Ludens*, defende que o jogo é um fenômeno cultural fundante, anterior à própria cultura racionalizada. Geertz (2008) e Halbwachs (1968) também contribuem com a ideia de que a cultura e a memória coletiva se expressam nos rituais e práticas sociais, como o brincar, que se torna meio de preservar identidades e tradições locais.

Dessa forma, o território do brincar é entendido como um espaço de resistência cultural, de aprendizagem viva e de reconstrução de memórias sociais, essenciais para a formação de sujeitos conscientes, críticos e culturalmente enraizados.

Para atingir esse objetivo, o primeiro passo foi trabalhar o conteúdo do livro didático, abordando os conceitos geográficos das categorias lugar, território, região, espaço e paisagens. Tomando por base que corrente do Pensamento geográfico cultural. Santos (2006), que compreende o território como espaço apropriado, moldado pelas relações sociais e pelos usos que os sujeitos fazem dele. Conectando-os às realidades cotidianas dos alunos. Além disso, solicitou-se que os estudantes realizassem entrevistas, coletassem fotografias, objetos e outros marcos históricos junto a seus pais ou avós, investigando as brincadeiras da infância desses familiares, promovendo, assim, um resgate histórico e cultural.

Com essas informações, foi possível conduzir as demais aulas, abordando cada nova descoberta dos alunos em comparação com as descrições presentes no livro didático. A partir desse processo, tornou-se necessária a elaboração de um projeto interdisciplinar, envolvendo outras disciplinas, no intuito de promover maior interatividade e engajamento, ampliando as abordagens trabalhadas em sala de aula. O projeto integrou as disciplinas de Geografia, Língua Portuguesa, Artes e Língua Inglesa, com o objetivo de ensinar e estimular os alunos a participarem ativamente por meio das brincadeiras populares, integrando essas práticas aos conteúdos escolares. Além disso, os alunos passaram a incorporar espontaneamente outras brincadeiras locais, causando assim o contraste entre o tradicional e moderno, que não haviam sido abordadas inicialmente no projeto, enriquecendo ainda mais as práticas recreativas e fortalecendo os vínculos sociais no ambiente escolar.

1. O USO EXCESSIVO DE TELAS, SUA INFLUÊNCIA NA APRENDIZAGEM E A NECESSIDADE DE RESGATE DAS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

O uso excessivo de telas, especialmente em crianças e jovens, tem gerado crescente preocupação quanto ao impacto negativo no desenvolvimento cognitivo e emocional. Embora a tecnologia desempenhe um papel fundamental na educação contemporânea, o tempo prolongado diante de dispositivos eletrônicos pode comprometer habilidades essenciais para a aprendizagem, como a concentração, a memória e o pensamento crítico.

A exposição prolongada a conteúdos digitais, muitas vezes rápidos e fragmentados, interfere na capacidade de manter a atenção em tarefas mais complexas e contínuas, além de impactar o sono, o humor e até mesmo as interações sociais. Além disso, o uso excessivo de telas tende a reduzir o tempo destinado a atividades físicas e à prática do brincar, que são cruciais para o desenvolvimento integral das crianças (Carr, 2011).

Movimentar o corpo, explorar o ambiente, brincar livremente e interagir com outras crianças e jovens são elementos fundamentais no processo de aprendizagem. O brincar estimula a criatividade, o pensamento simbólico e a resolução de problemas, além de promover habilidades sociais e emocionais. Movimentos como correr, pular, subir e descer são importantes para o desenvolvimento motor, enquanto jogos de faz-de-conta, brincadeiras em grupo e atividades físicas contribuem para o aprendizado colaborativo, estimulam a criatividade e a construção de habilidades interpessoais. A exposição

exagerada a dispositivos digitais pode dificultar a capacidade de manter o foco e a atenção na resolução de atividades, além de diminuir a capacidade de resolver problemas de forma criativa, com isso aumentam nos jovens índices cada vez mais comuns ansiedades (Moran, 2008). A aprendizagem ativa, que depende da interação com o ambiente e com outras pessoas, é substituída por uma experiência mais passiva, que acaba abalando a socialização. As telas oferecem estímulos rápidos e contínuos, o que pode reduzir a paciência e a persistência diante de desafios acadêmicos. A aprendizagem é mais eficaz quando envolve o corpo e a mente em atividades práticas e colaborativas. É por meio da interação social e do brincar que as crianças desenvolvem competências essenciais para a vida Vygotsky (1998).

Além disso, a interação face a face, essencial para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, tem sido substituída por conversas virtuais ou jogos digitais. O excesso de tela também está associado a dificuldades na autorregulação emocional, uma vez que o uso contínuo desses dispositivos pode interferir nos processos naturais de aprendizado que ocorrem em situações de frustração, cooperação e negociação em brincadeiras presenciais (Moran, 2008).

A prática do brincar, das trocas de aprendizagens compartilhadas e do movimento corporal surge como uma solução indispensável para equilibrar os efeitos negativos do uso excessivo de dispositivos eletrônicos. Brincadeiras tradicionais e atividades que envolvem o corpo não apenas promovem a saúde física, mas também ampliam a criatividade, a socialização e o aprendizado ativo. Ao brincar, o aluno explora o mundo ao seu redor, desenvolve habilidades motoras e aprende a solucionar problemas de maneira prática e colaborativa Vygotsky (1998). Uma forma de estimular os alunos a terem hábitos mais saudáveis é resgatar essas práticas, especialmente no ambiente escolar, através dos conteúdos, aproveitando os momentos em aulas para desenvolver a relação entre teoria e prática, podendo despertar a vontade em vivenciar experiências reais e históricas como parte de uma abordagem educacional mais ampla.

Incorporar o aprendizado lúdico, através de brincadeiras, jogos e conteúdos associados a realidade, as atividades desenvolvidas durante o intervalo das aulas, por exemplo, além de estimular o movimento, o uso do corpo como instrumento de aprendizado, pode ser uma prática com efeito significativo no combate ao uso excessivo das telas. Assim, podemos promover uma infância mais saudável, criando as bases para uma aprendizagem mais significativa e integrada, que reconheça o potencial do corpo e do

brincar como elementos centrais do desenvolvimento humano, valorizando a cultura e promovendo o resgate histórico das tradições do brincar, já que “as brincadeiras tradicionais são portadoras de valores culturais transmitidos de geração em geração, possibilitando à criança vivenciar sua cultura, construir sua identidade e desenvolver competências sociais por meio da interação com o outro” (Kishimoto, 1997, p. 27).

