

RESGATANDO JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS EM UM PROJETO SOCIAL

REVIVING TRADITIONAL GAMES IN A SOCIAL PROJECT

Submissão:
25/11/2025
Aceite:
16/06/2026

Rogério Zaim-de-Melo ¹  <https://orcid.org/0000-0002-0365-6000>

Resumo

O artigo apresenta a experiência do projeto de extensão “Resgatando Jogos e Brincadeiras Tradicionais”, desenvolvido pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul junto ao Centro de Apoio e Integração de Jovens (CAIJ), em Corumbá-MS. O projeto teve como objetivo resgatar jogos e brincadeiras tradicionais da cultura lúdica brasileira por meio da vivência de brinquedos como pião, elástico, corda, 5 Marias, peteca e carrinho de rolimã. A pesquisa, de natureza qualitativa e descritiva, buscou compreender a percepção das crianças sobre as atividades realizadas, os brinquedos utilizados e seus conhecimentos prévios acerca dessas práticas. Participaram aproximadamente 75 crianças em situação de vulnerabilidade social, atendidas por uma organização da sociedade civil. Os resultados evidenciaram ampla aceitação das atividades, destacando-se o pião e o jogo de 5 Marias como os brinquedos mais apreciados. Conclui-se que a ação contribuiu para a valorização da cultura lúdica tradicional e para a formação dos acadêmicos envolvidos.

Palavras-chave: Criança; Jogos Tradicionais; Ludicidade; Brinquedo; Atividade Extensionista.

Abstract

This article presents the experience of the outreach project “Reviving Traditional Games,” developed by the Federal University of Mato Grosso do Sul in partnership with the Center for Youth Support and Integration (CAIJ, Brazilian acronyms) in Corumbá, Mato Grosso do Sul. The project aimed to revive traditional games from Brazilian play culture through the use of toys such as the spinning top, elastic-band games, rope, jacks, shuttlecock, and billy carts. The study, qualitative and descriptive in nature, sought to understand children’s perceptions of the activities carried out, the toys used, and their prior knowledge of these practices. Approximately 75 children in socially vulnerable situations, supported by a civil society organization, participated. The results demonstrated high level of acceptance of the activities, highlighting the spinning top and jacks as the most popular toys among the participants. It is concluded that the initiative contributed to the appreciation of traditional play culture and to the professional development of the undergraduate students.

Keywords: Children; Traditional Games; Playfulness; Toy; Extension Activity.

¹ Professor da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul - UFMS rogeriozmelo@gmail.com

Introdução

Há um menino, há um moleque

Morando sempre no meu coração

Toda vez que o adulto balança

Ele vem pra me dar a mão

(Milton Nascimento e Fernando Brant)

O menino que habita o coração do poeta brincou nas ruas abertas do tempo. E, como ele, tantos que hoje caminham pelos seus quarenta e cinquenta anos carregam na memória a doçura daquela infância em que as tardes eram longas e o mundo cabia entre a escola, a rua e o quintal. Ali, ao lado dos seus iguais, aprendiam a fazer a bolinha de gude dançar, a despertar o pião em redemoinho, a soltar pipas que riscavam o céu. Começavam tímidos, “café com leite”¹, girando na órbita dos mais velhos, até, como o tempo que passa e ensina, encontrarem seu próprio lugar no jogo (Zaim-de-Melo; Sambugari; Duarte, 2020; Zaim-de-Melo; Scaglia, 2022).

Há uma massa na contemporaneidade que devido às mudanças oriundas da tecnologia, da violência urbana, da velocidade dos carros, a criança está distante das ruas (Godoy; Zaim-de-Melo, 2024). Como resultado, está brincando cada vez menos e, como consequência desse não brincar, acaba desconhecendo os Jogos e as Brincadeiras Tradicionais (JBTs) da cultura lúdica brasileira.

Os JBTs foram amplamente representados por pintores internacionais e brasileiros. Entre eles, destaca-se *Children’s Games* (1560), de Pieter Bruegel, que reúne em uma única cena dezenas de brincadeiras populares praticadas na Europa do século XVI. No Brasil, Cândido Portinari registrou a ludicidade infantil em obras como *Crianças Brincando*, *Roda Infantil* e *Pulando Carneça*, enquanto Heitor dos Prazeres retratou gangorras, pipas e rodas infantis em cenários vibrantes que expressam a energia das ruas e da cultura popular. Já Ivan Cruz, na série *Brincadeiras de Criança*, representou amarelinha, pião, bola de gude, ciranda e pipa com marcante apelo nostálgico, recuperando memórias afetivas e coletivas da infância brasileira.

Os JBTs constituem práticas lúdicas associadas à herança cultural, ao folclore, ao lazer, à religiosidade e aos espaços sociais de um povo ou comunidade. Exemplos como pião, pipa e queimada ilustram esse repertório, que se mantém vivo pela transmissão entre gerações, ou seja, traz em sua essência conhecimentos acumulados através do tempo, além de expressar as formas de vida e os recursos disponíveis no contexto histórico em que surge. Por seu caráter tradicional, conserva o passado, adaptando-o às realidades atuais. Desse modo, os jogos tradicionais possuem um profundo valor histórico (Marin; Stein, 2015).

