



RESGATANDO O TEMPO BRINCANTE: O LÚDICO COMO CULTURA E MEMÓRIA – PRÁTICAS CONTEMPORÂNEAS PIBID- ARTE/UFSJ (2024–2026).

César Wender Matheus Teixeira Ferreira da Luz ¹

Cláudio José Guilarduci ²

Naiara Virginia da Silva Nascimento ³

RESUMO

Este relato de experiência apresenta a aplicação de uma abordagem pedagógica inspirada na obra *Homo Ludens* (2010), de Johan Huizinga, no contexto do subprojeto PIBID-Teatro da Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ) (2024–2026) em parceria com a Escola Estadual Professor Iago Pimentel da Superintendência Regional de São João del-Rei/MG. As intervenções realizadas descrevem uma sequência de três aulas, em que a vivência lúdica culmina na criação de jogos pelos estudantes. O relato de experiência estabelece uma conexão entre a prática e a criação de memória, conforme a ótica de Walter Benjamin (2012) e a *cultura* segundo Peter Burke (2004). A partir da premissa de que o lúdico, além de ser uma atividade recreativa, é um ato fundamental de socialização, criação de memórias e autoconhecimento, e que promove uma formação humana mais significativa para todos os envolvidos. As atividades objetivam tanto investigar, a partir dos jogos e brincadeiras, o contexto social e cultural dos participantes, quanto acionar o jogo como um importante elemento de resgate da memória brincante. Assim, o relato de experiência objetiva discutir como a criação de jogos pelos alunos possibilita que estes se tornem agentes ativos de sua própria aprendizagem e também sejam criadores de suas próprias experiências. O resultado estético das atividades fez parte da exposição de trabalhos na Galeria Mão do Iago, que expôs diversos materiais estéticos pedagógicos dos alunos produzidos durante o primeiro semestre de 2025.

Palavras-chave: Cultura, Criação de jogos, Memória.

INTRODUÇÃO

A história cultural está em constante transformação e adaptação a novos meios, e os jogos e as brincadeiras têm uma relação intrínseca com as alterações culturais e descontinam, ao mesmo tempo, a maneira como as crianças reinterpretam o mundo. Jogar reflete e molda a

¹ Graduando do Curso de Teatro da Universidade Federal de São João del Rei (UFSJ), cesarmatheuss@hotmail.com.

² Doutor do Curso de Teatro da Universidade Federal de São João del Rei (UFSJ), guilarduci@ufs.edu.br.

³ Professora da Rede Básica de Educação de Minas Gerais (SEE/MG). Graduada em Teatro e mestra em Artes, Urbanidades e Sustentabilidade pela Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ) pela Universidade Federal de São João del Rei- UFSJ, naiav.silva@gmail.com





forma como somos e existimos, desde crianças, refletindo diversas esferas da existência humana, tais como rituais religiosos, festividades, a justiça e a guerra.

Este relato de experiência explora a criação de jogos na educação como possibilidade sociocultural e pedagógica para materializar a realidade cultural, engajando os alunos ao elaborarem seus próprios jogos. Se a vida é feita de fases como um jogo, a escola é uma grande parte dessa jornada, em que, para se formar, é necessário passar pelas fases fundamentais: anos iniciais, anos finais até a conclusão do ensino médio, talvez, depois realizar a graduação e, quem sabe, ainda a pós-graduação. O caminho na licenciatura em teatro permite a reflexão do funcionamento da escola e na proposição de novas abordagens.

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) visa aproximar os licenciandos da realidade escolar, promovendo práticas formativas que dialoguem com os desafios da educação pública. Nesse sentido, o subprojeto PIBID-Teatro/UFSJ busca integrar a experiência de estudantes de teatro, futuros professores de artes, ao trabalho pedagógico, valorizando as artes como expressão e construção de cultura.

Nesta escrita discorro sobre a experiência através de intervenções pedagógicas desenvolvidas na Escola Estadual Professor Iago Pimentel, com turmas do 5º e 7º ano do ensino integral. Inspirado pelas observações iniciais das aulas da professora Naiara Silva e pela leitura de *Homo Ludens*, de Johan Huizinga (2010), o objetivo das aulas foi explorar o jogo como elemento cultural e social. Partindo da vivência cotidiana para construir pontes com os alunos e também resgatar o prazer provocado pelo ato de jogar e fomentar o protagonismo discente, iniciamos as atividades com uma pergunta disparadora: “o que você joga?”. A indagação buscava refletir sobre a relevância social e cultural do lúdico contemporâneo que é marcado por jogos no celular e nas telas em detrimento do lúdico vivenciado em jogos coletivos presenciais, como num pique-esconde, por exemplo.