Com o avanço da tecnologia e a modernização crescente, os costumes tradicionais enfrentam o risco de desaparecimento. Estudos como os de Benjamin (1987), ressaltam a importância de preservar essas práticas, argumentando que elas são essenciais para a continuidade cultural e para a saúde psicológica das crianças. A preservação das brincadeiras tradicionais, por exemplo, pode ser vista como um ato de resistência cultural e uma forma de valorizar o patrimônio imaterial de uma comunidade.

A brincadeira tradicional infantil, filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se, sobretudo, pela oralidade. Considerada como parte da cultura popular, essa modalidade de brincadeira guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. A cultura não-oficial, desenvolvida especialmente de modo oral, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. 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. Sabe-se, apenas, que provêm de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. (Kishimoto, 1997, p. 38).

O autor evidencia a riqueza e a profundidade cultural das brincadeiras tradicionais infantis, destacando-as como manifestações do folclore que transcendem gerações. Ao incorporar a mentalidade popular e expressar-se pela oralidade, essas brincadeiras preservam a essência da cultura de um povo enquanto permanecem em constante transformação. Essa característica dinâmica, que mescla conservação e mudança, reflete a adaptação criativa das práticas populares às novas gerações, assegurando sua relevância e continuidade.

Além disso, o anonimato das origens dessas brincadeiras — como a amarelinha, o pião e as parlendas — reforça sua universalidade, e o hibridismo cultural conectando os alunos de diferentes épocas e lugares a tradições comuns, originadas de práticas culturais e religiosas. Essa universalidade resalta a importância de valorizar e preservar essas manifestações, não apenas como parte do patrimônio cultural, mas também como

ferramentas educativas que estimulam a socialização, a criatividade e o desenvolvimento integral dos alunos, (Pinto; Silva; Nunes, 2022).

A incorporação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no cotidiano escolar e comunitário frequentemente promove a integração de culturas globais, conectando indivíduos a valores, práticas e comportamentos oriundos de diferentes partes do mundo, favorecendo, assim, processos de hibridização cultural. As culturas não são mais um reflexo estático da tradição local; elas são moldadas por dinâmicas globais e locais, criadas em um espaço de tensões entre o passado e o futuro, o global e o local (Canclini, 2008). Esse contato constante com influências externas pode diluir elementos específicos da identidade cultural local, fazendo com que tradições, costumes e saberes ancestrais sejam marginalizados ou deixados de lado.

O desafio, portanto, é equilibrar os benefícios das TICs com a proteção da identidade cultural. O uso consciente dessas tecnologias deve ser orientado para fortalecer a educação intercultural, promovendo o diálogo entre a tradição e a modernidade. Isso inclui a execução das brincadeiras tradicionais e parte do folclore cultural dentro dos espaços escolares e em comunidades, para assim valorizar e promover as culturas locais, além da integração de conteúdos educacionais que respeitam e celebram as identidades de cada comunidade

2. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

A importância das brincadeiras como instrumento de conexão dos conteúdos e vivências no processo de aprendizagem é amplamente reconhecida por educadores, psicólogos e especialistas desde desenvolvimento infantil até finalizar o ensino básico. O ato de brincar vai muito além de uma simples forma de entretenimento; ele desempenha um papel central na construção de habilidades cognitivas, emocionais, sociais e motoras, sendo uma ferramenta poderosa para o aprendizado (Vygotsky (1998).

Durante o brincar, os alunos exploram o mundo ao seu redor, associam suas realidades, conectam saberes distintos, desenvolvem a imaginação e aprendem a resolver problemas de maneira criativa. As brincadeiras simbólicas, que vão além do simples ato de brincar, narram e constroem identidades, fortalecendo laços de amizade e demarcando territórios simbólicos de afetividade. Exemplos dessas brincadeiras incluem o faz-de-conta, a amarelinha, a bandeira e a cabra-cega. Elas permitem os alunos experimentarem

diferentes papéis e situações, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas importantes, como o pensamento abstrato, linguagem, noções de espaço e tempo além de solidificar a essência do eu escola (Pinto, 2022). Ao brincar uns com os outros, os alunos aprendem a colaborar, negociar e resolver conflitos, desenvolvendo competências sociais e emocionais fundamentais.

A realidade escolar está intimamente conectada ao poder da motivação. Nesse contexto, o mundo lúdico surge como uma poderosa ferramenta pedagógica, ampliando possibilidades de aprendizado, pois é um importante elemento de estímulo e motivação.

A motivação para aprender inicia-se logo nas séries iniciais e é potencializada por metodologias inovadoras que despertam o interesse dos alunos. O aprendizado prático torna o conhecimento mais significativo, permitindo que os estudantes vivenciem conceitos e os relacionem com suas realidades. Essa abordagem tem o potencial de transformar não apenas a dinâmica da sala de aula, mas também as trajetórias educacionais e sociais dos alunos ao longo de toda a sua jornada escolar. A troca de culturas lúdicas entre os estudantes, promovida dentro do espaço escolar, favorece a construção de uma terceira cultura, resultante da convivência e da integração de diferentes experiências e saberes.

O lúdico tem o poder de incentivar tanto o progresso da personalidade integral quanto de cada uma das funções psicológicas, intelectuais e morais do educando. No mundo escolar tudo é novo e desafiador. Nesse ambiente totalmente desconhecido, o lúdico exerce o papel de mediador e facilitador da aprendizagem. (Guidetti; Moreira, 2005, p. 221).

O mundo lúdico do conhecimento através das brincadeiras culturais, transmitidas de geração em geração, carrega aprendizado, resgata raízes culturais e fortalece os laços entre os jovens. Essas atividades não apenas promovem a sociabilidade, mas também ensinam a importância de viver em conjunto, respeitando regras e somando conceitos. Elas incentivam descobertas e resgatam o prazer de ser útil no meio em que se vive.