Essas atividades se distinguem por não serem regulamentadas por instituições oficiais, pre-

¹ Expressão usada para indicar a criança ou jogador que está começando na brincadeira e ainda não domina todas as regras. Por esse motivo, ela pode participar com adaptações e não recebe as mesmas penalidades aplicadas a quem já conhece e descumpra as normas do jogo.

servando características próprias de cada contexto cultural. As regras existem, mas são flexíveis, incorporam traços próprios das culturas locais, do grupo que está jogando, além de evidenciarem a ampla diversidade que compõe o patrimônio recreativo imaterial (Parlebas, 2001). Diferem das manifestações esportivas pela ausência de padronização rígida e pela forte influência que o ambiente exerce sobre suas formas, permitindo variações e transformações conforme o contexto em que são vivenciados (Lavega *et al.*, 2006).

A longevidade de um JBT é garantida por uma memória coletiva e anônima, que atravessa gerações. Esses jogos e brincadeiras, de origens praticamente indeterminadas e preservados ao longo do tempo (Kishimoto, 1993; Lavega, 2000), são transmitidos oralmente tanto entre diferentes gerações – avós, pais, familiares ou pessoas com vínculo afetivo com quem se joga – quanto dentro da própria geração, entre irmãos, primos e amigos de idade semelhante.

Além de atravessarem o tempo, os JBTs carregam em si o princípio da universalidade (Kishimoto, 1993): povos distantes, de países diversos, e, no imenso Brasil, de estados separados por longas distâncias, encontram-se, por vezes, no mesmo jogo, como se a brincadeira tecesse pontes invisíveis entre culturas.

No que se refere à aprendizagem dos JBTs, essa se dava de forma coconstruída: a transmissão era oral e anônima (Friedmann, 1995; Lavega, 2000), a criança aprendia jogando, compreendendo o vocabulário do jogo (“toreava” uma pipa, “bicava” uma bolinha de gude, descobria que “cabelo não tinha sangue” etc.), participando das partidas, corridas e disputas, vivenciando vitórias e derrotas como parte natural do processo. Aprendia-se também ocupando o lugar de “café com leite”, pois o essencial era permitir que o jogo a arrebatasse.

A forma de aprendizagem dos JBTs vem paulatinamente sendo modificada, a coconstrução ainda continua, mas, muitas vezes, o que era aprendido na rua está sendo levado para os condomínios fechados, clubes e, principalmente, para a escola (Zaim-de-Melo *et al.*, 2023).

Diante desse cenário, surgiu o projeto “Resgatando jogos e brincadeiras tradicionais”, uma ação de extensão desenvolvida na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, no Campus do Pantanal. A iniciativa foi estruturada em conformidade com os princípios da curricularização da Extensão², articulando-se à disciplina “Jogo, Brinquedo e Brincadeira”, do curso de Educação Física, com o propósito de resgatar jogos e brincadeiras tradicionais da cultura lúdica brasileira.

A memória do brincar renasce quando encontra novas formas de ser narrada, abrindo caminhos para que a criança se reconheça em seus pares e na própria cultura que a embala. É nesse gesto de transmissão, quase um sussurro entre gerações, que o brincar se mantém vivo, preservando seu papel de elo encantado entre a criança e o mundo que a abraça (Meira, 2003).

O presente artigo tem como objetivo relatar a experiência de utilização dos JBTs como elemento impulsionador em uma ação de extensão desenvolvida em um projeto social, buscando compreender a percepção das crianças participantes quanto ao tipo de atividade realizada, ao brinquedo utilizado e ao conhecimento prévio que possuíam sobre os JBTs apresentados.

Além de narrar a experiência dos JBTs, também foi realizada uma pesquisa de natureza qua-

² Resolução CNE/CES nº 7/2018: Normativa que estabelece a Extensão na Educação Superior Brasileira como atividade integrada à matriz curricular e à organização da pesquisa, caracterizando-a como um processo interdisciplinar, político-educacional, cultural, científico e tecnológico capaz de promover a interação transformadora entre as instituições de ensino superior e os diversos setores da sociedade, em permanente articulação com o ensino e a pesquisa (Brasil, 2018).

litativa, do tipo descritiva, da qual participaram em torno³ de 75 crianças participantes de uma ação socioeducativa de uma OSC na cidade de Corumbá (MS).

Resgatando...

Há um passado no meu presente

Um Sol bem quente lá no meu quintal

Toda vez que a bruxa me assombra

O menino me dá a mão

(Milton Nascimento e Fernando Brant)

O projeto teve início tomando como referência a disciplina “Jogo, Brinquedo e Brincadeira” (JBB). Em um primeiro momento, desenvolveu-se uma discussão teórica acerca do jogo e da brincadeira, avançando posteriormente para os Jogos e Brincadeiras Tradicionais (JBTs). Autores como Huizinga (2020), Benjamin (2009), Caillois (2017), Freire e Scaglia (2003), além de outros mencionados anteriormente, fundamentaram as reflexões que estruturaram essa etapa inicial do trabalho.

Além de compreender os JBTs, foi necessário ampliar o olhar dos acadêmicos para o brinquedo, elemento importante para o jogo/brincadeira, um objeto que é manipulado livremente pela criança sem condicionamento a regras ou a princípios de utilização de outra natureza (Brougère, 1998), que traduz as formas de organização social e expressa, em sua própria configuração, os traços da cultura na qual está inserido (Meira, 2003). Para Cascudo (1972, p. 170) o brinquedo é o “objeto material para brincar, carro, arco, boneca, soldado”.

Concomitantemente ao desenvolvimento das aulas, tornou-se necessário definir o local de realização das atividades. Optou-se pelo Centro de Apoio e Integração de Jovens (CAIJ), uma extensão da Casa de Recuperação Infantil Padre Antônio Müller (CRIPAM), Organização da Sociedade Civil (OSC) voltada ao atendimento a crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social. A criação do CAIJ ocorreu em resposta à necessidade de ampliar o alcance da instituição, disponibilizando um espaço específico para ações educativas, culturais e de proteção social.

A escolha pelo CAIJ ocorreu devido ao período de atendimento às crianças, uma vez que a OSC funciona nos turnos matutino e vespertino. Além disso, seus espaços físicos ofereciam condições adequadas para a realização dos JBTs selecionados e, sobretudo, pela acolhida da coordenadora quando a proposta de desenvolver atividades com as crianças atendidas pela instituição foi apresentada. Ficou acertado com a coordenação que as atividades seriam oferecidas para as turmas: I - 20 crianças com idades entre 05 e 06 anos; II – 17 crianças com idades entre 07 e 08 anos; III – 20 crianças com idades entre 08 e 11 anos; e IV – 25 crianças com idades entre 10 e 11 anos.

Junto com o local foram definidos os JBTs que seriam realizados. Três fatores influenciaram nessa escolha:

1. A memória afetiva do pesquisador/coordenador da ação de extensão;

³ Ainda que as turmas selecionadas pela coordenação somassem 82 crianças, não houve, em nenhum momento, a participação simultânea de todo esse contingente nas atividades do projeto.

2. Estarem presentes no livro *Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil*, de Renata Meirelles (2008) e no *O Menino Maluquinho - o filme* (1991);

3. Apresentarem condições de serem desenvolvidos no CAIJ.

Os brinquedos selecionados foram: pião, elástico, corda, 5 marias, peteca e carrinho de rolimã. Todos os materiais, exceto o carrinho de rolimã⁴, fazem parte do acervo do Laboratório de Estudos e Pesquisas em Cultura Lúdica, Circo, Educação Física e Esporte⁵ (CLUCIEFE) do Campus do Pantanal (CPAN) da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS). A realização dos JBTs seguiu uma sequência: apresentação do brinquedo, perguntas sobre o brinquedo e as vivências dos JBTs.

Jogando...

Bola de meia, bola de gude

O solidário não quer solidão

Toda vez que a tristeza me alcança

O menino me dá a mão

(Milton Nascimento e Fernando Brant)

Durante os meses de setembro, outubro e novembro de 2025, foram iniciadas as atividades com os jogos. Nas quintas e sextas-feiras, um grupo de seis acadêmicos deslocava-se até o CAIJ para desenvolver as ações planejadas. Os brinquedos e jogos a serem aplicados eram previamente experimentados por todos durante as aulas de JBB. Após essa vivência semanal, realizava-se uma reunião de planejamento com os professores extensionistas responsáveis por aquele período.

O primeiro brinquedo selecionado foi o pião com 7 cm de altura e 4 cm de largura. Como nem o professor da disciplina e coordenador da ação, tampouco os acadêmicos, tinham domínio de como se rodava o pião ou em qual sentido a fieira⁶ era enrolada, foi necessário recorrer a vídeos no YouTube⁷. Após a rodagem do pião, aqueles que tiveram o melhor desempenho foram selecionados para iniciar, efetivamente, as atividades do projeto.

A atividade começava com a pergunta: “Alguém aqui conhece este brinquedo?”. A maioria das crianças conhecia apenas o nome, mas não sabia rodar o pião. Foi explicado para as crianças que os piões têm sido um dos jogos infantis mais populares em todo o mundo desde a Antiguidade. Foram encontrados piões em contextos arqueológicos no Antigo Egito. Existem ilustrações de piões de madeira das tumbas de Kahun, que estão expostas no Museu de Manchester, na Inglaterra (Vacca, 2023).

⁴ Essa decisão foi tomada por questões de segurança, uma vez que o peso de alguns estudantes ultrapassava a capacidade suportada pelo brinquedo. Além disso, permitir a participação apenas de parte do grupo implicaria a exclusão dos demais da experiência, o que poderia comprometer o caráter formativo da atividade e gerar prejuízos ao processo de formação profissional desses acadêmicos.