As brincadeiras permitem que o aluno explore o mundo dos adultos, e a escola, por meio do lúdico no processo de aprendizagem, oferece essa compreensão de forma mais leve e acessível. Brincar estimula a criatividade, permitindo que os alunos explorem novos horizontes do conhecimento e compreenda diferentes

realidades, facilitando a conexão com os conteúdos educativos, fixando-os de maneira significativa e a essência do lugar de pertencimento. Portanto,

Cabe ao professor propiciar situações de conversa, brincadeiras ou de aprendizagens orientadas que garantam a troca entre as crianças, de forma a que possam comunicar-se e expressar-se, demonstrando seus modos de agir, de pensar e de sentir, em um ambiente acolhedor e que propicie a confiança e a autoestima. A existência de um ambiente acolhedor, porém, não significa eliminar os conflitos, disputas e divergências presentes nas interações sociais, mas pressupõe que o professor forneça elementos afetivos e de linguagem para que as crianças aprendam a conviver, buscando as soluções mais adequadas para as situações com as quais se defrontam diariamente. (Brasil, 1998a, p. 31).

Brincar é uma experiência completa: as crianças se expressam de maneira mais dinâmica, aprendem a se orientar e desenvolvem uma liberdade no processo de conhecer, o que desperta a curiosidade e o desejo de aprender cada vez mais. Esse processo as leva a pensar de forma diferente, compreendendo melhor sua realidade e as possibilidades dentro de seu contexto. Além disso, fortalece laços afetivos, resgata e fixa memórias, evitando a perda de elementos importantes da formação do caráter e do pertencimento. Segundo (Halbwachs, 1990, p. 21), “esquecer um período de sua vida é perder contato com aqueles que então nos rodeavam”. As memórias coletivas, construídas nos espaços escolares, permitem que os alunos se sintam vivos em suas histórias.

O brincar também está intimamente relacionado ao desenvolvimento motor. Atividades como correr, pular, escalar e manipular objetos contribuem para a coordenação motora grossa e fina. Esse desenvolvimento físico, por sua vez, afeta diretamente a capacidade de aprender, pois há uma conexão entre o movimento corporal e o desenvolvimento cerebral. As crianças que se envolvem em atividades físicas regulares têm melhor desempenho acadêmico, pois o movimento estimula áreas do cérebro associadas à memória e à resolução de problemas. A relação entre atividade física e desempenho acadêmico, destacando que a prática regular de exercícios físicos melhora a concentração e o desempenho escolar em crianças do ensino fundamental. Esse estudo sugere que manter uma rotina de exercícios físicos não só traz benefícios para a saúde física das crianças, mas também tem um efeito direto e positivo em seu desempenho acadêmico, principalmente no que diz respeito à concentração e habilidades de aprendizado (Medeiros, et al., 2023).

Além disso, o brincar oferece aos alunos a oportunidade de explorar suas emoções e desenvolver resiliência. Quando enfrentam desafios em jogos ou brincadeiras, elas

experimentam frustrações e aprendem a lidar com esses sentimentos de maneira construtiva. Isso fortalece a inteligência emocional, a autoestima e a autoconfiança, características que são cruciais para o sucesso em qualquer ambiente de aprendizagem.

O brincar livre, sem regras ou instruções rígidas, também permite aos assumam o controle de suas próprias experiências de aprendizado. Isso incentiva a autonomia, a curiosidade e o desejo de aprender, características essenciais para uma aprendizagem significativa e contínua ao longo da vida.

2.1 BRINCADEIRAS TRADICIONAIS COMO ELEMENTO EDUCATIVO E DE RESGATE CULTURAL

Por que brincadeiras para alunos? Por que o brincar em espaços coletivos? O que as brincadeiras podem explicar sobre nossa formação social? O brincar proporciona nas crianças e adolescentes o ato prático da descoberta do invenção, a socialização de várias personalidades, a vida em comunidade. Ao se utilizar de brincadeiras tradicionais, as atividades realizam uma conexão com os antepassados, mesmo que de forma inconsciente, uma vez que as brincadeiras são passadas de geração em geração. Como propõe o estatuto da criança e do adolescente – ECA em seu Art. 16 (Brasil, 1990), o direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: IV - brincar, praticar esportes e divertir-se.

Brincar e construir brinquedos desenvolve habilidades, permite-nos conectar com nossos familiares a partir de brincadeiras atemporais, estimula o cognitivo das crianças na fase da educação básica, inspirando-as na fase adulta, permite usar a imaginação e registrar na memória o sentido de viver em comunidade. Desse modo, o importante é brincar, construir brinquedos e criar brincadeiras. O Referencial Curricular da Educação Infantil (Brasil, 1998, p. 13), reforça “o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil”.

Portanto, brincar é uma linguagem completa, através da qual a criança e o jovem expressam possibilidades de estar no mundo, de ver no mundo e de participar dele, um jeito de existir.

Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da educação infantil e de seus profissionais. Embora os conhecimentos derivados da psicologia, antropologia, sociologia, medicina etc. possam ser de grande valia para desvelar o universo infantil apontando algumas características comuns de ser das crianças, elas permanecem únicas em suas individualidades e diferenças. (Brasil, 1998, p. 22).

O indivíduo descobre o mundo tocando nas coisas, aprendendo com o espaço no qual está inserido, entendendo como desafio diário o imaginar, o criar, o transformar. Nesse sentido, a escola tem um papel importante no desenvolvimento de atividades e metodologias que estimulem o descobrir e redescobrir o mundo, estabelecendo limites que permitem a exploração segura e controlada das possibilidades de interação com a realidade. Já que,

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não-brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada (Brasil, 1998, p. 27).

A construção da memória nasce junto a formação da identidade dos alunos, desde a comunidade até a escola, porém esse processo de socialização começa a se ampliar com o efeito da escola para a comunidade, em seu sentido invertido. Intervir em métodos que contribuam para uma nova realidade, inovadora, muda essa realidade e torna o gosto em aprender mais significativo. Brincar é se construir, é abrir o espaço escolar em horizontes, respeitando o direito de ter infância. Interagir entre idades, novas culturas e trocar conhecimentos.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer algumas de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. (Brasil, 1998, p. 27).

Diante de todas as possibilidades encontradas nas brincadeiras, as condições enfrentadas pelos professores existem possibilidades de introduzir novos problemas, novas abordagens, novos olhares e novas fontes, abrindo um leque de possibilidades pedagógicas, saindo da monotonia e passando a vivenciar com o estudante a prática diária, introduzindo sua vida como objeto de pesquisa e ensino. Segundo Ayres (2000), o brincar é uma prática

fundamental para a criança, pois possibilita a exploração do ambiente, o desenvolvimento de habilidades motoras e sociais, e o aprendizado de formas práticas e colaborativas de resolver problemas, contribuindo para seu desenvolvimento integral.

A proposta de brincadeiras deve ser bem fundamentada, a fim de contribuir para a relação entre conteúdo e forma, ressaltando que a proposta metodológica deve ser centrada no método de brincadeiras com objetos simples, buscando estabelecer uma relação com aspectos de aprendizagem que se deseja ressaltar ou assuntos específicos da disciplina. Dentro dessas perspectivas é possível proporcionar um conhecimento sistemático que embasa o professor na utilização adequada de brincadeiras culturais, até como caminho para resgatar aspectos da história dos próprios alunos, por exemplo: origem do bairro ou da comunidade; aspectos da formação territorial e política da região; origem de aspectos culturais etc. É importante ressaltar que as atividades lúdicas não se restringem a uma disciplina escolar, na verdade é desejável que as atividades sejam desenvolvidas de forma interdisciplinar e que as temáticas subjacentes às atividades sejam também interdisciplinares (Fazenda, 1991).

As brincadeiras que os parentes dos alunos costumavam praticar em suas infâncias, como amarelinha, esconde-esconde, pular corda e outras, carregam em si uma riqueza cultural que pode ser transmitida às novas gerações, ao mesmo tempo em que promovem importantes aprendizagens no processo de desenvolvimento infantil a adolescência.

As brincadeiras tradicionais praticadas pelas gerações anteriores, como amarelinha, esconde-esconde e pular corda, possuem uma riqueza cultural que ultrapassa o simples entretenimento. Segundo Vygotsky (1998), o brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento cognitivo e social da criança, permitindo a construção do conhecimento por meio da interação social e do respeito às regras.

Além disso, essas brincadeiras promovem o desenvolvimento motor, estimulando a coordenação, o equilíbrio e a agilidade física. Do ponto de vista social, elas favorecem a cooperação, a negociação e a resolução de conflitos, habilidades essenciais para a convivência em grupo.

O aspecto emocional também é trabalhado, pois as crianças aprendem a lidar com frustrações, a controlar impulsos e a fortalecer a autonomia e a autoconfiança (Ayres, 2000). Essas brincadeiras são importantes para a transmissão cultural e o fortalecimento da identidade, conectando as novas gerações com valores e práticas históricas.

Essas brincadeiras, passadas de geração em geração, têm valor histórico e cultural, refletindo a identidade e os costumes de uma determinada comunidade ou região. Ao incorporar esses jogos no cotidiano escolar, há uma valorização do patrimônio cultural material e imaterial, permitindo que os alunos aprendam mais sobre suas origens e compreendam a importância de preservar e compartilhar essas tradições, os lugares, os objetos e as simbologias. Isso fortalece o sentimento de pertencimento e contribui para a formação de uma identidade cultural coletiva. Segundo Huizinga (1999), as brincadeiras tradicionais são vistas como expressões culturais que refletem a identidade e os valores de uma comunidade, o jogo é uma atividade cultural primária, que antecede e permeia a cultura humana. O autor ainda argumenta que as brincadeiras e os jogos são manifestações do espírito lúdico humano, essenciais para a construção de uma identidade individual e coletiva de uma comunidade. Além disso, as brincadeiras tradicionais são uma excelente forma de promover a aprendizagem de maneira lúdica e envolvente. Elas estimulam diversas habilidades cognitivas, motoras e sociais. Por exemplo, a amarelinha, além de ser uma brincadeira divertida, trabalha conceitos matemáticos, como contagem e noção espacial, enquanto atividades como esconde-esconde ou pega-pega incentivam a cooperação, a agilidade e a estratégia. Brincadeiras de roda e jogos de mão, como o "pula-carniça" e o "passa-anel", favorecem o desenvolvimento da coordenação motora, do ritmo e da percepção corporal. Essas brincadeiras populares, com suas regras, mantêm-se praticamente inalteradas ao longo do tempo, revelando-se universais e atemporais.

O aspecto colaborativo e interativo das brincadeiras tradicionais permite que os alunos desenvolvam habilidades socioemocionais importantes, como a empatia, o respeito às diferenças e a capacidade de lidar com frustrações.

Ao trazer as brincadeiras que os pais dos alunos praticavam, a escola também promove um importante diálogo entre gerações. Essa troca cultural reforça os laços familiares, permitindo que pais e avós compartilhem com os mais jovens suas histórias, suas vivências e suas tradições, criando um ambiente de aprendizado rico e afetivo.

Além de seu valor cultural e educativo, as brincadeiras tradicionais também se destacam por oferecer uma alternativa saudável ao tempo excessivo de exposição às telas. Elas incentivam o movimento, a interação face a face e o contato com o ambiente ao redor, favorecendo o desenvolvimento integral das crianças. Brincadeiras ao ar livre, por exemplo, estimulam não apenas a criatividade, mas também a curiosidade e a exploração sensorial, essenciais para o aprendizado.

O resgate e a utilização de brincadeiras tradicionais no ambiente escolar não só reforçam o papel da escola como um espaço de preservação cultural, como também contribuem para um aprendizado dinâmico e significativo, que integra corpo, mente e cultura. Esses jogos e atividades são uma forma poderosa de ensinar, ao mesmo tempo em que promovem a alegria e o prazer de aprender por meio da ludicidade.

3. RESGATANDO A MEMÓRIA E A CULTURA A PARTIR DE UM PROJETO ESCOLAR

A ideia para o projeto *Uma História, Um Território, Meu Lugar: Conexão Geográfica*, surgiu a partir da inquietação ao observar os alunos passivos durante os intervalos, sem conexão e interação com os demais, muito concentrados na individualidade dos seus mundos, conectados ao virtual, longe de quem está perto e perto de mundos diferentes, desconectado do mundo real que o cerca e do sentido que é estar inserido no espaço.