⁵ Mais informações sobre o grupo em: <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/790992>. Acesso em 22 jun. 2026.

⁶ Nome dado ao cordão (barbante) que enrola o pião, muito comum no Nordeste brasileiro e nos estados de Minas Gerais e São Paulo.

⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=heILFq-9GQ0>. Acesso em 22 jun. 2026.

Em seguida, um dos extensionistas realizava a demonstração, fazendo o pião girar e mostrando a técnica, momento que despertava grande encantamento no grupo. Após a demonstração, as crianças iniciavam suas tentativas, muitas delas ansiosas e determinadas a conseguir. Todas tentaram diversas vezes até acertar o movimento; em alguns casos, foi necessário que os professores extensionistas segurassem as mãos das crianças para que elas percebessem o gesto adequado ao lançar o pião. Há que se ressaltar que no CAIJ havia cinco crianças que já rodavam o pião, tendo aprendido com seus pais e avós.

No final da atividade, era realizada uma pequena disputa: venceria o pião que, mais teimoso que o vento, insistisse em permanecer de pé. Quando o último movimento silenciou, formou-se uma roda de conversa. Ali, entre risos e olhos brilhantes, os alunos partilharam o encanto do momento e, como quem pede para não acordar de um sonho, desejaram que aquela brincadeira continuasse a viver por muitos outros dias.

O segundo brinquedo selecionado foi o elástico. A preparação para a ida ao CAIJ seguiu o mesmo procedimento: no início da semana, durante a aula de JBB, realizou-se uma vivência prática na qual os acadêmicos experimentaram a brincadeira de pular elástico. Como poucos a conheciam, solicitou-se que todos pesquisassem sobre o jogo na internet. Além do termo “elástico” nos países de língua portuguesa, foram identificadas outras denominações, como *Gummitwist*, na Alemanha; *jeu de l'élastique*, na França; e *elastieken*, na Holanda.

No CAIJ, o início da atividade seguiu o mesmo ritual da semana anterior: perguntou-se às crianças se conheciam ou não o brinquedo. Assim como ocorrera com o pião, muitos disseram reconhecer o elástico, embora não soubessem efetivamente como brincar. Em dado momento, surgiu uma tensão entre alguns meninos, que declararam não querer participar por considerarem o elástico uma “brincadeira de menina”.

Essa reação, de certo modo, já era esperada. Zaim-de-Melo *et al.* (2023), ao investigarem o conhecimento sobre JBTs em Corumbá (MS), analisaram cinco brinquedos tradicionais, entre eles o elástico. Os autores identificaram que diversos meninos afirmaram nunca ter vivenciado a brincadeira justamente por associá-la ao universo feminino. Além disso, meninos que demonstravam interesse em participar podiam tornar-se alvo de chacotas, como indica a pesquisa de Garcia (2017, p. 75): “o menino voltou triste hoje da aula, foi chamado de bichinha pelos outros, queria pular elástico”.

Para lidar com o impasse, pediu-se aos meninos que não abandonassem a atividade, mas que, inicialmente, apenas observassem. Caso, após essa observação, ainda não quisessem participar, sua decisão seria respeitada. No começo, olharam a brincadeira com certo desdém; porém, à medida que o elástico era posicionado em alturas cada vez maiores, algo foi mudando. Ao perceberem o desafio, acabaram se envolvendo e participaram ativamente. Nesse momento, o professor extensionista esclareceu que não existem jogos “de menino” ou “de menina”, mas sim padrões de gênero impostos pela sociedade, que muitas vezes limitam as experiências das crianças.

Ensinar o jogo de pular elástico revelou-se um desafio para os professores extensionistas. Além da recusa inicial do grupo de meninos em participar, as crianças mais novas, entre sete e oito anos, demonstraram grande dificuldade em compreender as regras. Por isso, foi necessário simplificá-las: primeiro, deveriam pular dentro do espaço formado pelo elástico e, em seguida, saltar com os dois pés para fora, criando um vão com o elástico ao centro.

Após a atividade com o elástico, decidiu-se dar continuidade ao trabalho com o gesto de saltar, ainda que esse não fosse o foco central do JBT. O brinquedo escolhido para a sequência foi a corda.