Sem interações sociais, os alunos deixam de criar laços e memórias típicas do período escolar, uma fase importante para o desenvolvimento social. O espaço real, onde essas experiências deveriam acontecer, é substituído pela realidade digital. Geertz (2008) propõe que as práticas lúdicas, como as brincadeiras tradicionais, são textos culturais que podem ser "lidos" para entender os significados e as estruturas sociais de uma comunidade. Como resultado do uso excessivo de telas, os alunos acabam perdendo parte de sua identidade, narrativa e capacidade de pensamento crítico, elementos essenciais durante a adolescência e o processo de formação como estudantes. Esse vazio compromete suas memórias coletivas e afetivas ao longo do percurso escolar. Como descreve Halbwachs (1990, p. 16), “[...] nossas lembranças permanecem coletivas, e elas nos são lembradas pelos outros, mesmo que se trate de acontecimentos nos quais só nós estivemos envolvidos, e com objetos que só nós vimos. E porque, em realidade, nunca estamos sós”. Nesse contexto, o espaço escolar assume um papel crucial como o lugar onde solidificamos a construção de nossa identidade, por meio de experiências vividas coletivamente.

Diante dessa análise, foi concebido um projeto interdisciplinar que permitiria aos alunos saírem dessa visão limitada, estimulando o diálogo entre suas experiências individuais e as práticas escolares, trazendo contribuições de fora para dentro da escola. Para colocar o projeto em ação, foi necessário levar a ideia à direção da escola e em seguida, compartilhar a proposta com todos os professores, de modo a integrar o projeto à

rotina escolar. Inicialmente, foram trabalhados conteúdos relacionados aos conceitos das categorias geográficas Cultural, abordados no livro didático, como região, lugar e território. No resgate das brincadeiras tradicionais, o conceito de espaço vivido ou lugar é fundamental, conforme proposto pela geografia humanista, que entende o lugar como um espaço carregado de significados afetivos e culturais para as pessoas. Esse conceito é importante para compreender como as crianças se relacionam com o ambiente e constroem sua identidade cultural por meio das práticas lúdicas. Além disso, a teoria de Vygotsky (1998) destaca o papel do brincar no desenvolvimento cognitivo e social, enfatizando a mediação cultural e a interação social como elementos essenciais para a aprendizagem.

Ayres (2000) complementa essa perspectiva ao mostrar que o brincar é uma forma de transmissão do patrimônio imaterial e um meio para o desenvolvimento integral da criança. Santos (2006), com sua abordagem na Geografia Cultural, reforça a importância das práticas culturais para a construção da identidade e do território, mostrando que as brincadeiras tradicionais ajudam a fortalecer os vínculos locais e a preservação da cultura comunitária. Dessa forma, esses conceitos sustentam a proposta de resgatar as brincadeiras como um ato de valorização da cultura, do aprendizado e da identidade social.

Com base nesses princípios teóricos, passamos a compreender o significado desses termos e a conectá-los à nossa realidade cultural e escolar por meio de rodas de conversa com temáticas que associam os conteúdos às suas práticas. (Figura 1), atividades escritas, jogos e brincadeiras.

Figura 1: Rodas de conversas sobre as brincadeiras culturais



Fonte: acervo do autor (outubro de 2024).

Nessas atividades, as raízes históricas eram narradas sob diferentes perspectivas dos próprios alunos. Buscamos resgatar o conhecimento popular e as origens dessas brincadeiras, integrando-as aos conteúdos didáticos. Assim, os alunos realizaram pesquisas sobre temas que contribuíram para a construção da identidade do lugar onde viviam, promovendo uma compreensão mais profunda de sua história e cultura. Os alunos realizaram uma pesquisa sobre mudanças nos espaços físicos, narrativas de outros períodos (entrevistas), resgates de memórias fotográficas, objetos e diversas brincadeiras tradicionais, explorando suas origens, características e importância social.

Os estudantes entrevistaram seus familiares e amigos, fazendo um paralelo entre o tradicional e o moderno e refletindo sobre o que era vivenciado em cada geração. Através dessas abordagens, e explorando diversas vertentes como heranças culturais, música, dança, religião, artesanato, comidas e brincadeiras, conseguimos um perfil da identidade construída dentro do espaço de convivência dos alunos. As narrativas compartilhadas pelos alunos a partir das entrevistas tornaram as aulas mais envolventes, despertando a curiosidade, debates e muita nostalgia, despertando o interesse em aprofundar-se nas temáticas que preservam a identidade cultural local.

Elementos como as feiras livres, as rezadeiras, os vaqueiros e as brincadeiras foram destacados, especialmente em relação ao parque de brinquedos municipal, local de vivências e memórias da infância de muitos jovens e adultos, que carrega uma forte memória afetiva tanto para os pais quanto para a nova geração. "O que se busca hoje é o resgate das culturas populares, não como resíduo de tradições mortas, mas como processos vivos de significação, que resistem e reinventam suas práticas e saberes" (Martín-Barbero, 1997, p. 183). Com base em suas pesquisas, os alunos trouxeram relatos sobre como essas tradições são vivenciadas ao longo das gerações – suas histórias familiares - destacando, ainda, as festividades juninas e religiosas que reafirmam as raízes culturais da comunidade.

Nas aulas, passamos a compartilhar e debater as conversas trazidas pelos alunos, promovendo rodas de conversa e momentos lúdicos que enriqueciam ainda mais o aprendizado. Além disso, exploramos elementos que representam essa identidade cultural, como fotografias, objetos e relatos sobre a vivência das famílias, mesmo morando em residências separadas, mas unidas em uma comunidade que compartilha os mesmos valores e tradições. Esses momentos permitiram uma troca significativa de experiências, fortalecendo a compreensão sobre pertencimento e identidade cultural.