Todas as crianças do CAIJ sabiam manuseá-la e participar da brincadeira; contudo, muitas desconheciam as lenga-lengas tradicionalmente entoadas durante o ato de pular. Foram apresentadas às crianças as seguintes canções:

- 1. *Um homem bateu em minha porta / E eu a-bri / Senhoras e senhores / Põe a mão no chão / Senhoras e senhores / Pulem em um pé só / Senhoras e senhores / Deem uma rodadinha / E vá pro olho da rua.*
- 2. *Com quem você pretende se casar / Loiro, moreno / Careca, cabeludo / Rei, capitão / Soldado ou ladrão.*
- 3. *Suco gelado / cabelo arrepiado / Qual é a letra do seu namorado? / A, B, C, D, E ... Alguns meninos perguntaram se não tinha uma versão da música para eles, para atendê-los, no lugar de cabelo arrepiado, falava-se peruca arrepiada.*
- 4. *Salada, saladinha / Bem temperadinha / Com sal, pimenta / Fogo, foguinho.*
- 5. *Com quantos anos você pretende se casar? / 1, 2, 3, 4 ...*

Além das lenga-lengas brincou-se de relógio, cobrinha e, juntando as cordas no chão, de salto em distância. O quarto JBT trabalhado foi o jogo de 5 Marias. Para possibilitar a atividade, durante a aula da semana de JBB, cada acadêmico confeccionou seus próprios saquinhos. Utilizou-se tecido de camiseta usada, preenchido com grãos de arroz. O molde escolhido foi um retângulo de papelão de 11 cm × 6 cm. A partir dele, cada acadêmico cortou 5 retângulos de tecido e os costurou pelo avesso, deixando uma pequena abertura para colocar o arroz. Após o enchimento, essa abertura foi fechada, finalizando os saquinhos necessários para o jogo.

Com os saquinhos em mãos e o livro *Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil* (Meirelles, 2008), iniciou-se a brincadeira. Explicou-se que o jogo ocorre em fases e que consiste em lançar as 5 Marias no chão, escolher uma para jogar ao alto e, enquanto ela sobe, recolher outra no solo com a mesma mão, pegando em seguida a que foi lançada. O movimento é repetido até que todas sejam recolhidas.

As fases seguintes incluem: repetir o processo, recolhendo os saquinhos de dois em dois; depois, recolher um saquinho e, em seguida, os três restantes de uma só vez; por fim, lançar um saquinho ao alto, dispor os demais no chão e recolher todos de uma única vez ao relançá-lo. A última fase consiste em voltar as 5 Marias ao chão; o jogador, então, forma uma “ponte” com a mão (polegar e indicador apoiados no chão), lança um saquinho ao alto e passa outro por baixo da ponte, agarrando o que foi lançado antes de cair. Repete até que todos tenham passado sob a ponte. Após os movimentos serem executados com a mão dominante, executa-se com a outra mão.

O jogo de 5 Marias tem uma origem muito antiga e provavelmente multicultural. Registros arqueológicos mostram práticas semelhantes na Grécia Antiga, onde se jogava com astrágalos, pequenos ossos, de modo parecido ao uso atual de pedrinhas ou saquinhos (Lovet, 1901). Com o tempo, o jogo se espalhou por diferentes regiões do mundo. No Brasil, apresenta grande variedade de nomes, como 5 Marias, Pedrinhas, Saquinhos, Jogo das Pedras, Bate-bola, Bibu, Jogo das Cinco Pedras ou Joguinho das Marias, dependendo da região (Meirelles, 2008). Assim, as 5 Marias que conhecemos hoje são herdeiras de práticas lúdicas milenares, preservadas e adaptadas pelas culturas locais ao longo das gerações.

Após a vivência na universidade, as atividades da semana no CAIJ foram iniciadas na quinta-

feira. Os alunos foram questionados sobre o jogo e alguns afirmaram tê-lo visto na série *Round 6*⁸. Como nenhum dos professores extensionistas que estavam no CAIJ naquele dia havia assistido ao seriado, realizou-se uma pesquisa após essa fala das crianças, constatando que o jogo de 5 Marias aparece no 4º episódio da segunda temporada, com o nome de *Gong-ji*. A dinâmica é muito semelhante à versão brasileira, diferenciando-se principalmente pelo tipo de peça utilizada: em vez de saquinhos com arroz, na série são usadas cinco peças distintas, cada uma de uma cor (vermelha, azul, verde, amarela e roxa) e com desenhos geométricos impressos, como triângulo, círculo ou quadrado.

As crianças aceitaram bem o jogo (Figura 1)⁹. Os menores tiveram algumas dificuldades no início, mas estas logo foram sanadas. Com os maiores, foi possível desafiá-los a jogar com a mão esquerda e lançar os saquinhos o mais alto possível. Outro ponto relevante foi a curiosidade das crianças sobre como os saquinhos foram construídos.

Figura 1 – Crianças jogando 5 Marias.



Fonte: o autor.

O quinto brinquedo e JBT trabalhado foi a peteca. Tanto os acadêmicos quanto as crianças do CAIJ conheciam o objeto, mas, como já observado anteriormente (exceto no caso da corda), conhecer não significa tê-lo vivenciado em forma de jogo.

⁸ *Round 6* (título original: *Squid Game*) é uma série sul-coreana de suspense e drama, dirigida por Hwang Dong-hyuk e distribuída pela plataforma de streaming Netflix.