No segundo momento, os alunos tiveram a oportunidade de vivenciar alguns dos conteúdos discutidos em sala de aula por meio de pesquisas populares, visitas a cidades históricas, como por exemplo em Piranhas (AL), (Figura 2). Nessas oportunidades eles investigaram suas origens, para aqueles que tinham ligação com essas localidades, a história de suas famílias e o lugar onde vivem, compreendendo melhor a construção dos saberes locais. Os debates entre os alunos, ao ouvirem as histórias uns dos outros, possibilitaram o resgate de brincadeiras antigas e das festividades de cada época, despertando o interesse em entender mais sobre suas árvores genealógicas e suas raízes culturais.

Figura 2: visita ao centro histórico de Piranhas-AL



Fonte: acervo do autor (Junho de 2024)

Após essa etapa, no decorrer das aulas, o projeto foi ganhando forma e uma maior dimensão. A partir da concordância e do empenho dos alunos expandiu-se para toda a escola o projeto de resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais. Isso só foi possível porque o projeto de sala também passou a ser inserido na semana junina da escola, se aproveitando-se das festividades promovidas pela escola. Nesse caso, houve uma priorização dos jogos e brincadeiras que os familiares dos alunos lembravam que eram praticados durante esse período festivo. O pátio, normalmente um espaço de recreio e passagem, se transformou em um grande palco de cultura e história. Desde o início do ano letivo, os conteúdos foram trabalhados a partir da proposta de explorar a identidade dos alunos, que pesquisaram suas origens familiares e a relação com o lugar onde vivem. vinham estudando e vivenciando as tradições de suas famílias e comunidades, finalmente teriam a oportunidade de mostrar o que aprenderam através das manifestações das festas

culturais juninas. Estavam animados, mas também um pouco nervosos. Não era só um trabalho escolar, era um resgate de suas raízes, um mergulho em suas histórias pessoais.

Durante as festas juninas escolares, essas raízes culturais receberam maior destaque, pois esse momento privilegia a valorização das nossas tradições. As brincadeiras populares são expressões vivas da cultura, transmitidas de geração em geração como parte do patrimônio cultural brasileiro. Atividades como pescaria, corrida do saco, cabo de guerra (Figura 3), dança da cadeira, jogo de argolas e coloque o rabo no burrinho (Figura 4) resgatam a essência das celebrações, promovendo diversão e socialização. Dentro da escola, essas brincadeiras desempenham um papel fundamental na valorização das tradições, ajudando os alunos a refletirem e preservarem suas raízes culturais. Manter essas práticas vivas não apenas fortalece a identidade coletiva, mas também reforça o senso de pertencimento e a importância da cultura na construção do conhecimento.

Figura 3: Brincadeira cabo de guerra



Fonte: acervo do autor (Junho de 2024).

Figura 4: Acerte o rabo do burrinho



Fonte: acervo do autor (Junho de 2024).

Logo cedo, cada um foi organizando suas produções nos espaços demarcados. Havia brincadeiras tradicionais, danças típicas, barracas de comidas típicas (figura 5), enquanto outros ajustavam os últimos detalhes para as apresentações de música e teatro, inspiradas nas brincadeiras tradicionais de antigamente.

Figura 5: Barraca de comidas típicas



Fonte: acervo do autor (Junho de 2024).

É nesses ambientes escolares que experimentamos as múltiplas faces da existência e construímos nossa visão cultural. A cultura, em sua essência, é um fenômeno dinâmico e complexo. Ela pode ser definida como o conjunto de valores, crenças, práticas, saberes e tradições que dão significado à vida em sociedade. Entretanto, não se restringe a um padrão único ou a algo fixo. Pelo contrário, a cultura se transforma continuamente, refletindo as interações humanas e os contextos históricos, sociais e geográficos em que estamos inseridos.

O ambiente estava tomado por um misto de nostalgia e descoberta. Em cada canto, era possível encontrar pequenas exposições de fotografias, relatos de entrevistas e objetos artesanais, frutos das investigações feitas por cada aluno. As fotos traziam à tona memórias de tempos que pareciam distantes, mas que, naquele momento, estavam mais vivos do que nunca.

E então, a manhã cultural começou. As apresentações se sucederam em um ritmo contagiante: danças tradicionais como quadrilha e concurso de forró (Figura 6), músicas folclóricas e encenações de brincadeiras de rua, todas cuidadosamente preparadas pelos alunos. A plateia, composta por alguns pais, professores e colegas, observava atenta e emocionada. Era como se, por algumas horas, todos ali estivessem conectados não apenas pela curiosidade acadêmica, mas por um fio invisível que ligava o passado ao presente.

Figura 6: Concurso de dança de forró



Fonte: acervo do autor (Junho de 2024).

Os alunos realizaram pesquisas e apresentaram a origem das brincadeiras em seus territórios, em um trabalho intitulado “De onde veio essa brincadeira?”. Também exploramos a rica gastronomia cultural e as danças típicas, como o xaxado, o forró e as quadrilhas juninas. Descobrimos a partir daí a diversidade de formas de regras de algumas brincadeiras, uma mistura de respeito pelo passado e criatividade no presente. Essas informações eram passadas às pessoas da comunidade escolar que participaram das festividades juninas. A cada história, a cada explicação, os sorrisos cresciam, tanto nos rostos de quem ouvia quanto nos de quem contava. Era como se, naquele pátio, a identidade de cada um estivesse sendo reafirmada, compartilhada e celebrada.

Ao final, os alunos não só compreenderam melhor suas raízes, como também descobriram novas formas de olhar para o mundo à sua volta. Mais do que um simples projeto escolar, foi uma verdadeira jornada de autoconhecimento e valorização de suas histórias. A tradição, portanto, não pode ser uma formadora e imutável. Deve ser uma prática que, sendo ressignificada pelos assuntos históricos, permite que se transformem nas condições de vida e se avancem na conquista da liberdade. (Freire 1996a) enfatiza a tradição de algo que deve ser entendido de maneira flexível, permitindo mudanças e transformações nas condições de vida.