⁹ Quando as crianças são matriculadas no CAIJ, seus responsáveis assinam um termo de autorização do uso da imagem. Como o projeto “Resgatando Jogos e Brincadeiras Tradicionais” foi realizado na Instituição, ele se estendeu para este artigo. A ação realizada também integra um projeto guarda-chuva, intitulado “A cultura lúdica de crianças do Pantanal Sul”, aprovado junto ao Comitê de Ética e Pesquisa da UFMS, parecer: 6.681.858 e CAAE: 77305524.4.0000.0021.

Com as crianças, o dia da peteca se iniciou com uma breve contextualização sobre o brinquedo: um artefato tradicional dos povos originários do Brasil, cujo nome tem origem tupi e significa “bater com a palma da mão” (Meirelles, 2008). Em 1920, nos Jogos Olímpicos da Antuérpia, a peteca foi apresentada ao mundo quando atletas brasileiros a utilizaram para se divertir nos intervalos das competições, despertando a curiosidade de esportistas e técnicos de outros países (Atzingen, 2001).

Para as atividades práticas, foram utilizadas petecas com 20 cm de altura, 45 g de peso e 4 penas paralelas. Primeiramente, foi realizado com as crianças o reconhecimento e a exploração do material, segurando, equilibrando na mão, no corpo e na cabeça. Após essa exploração, foi realizado o jogo de peteca em duplas, momento em que as crianças interagiram de forma espontânea e divertida. Essa última atividade transcorreu de maneira muito tranquila, com boa participação e desempenho de todas as turmas, tanto dos maiores quanto dos menores.

O último brinquedo apresentado foi o carrinho de rolimã. Diferentemente das demais atividades realizadas no CAIJ, os acadêmicos não experimentaram o brinquedo. Embora as especificações indicassem um limite de peso de 100 quilos, decidiu-se evitar riscos, caso o equipamento não suportasse exatamente o que estava informado. O carrinho utilizado tinha a seguinte especificação: construído com madeira pinus, com três rodas de rolimã, dois freios de madeira, sem estampa, em madeira crua, medindo 100 cm de comprimento por 30 cm de largura, com carga máxima de 100 quilos.

O carrinho de rolimã surgiu como um brinquedo artesanal urbano entre as décadas de 1930 e 1950, quando a expansão de oficinas e fábricas no Brasil facilitou o acesso a rolamentos descartados. Crianças e jovens de cidades como Rio de Janeiro, São Paulo e Belo Horizonte passaram a construir seus próprios carrinhos com tábuas de madeira, eixos simples e rolimãs, aproveitando especialmente as ladeiras para alcançar velocidade (Santos; Mendes; Alves, 2019).

A partir da década de 1960, o brinquedo consolidou-se como símbolo da infância urbana brasileira e teve seu auge nos anos 1970 e 1980, quando se tornou presença marcante nas ruas, nas férias escolares e nas tradicionais corridas de rolimã. Sua fabricação exigia criatividade e domínio básico de mecânica, elementos que contribuíram para torná-lo uma referência afetiva para muitas gerações (Marques, 2018).

Antes do início da aula, os alunos estavam no pátio acompanhando uma palestra. Ao avistarem o carrinho de rolimã sendo levado para o espaço da atividade, demonstraram grande entusiasmo, comentando e sinalizando que seria o tema do dia. No início da proposta, observou-se que muitos não conheciam o nome do carrinho nem a função de suas partes, como o pé de apoio, a área utilizada para condução ou o mecanismo de freio.

A primeira etapa consistiu na explicação dessas partes e de seus respectivos usos. Em seguida, iniciou-se a atividade prática. Os alunos foram organizados em duplas (Figura 2), e uma demonstração foi realizada para orientar a condução do carrinho. A dupla inicial executou a tarefa com precisão, enquanto outras apresentaram dificuldades de direção nas primeiras tentativas. Contudo, após duas ou três repetições, todos passaram a conduzir o carrinho adequadamente, chegando inclusive a empurrá-lo de forma autônoma.

Figura 2 – Meninos do CAIJ no rolimã



Fonte: o autor.

Após seis semanas de atividades, no último encontro com as crianças, foi conduzido um momento de avaliação destinado a compreender as percepções dos participantes acerca das vivências desenvolvidas. Em uma das salas de aula, foram expostos todos os brinquedos utilizados ao longo do projeto, com exceção do carrinho de rolimã, já que naquele momento o brinquedo não estava disponível. As crianças eram convidadas a entrar na sala e, individualmente, respondiam a duas perguntas: primeiro, qual brinquedo mais haviam apreciado; em seguida, qual brinquedo não conheciam previamente e que mais lhes agradou.

Participaram da avaliação¹⁰ 36 crianças: sete da Turma I, 14 da Turma III e 15 da Turma IV. Em

¹⁰ No momento da avaliação, o CAIJ estava envolvido nos preparativos de uma apresentação, razão pela qual algumas crianças não puderam participar do procedimento avaliativo.

relação à primeira pergunta, todos os brinquedos receberam ao menos uma indicação, destacando-se o pião e as 5 Marias como os JBTs mais apreciados, o pião foi apontado 13 vezes e as 5 Marias, sete. Quando questionadas sobre qual brinquedo desconheciam e mais gostaram de conhecer, os dois permaneceram como favoritos, porém em ordem inversa: as 5 Marias foram escolhidas 18 vezes e o pião, 12.

Duas questões merecem ser destacadas durante o processo avaliativo: a ausência do carrinho de rolimã não impediu que ele permanecesse presente na memória das crianças, sendo apontado por seis delas como o brinquedo do qual mais gostavam; e, embora o número de participantes da pesquisa tenha sido inferior ao total de crianças envolvidas no projeto, considera-se que essa redução não comprometeu significativamente os resultados obtidos. Tal entendimento fundamenta-se nas observações realizadas pelos professores extensionistas ao longo do desenvolvimento das atividades, registradas e discutidas durante as reuniões de planejamento. Nesses momentos, eram frequentemente relatadas as percepções acerca da receptividade e do interesse das crianças pelos brinquedos, as quais se mostraram coerentes com os dados posteriormente levantados no processo de avaliação.

Outro ponto curioso merece ser destacado: o pião foi o primeiro brinquedo escolhido em todas as faixas etárias, como se sua dança tivesse encantado igualmente os pequenos e os maiores. Não encontramos uma razão concreta que explique tal preferência, mas arriscamos acreditar que o fascínio esteja no próprio desafio, no desejo de fazê-lo girar, vencer o instante em que a madeira toca o chão e, num sopro de magia, começa a rodopiar.

Sonhando...

Há um menino, há um moleque

Morando sempre no meu coração

Toda vez que o adulto fraqueja

Ele vem pra me dar a mão

(Milton Nascimento e Fernando Brandt)

Resgatar os JBTs foi mais que um projeto: foi a tentativa de entregar aos alunos do CAIJ um pedaço daquele menino que ainda mora no coração do professor, o menino que corria pelas ruas, inventava mundos e encontrava, nos brinquedos simples, horas inteiras de alegria. Ao revisitar essas memórias, o projeto não apenas recuperou práticas, mas também reavivou afetos, restituindo ao cotidiano escolar a beleza de um brincar que atravessa o tempo.

Quando os professores e extensionistas chegavam, o pátio se transformava em festa: era a promessa viva de alegria e de um novo jogo a desvendar. As crianças adentravam um universo encantado, onde o brilho nos olhos nascia fácil e permanecia. A cada pequeno triunfo, como rodar um pião, vencer as alturas no elástico, saltar corda no modo foguinho ou sustentar com a mão esquerda os saquinhos das 5 Marias, novas fagulhas de maravilha se acendiam, tecendo memórias de puro encantamento. O pátio, antes espaço cotidiano, tornava-se território de descobertas, onde o tempo parecia alargar-se para caber mais alegria.

Com a utilização dos JBTs, além da vivência do próprio jogo, buscou-se mostrar às crianças que não existem brincadeiras exclusivas de meninos ou de meninas. São fronteiras inventadas pelo social, que podem, e devem, ser questionadas. Ao perceberem isso, as crianças ampliaram não só suas possibilidades de brincar, mas também de ser, de expressar-se, de ocupar o mundo sem as amarras de rótulos limitadores.

Outro aspecto essencial foi o encontro dos universitários com esses jogos. Muitos deles pouco ou nada conheciam, e ensinar algo que não se viveu exigiu, antes, permitir-se brincar novamente. Houve momentos em que o resgate dos JBTs transcendeu a tarefa acadêmica e se revelou como um delicado gesto de cuidado com a infância. Como um eco que atravessou o tempo, permitiu o reencontro com a criança que um dia existiu, com aquela que ainda habitava a memória e com a que continuava a se revelar nos encontros com o outro. Ao vivenciarem essas práticas, os futuros professores puderam compreender que o brincar livre não é luxo, mas necessidade essencial, e que preservá-lo é também preservar a infância como lugar de criação, encontro e humanidade.

Assim, o projeto não termina em si: ele se desdobra, espalha-se, multiplica-se. Permanece no riso que ecoou no CAIJ, nas mãos que lançaram piões e seguraram saquinhos, e no compromisso ético daqueles que seguirão ensinando. Porque, sempre que o adulto fraqueja, é o menino, aquele que ainda mora em nós, que volta para nos dar a mão.