Após as apresentações juninas, ampliamos nossas reflexões em sala de aula, aprofundando os conceitos geográficos, como lugar, região, território, espaço e paisagem, ligados à identidade cultural que a escola carrega. Compreendemos que brincadeiras populares, como amarelinha, esconde-esconde, pular corda, queimada e corrida de saco, são parte importante da cultura popular brasileira. Essas atividades não apenas divertem as

crianças, mas também contribuem para o desenvolvimento motor, social e cognitivo. Outras brincadeiras, como cabra-cega, peteca, cinco marias e bola de gude, também fazem parte desse patrimônio cultural que é transmitido de geração em geração, fortalecendo os vínculos comunitários e a identidade local. se relacionam com a formação cultural de diferentes comunidades, explorando suas origens e significados. Demos continuidade às pesquisas, correlacionando esses elementos com aspectos históricos e sociais, identificando, assim, a forte influência das culturas indígenas e africanas na construção dessas práticas lúdicas. Esse processo permitiu que os alunos percebessem a riqueza e a diversidade cultural presentes a partir de brincadeiras populares, estão profundamente ligadas ao conceito de lugar, pois são praticadas em espaços específicos que carregam significado afetivo para as crianças e suas comunidades. Esses lugares, como praças, ruas e quintais, tornam-se cenários vivos onde as relações sociais e culturais se constroem. Quando ampliamos essa ideia para o território, entendemos que as brincadeiras refletem as práticas culturais que marcam um espaço geográfico delimitado, influenciado pelas tradições e pela identidade local. Por fim, no conceito de região, as brincadeiras revelam características culturais e sociais que podem ser comuns a um conjunto de territórios, reforçando a diversidade e a riqueza cultural presentes em diferentes partes do país. reforçando a importância de preservá-las como parte do patrimônio cultural.

Segundo Milton Santos (1996), o espaço não é apenas um vazio físico, mas uma realidade socialmente construída, onde as práticas culturais e as relações humanas conferem significado e identidade aos lugares. Dessa forma, o espaço é vivido e apropriado pelas comunidades, refletindo suas particularidades culturais, econômicas e históricas.

Ao final do último bimestre, como parte do trabalho avaliativo, os alunos foram convidados a realizar uma pesquisa aprofundada sobre as origens das brincadeiras Populares brasileiras, amarelinha, esconde-esconde, pular corda, queimada, corrida de saco, cabra-cega, peteca, etc. Tendo como lócus de investigação nessa etapa o continente africano (Figura 7). Pois seguíamos associando a sequência do livro diádico a identidade do lugar. Além da investigação sobre suas origens, a atividade incluiu apresentações, com o intuito de explorar e refletir sobre a identidade cultural dessas práticas, destacando suas influências históricas e sociais.

Figura 7: quadro de atividades a serem pesquisadas e apresentadas

7. Monte e apresente

➤ **Pesquise e descreva duas brincadeiras tradicionais africanas.**

Quais são os nomes dessas brincadeiras?

De onde elas se originaram? (nome da região ou país africano)

Quais são as regras básicas de cada brincadeira?

➤ **Qual o significado cultural das brincadeiras africanas?**

Como essas brincadeiras refletem a cultura e os valores das sociedades africanas?

As brincadeiras africanas têm algum componente educativo? Se sim, qual?

➤ **Pesquise sobre a origem de um jogo tradicional africano.**

Qual é a história de origem dessa brincadeira?

Quais grupos étnicos ou comunidades africanas praticam esse jogo até hoje?

➤ **Como as brincadeiras africanas podem ser vistas como uma forma de socialização e integração entre as crianças?**

Explique como esses jogos ajudam as crianças a aprender sobre cooperação, respeito e comunidade.

➤ **Desafios de adaptação:**

Se você fosse adaptar uma brincadeira africana tradicional para ser jogada em sua comunidade (ou escola), qual escolheria?

Quais seriam as principais adaptações que você faria e por quê?

➤ **Compare uma brincadeira tradicional africana com uma brincadeira popular em sua cultura.**

Quais são as semelhanças e diferenças entre as duas?

Como ambas as brincadeiras representam as culturas de onde vêm?

➤ **Brincadeiras e a Natureza:**

Algumas brincadeiras africanas utilizam objetos naturais, como pedras, paus ou cordas. Pesquise uma brincadeira que utiliza esses recursos e explique como os materiais naturais são incorporados no jogo.

Fonte: acervo do autor (Outubro de 2024).

O homem, como ser histórico e cultural, deve ser visto como um ser que, ao agir, transformar-se e transformar o mundo. Freire conecta diretamente a transformação da identidade e da cultura à ação e à reflexão crítica (Freire, 1996b).

As brincadeiras populares, por exemplo, representam um patrimônio imaterial que conecta diferentes gerações. Jogos como amarelinha (Figura 8), pular corda, bolinha de gude, pião, cabo de guerra (Figura 9), Terra, Mar, passa anel, Jogo de rolhas, pega-pega entre outras, vão além do entretenimento simples; são também formas de transmitir valores como cooperação, criatividade e respeito às regras Ayres (2000). Essas atividades, muitas vezes vivenciadas no ambiente escolar, resgatam lembranças de uma época em que a simplicidade do brincar era suficiente para criar laços, promover interação social e compartilhar momentos genuínos de alegria.

Figura 8: Amarelinha Africana



Fonte: do autor (Novembro de 2024).

Figura 9: Cabo de guerra



As brincadeiras tradicionais representam um patrimônio imaterial que conecta diferentes gerações, resistindo ao tempo e às transformações culturais. Elas vão muito além do simples entretenimento: são práticas que ensinam valores como cooperação, criatividade e respeito às regras. Ao serem vivenciadas no ambiente escolar, essas brincadeiras resgatam memórias de uma época em que a simplicidade do brincar bastava para criar laços afetivos, promover a interação social e compartilhar momentos genuínos de alegria, fortalecendo o sentimento de pertencimento e de continuidade cultural.

Assim, a escola, ao valorizar essas manifestações, contribui para a construção de uma identidade coletiva sólida, capaz de resistir ao ritmo acelerado das mudanças e manter vivas as raízes culturais das novas gerações.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ensinar na educação básica é um desafio que exige, para sua eficácia, a adoção de abordagens inovadoras e adaptáveis às necessidades dos alunos. A superação do modelo tradicional exige que os professores utilizem recursos variados, indo além do livro didático e agregando suas práticas tradicionais, somando os conteúdos ao que esse aluno já traz de conhecimento do seu convívio em comunidade. A incorporação das tecnologias móveis à sala de aula apresenta desafios, mas também abre novas possibilidades de ensino, tornando-o mais interativo e significativo podendo conectar o atual com o tradicional e abranger as identidades.