Referências

- ATZINGEN, Maria Cristina Von. **História do brinquedo**: para as crianças conhecerem e os adultos lembrarem. São Paulo: Alegro, 2001.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação**. 2. ed., São Paulo: Editora 34, 2009.
- BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Superior. Resolução nº 7, de 18 de dezembro de 2018. Estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 19 dez. 2018. Seção 1, p. 49-50.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1998.
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**: A máscara e a vertigem. São Paulo: Vozes, 2017.
- CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 3. ed. Rio de Janeiro: Instituto Nacional do Livro. Ministério da Educação e Cultura, 1972.
- FRIEDMANN, Adriana. **Jogos Tradicionais**. São Paulo: FDE, 1995.
- FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2003.
- GARCIA, Rafael. Da criação à transcrição: do mito do menino inventado e sobre a pedagogia das artes do corpo como fundamentos para a transgressão da heteronormatização. In: PIZARRO, Diego (Org.). **Ensino-pesquisa em extensão**: processos de composição em dança na formação do docente-artista. Brasília: Editora IFB, 2017. p. 75-88.
- GODOY, Luís Bruno de; ZAIM-DE-MELO, Rogério. Brincar ou não brincar na rua: eis a questão? **Conexões**, Campinas, SP, v. 22, n. 00, p. e024017, 2024. DOI: [10.20396/conex.v22i00.8675682](https://doi.org/10.20396/conex.v22i00.8675682).
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2020.
- KISHIMOTO, Tizuko Morshida. **Jogos tradicionais infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.
- LAVEGA, Pere. **Juegos y deportes populares-tradicionales**. Barcelona: INDE, 2000.
- LAVEGA, Pere; LAGARDERA, Francisco; MOLINA, Fidel; PLANAS, Antoni; COSTES, Antoni; SÁEZ DE OCÁRIZ, Unai. Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. **Apunts. Educación Física y Deportes**, [S.L.], v. 3, n. 85, p. 68-81, 2006.
- LOVETT, E. The ancient and modern game of astragals. **Folklore**, [S.L.], v. 12, n. 3, p. 280-293, 1901. DOI: <https://doi.org/10.1080/0015587X.1901.9719634>.
- MARIN, Elizara Carolina; STEIN, Fernanda. Jogos tradicionais e manifestações coletivas: relações de conflito entre tradição e modernidade. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 18, n. 4, 2015. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/33983>. Acesso em: 24 nov. 2025.

MARQUES, Júlia. **De pai para filho, nas rodinhas de rolimã**. São Paulo: O Estado de S. Paulo, 05/08/2018. Disponível em: https://www.estadao.com.br/brasil/de-pai-para-filho-nas-rodinhas-de-rolima/?srsltid=AfmBOopI8QdpqcVwhrRhGDXv5-ccvZ5_JTSyl10d1dY_C8R1TH5kK2Ug. Acesso em: 24 nov. 25.

MENINO MALUQUINHO – O FILME. Direção: Helvécio Ratton. Produção: Tarcísio Vidigal. Brasil: Grupo Novo de Cinema & TV / RioFilme, 1995. Filme (82 min).

MEIRA, Ana Marta. Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea. **Psicologia & Sociedade**, São Paulo, v. 15, n. 2, p. 74-87, 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/psoc/a/fZsqCqdWF6HRgsKqtvBD-D5d/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 21 nov. 25.

MEIRELLES, Renata. **Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil**. São Paulo: Terceiro Nome, 2008.

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, deporte y sociedad**. Barcelona: Paidotribo, 2001.

SANTOS, Jarbas Pereira; MENDES, Marilda Teixeira; ALVES, Michela Abreu Francisco. Carrinho de rolimã e pedagogia da aventura: riscando o asfalto. In: VII SEMINÁRIO NACIONAL E III SEMINÁRIO INTERNACIONAL POLÍTICAS PÚBLICAS, GESTÃO E PRÁXIS EDUCACIONAL, 2019, Vitória da Conquista. **Anais...** Vitória da Conquista: UESB, p. 2411-2422. Disponível em: <http://anais.uesb.br/index.php/semge-praxis/article/viewFile/8322/7990>. Acesso em: 24 nov. 2025.

VACCA, Agnese. Where do the children play? Some thoughts on toys in the Ancient Near East during the 3rd Millennium BCE. In: LAMBRUGO, C. (ed.). **A Turning World: A multidisciplinary approach to spinning tops and other toys and games**. Milan: University Press, 2023. p. 35-59. DOI: 10.54103/milanoup.115.104.

ZAIM-DE-MELO, Rogério; DUARTE, Rosalia Maria; SAMBUGARI, Márcia Regina do Nascimento. Jogar e brincar de crianças pantaneiras: um estudo em uma “Escola das Águas”. **Pro-Posições**, Campinas, v. 31, 2020, p. e20180052. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8660690>. Acesso em: 18 nov. 25.

ZAIM-DE MELO, Rogério; SCAGLIA, Alcides José. Memórias crianceiras: a infância pantaneira em meados do século XX. **Revista Temas em Educação**, João Pessoa, v. 31, n. 1, p. 41-60, jan. 2022. DOI: 10.22478/ufpb.2359-7003.2022v31n1.62408.

ZAIM-DE-MELO, Rogério; ALVES, Elielson Felipe Rodrigues; FABIANI, Débora Jaqueline Farias; SANDOVAL, Gabriel Orenga; SILVA, Luis Felipe Nogueira da; GODOY, Luís Bruno de; SCAGLIA, Alcides José. “Aprendi jogar bolita com meu irmão!”: Saberes e vivências de crianças do ensino fundamental acerca de brincadeiras tradicionais brasileiras. **Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación**, [S.L], n. 49, p. 775-781, 2023.