Nesse contexto, valorizar os saberes locais e resgatar aspectos culturais enraizados na comunidade não apenas enriquecem as aulas, mas também fortalecem a identidade dos

alunos, tornando o aprendizado mais dinâmico e envolvente. Integrar essas referências culturais ao ambiente escolar estimula o interesse dos estudantes, promovendo uma participação mais ativa e significativa. Atualmente, há uma variedade de metodologias disponíveis que permitem que o ensino seja moldado de acordo com a realidade de cada turma, escola e contexto social. Esse dinamismo é essencial para o processo de ensino-aprendizagem, pois não apenas amplia a compreensão do mundo, mas também fortalece a conexão dos alunos com sua própria história e identidade cultural.

Os jogos e brincadeiras são ferramentas importantes para a prática educativa, eles não são apenas formas de entretenimento, mas também de valorização cultural e social, que contribuem significativamente para o desenvolvimento integral das crianças. Ao entender e valorizar essas práticas, podemos promover um ambiente mais rico e diversificado para o crescimento e a aprendizagem das novas gerações.

As brincadeiras tradicionais representam um patrimônio cultural de diversos povos ao redor do mundo. Mais do que formas simples de entretenimento, elas carregam valores, tradições, conhecimentos e habilidades que são transmitidas de geração em geração. No entanto, com o avanço das novas formas de lazer e tecnologia, essas práticas têm sido frequentemente negligenciadas, o que pode impactar a criatividade, a socialização e o desenvolvimento dos jovens na sociedade.

Diante desse cenário, é fundamental refletir sobre como os jogos e brincadeiras tradicionais podem ser integrados ao ambiente escolar como ferramentas pedagógicas eficazes para o resgate e a valorização da cultura local e nacional. Ao incorporar essas práticas nas atividades educacionais, a escola não apenas contribui para a preservação da identidade cultural, mas também estimula a criatividade, fortalece as habilidades socioemocionais e promove a inclusão, garantindo que todos os alunos, independentemente de sua origem, ano ou série que estuda, possam se reconhecer e se conectar com as tradições que moldam a sociedade.

O grande desafio, portanto, é equilibrar os benefícios das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) com a preservação da identidade cultural. O uso consciente dessas ferramentas deve ser direcionado para fortalecer a educação intercultural, promovendo um diálogo enriquecedor entre tradição e modernidade. Isso implica resgatar a história e as raízes culturais dos alunos, despertando memórias afetivas que reforçam seu senso de pertencimento.

Nesse contexto, a valorização das brincadeiras tradicionais e das manifestações folclóricas no ambiente escolar e nas comunidades torna-se essencial. Integrar essas práticas ao cotidiano educativo não apenas fortalece a cultura local, mas também enriquece o aprendizado, promovendo o respeito e a celebração da diversidade cultural. Dessa forma, é possível construir um ensino mais significativo, que respeite e preserve as identidades culturais, ao mesmo tempo em que dialoga com as inovações da contemporaneidade.

A escola, assim, se torna um espaço fundamental para a ressignificação e preservação das memórias culturais. Ao integrar brincadeiras tradicionais, obras de artistas e outras formas de expressão cultural em seu currículo, a instituição não apenas enriquece o aprendizado dos alunos, mas também garante que essas memórias permaneçam vivas. Além disso, a escola desempenha um papel crucial como ponte entre o passado e o futuro, oferecendo aos jovens ferramentas para valorizar, preservar e transformar sua herança cultural. Contribuindo, dessa forma, para a construção de uma identidade mais sólida e conectada com suas raízes, ao mesmo tempo em que se prepara para os desafios do mundo contemporâneo.

REFERÊNCIAS

- AYRES, José. **História social da criança**. São Paulo: Cortez, 2000.
- BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas**. I. Magia e técnica. Arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei nº 8069, de 13 de julho de 1990.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais** – Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Vol. 1. Brasília: MEC, 1997.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. Tradução de Heloisa Jahn. 5. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.
- COSTA, Igor Martins *et al.* **Impacto das telas no desenvolvimento neuropsicomotor infantil: uma revisão narrativa**. Brazilian Journal of Health Review, v. 4, n. 5, p. 21060-21071, 2021.

CARR, Nicholas. **A geração superficial: o que a internet está fazendo com os nossos cérebros**. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Agir, 2011.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **Interdisciplinaridade: um projeto em parceria**. São Paulo: Loyola, 1991.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996a.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1996b.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. 1. ed., 15. reimpr. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GUIDETTI, Josieli; MOREIRA, Ariane. Lúdico: alfabetizar brincando. In ANTUNES, Helenise S. (org.). **Trajetória docente: o encontro da teoria com a prática**. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, Departamento de Metodologia do Ensino, 2005.

HAESBAERT, Rogério. **O mito da desterritorialização: do "fim dos territórios" à multiterritorialidade**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. 2. ed. Paris: Presses Universitaires de France, 1968. Tradução de Laurent Léon Schaffter. São Paulo: Vértice, 1990.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

MORAN, José Manuel. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. **Revista de Educação PUC-Campinas**, Campinas, n. 24, p. 121-131, junho 2008.

Medeiros, Marly Cibely de Lemos. **A importância da educação física escolar no desenvolvimento cognitivo e motor de crianças do ensino fundamental I**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Centro Universitário Brasileiro - UNIBRA, Recife, 2023.

PINTO, Helen Santos; SILVA, Luciana Soares da; NUNES, Míghian Danae Ferreira (org.). **Catálogo de jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras** [livro eletrônico]. São Paulo: Aziza Editora, 2022.

ROBIDOUX, Hannah; ELLINGTON, Erin; LAUERER, Joy. Screen time: the impact of digital technology on children and strategies in care. **Journal of Psychosocial Nursing and Mental Health Services**, v. 57, n. 11, p. 15-20, 2019.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. 4. ed., 2. reimpr. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006. (Coleção Milton Santos; 1).

Vygotsky, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.