A possibilidade de se contrapor, no ambiente educacional, à crescente padronização da experiência do brincar, condicionada pela indústria capitalista e pela cultura de massa, está, portanto, no centro da presente proposta. Na busca por explorar o jogo como um elemento de cultura e memória, a pesquisa se posiciona como um ato de resistência que busca revalorizar as práticas e saberes do cotidiano, tentando entender o contexto social e cultural dos alunos.

Experimentando a criação de novos jogos partindo dos elementos lúdicos criados e culturais trazidos pelos próprios alunos, nesta pesquisa eles receberam estímulos através de jogos físicos coletivos para criação de suas próprias ideias. Os resultados foram incluídos, compartilhados e jogados durante a exposição na “Galeria Mão do Iago”, que foi um projeto





realizado pelos bolsistas do PIBID na escola e que tinha o objeto de expor os trabalhos realizados pelos próprios alunos.

X Encontro Nacional das Licenciaturas

IX Seminário Nacional do PIBID

Metodologia

Em uma das primeiras aulas sobre a obra “Abaporu” da artista brasileira modernista Tarsila do Amaral, obra que em 1928 se tornou o símbolo do movimento antropofágico e da busca por uma identidade cultural genuinamente brasileira, a professora Naiara, supervisora do PIBID, propôs aos alunos a criação de uma releitura da obra. A aula abriu espaço para o diálogo partindo de uma pergunta de um discente que indagava sobre a validação do artesanato da tia do aluno em comparação à validação da chamada arte “oficial”. Essa experiência demonstrou que o conteúdo da aula conseguiu acionar o pensamento crítico sobre o reconhecimento da cultura e da arte no contexto social e histórico.

Primeira Intervenção: Apresentando Huizinga Através do Jogo da Bolinha.

Para iniciar as atividades, utilizamos um jogo com bolinha, jogando-a entre os alunos, observando como o jogo por si só conseguia capturar a atenção e criar um ambiente de concentração incomum à agitação cotidiana da turma dentro de sala. Os alunos foram entrando no jogo inicialmente agitados e falantes, e depois foram progressivamente se atentando ao momento presente, olho no olho, bolinha rolando e todos a acompanhando. Depois seguimos com uma pergunta – “O que você joga”? Fomos preenchendo o quadro com nomes de jogos e brincadeiras que às vezes se repetiam, mas buscando sempre colocar algo novo, e com esse estímulo, criamos um campo de visualização de algumas preferências da turma.

Ainda com o jogo de bolinha, começamos a trabalhar a definição de *jogo* apresentada pelo filósofo Huizinga (2010, p. 33) a partir de algumas perguntas disparadoras, buscando a interação dos alunos. O jogo é “*uma atividade voluntária*”: “Alguém aqui jogou sem querer jogar a bolinha? Não, todos começamos a jogar porque quisemos, não é mesmo?”. “... *Exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço ...*”: “Onde aconteceu o nosso jogo?” Os alunos responderam em uníssono: “Dentro da sala de aula”. “E quanto tempo durou?” Diante da multiplicidade de respostas, busquei uma definição comum: “o tempo que a bolinha estava no ar, até voltar para o meu bolso”. “... *Segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias ...*”: “Quais foram as regras do nosso jogo de bolinha? Os alunos mencionaram: “Jogar sempre de volta para você”, “Não deixar cair”,





“Olhar para quem joga”. “Essas regras foram entendidas por nós”??: “Sim!”. E enquanto estávamos jogando, essas regras foram seguidas e combinadas sem se falar e depois verbalizando as regras, um jogo descoberto por nós. “... *Dotado de um fim em si mesmo ...*”: “Existia algum objetivo principal? Iríamos ganhar alguma coisa? Ou simplesmente o prazer de jogar, de compartilhar esse momento juntos?” Os alunos responderam que era pelo prazer de jogar.

Segundo as indagações a partir do conceito de Huizinga, na parte final de sua definição, no trecho “... acompanhado de um sentimento de tensão e alegria ...”: “Vocês sentiram alguma tensão enquanto a bolinha vinha em direção a vocês? Uma pequena expectativa?” Alguns alunos concordaram com a cabeça e outros mencionaram a atenção necessária. “E alegria? Foi divertido jogar juntos?” A maioria dos alunos sorriu e concordou. “... E de uma consciência de ser diferente da vida ...”: “O momento em que estávamos jogando a bolinha era igual a quando estamos fazendo outras atividades na sala? Tinha algo de diferente?” Os alunos perceberam a diferença, mencionando a descontração e a dinâmica do momento.

Segunda Intervenção: Explorando o Universo Lúdico.

A aula seguinte aprofundou a compreensão dos elementos lúdicos e no brincar com brinquedos. Partindo dos jogos listados pelos alunos e das possibilidades materiais da Universidade e da Escola levamos alguns jogos coletivos tensionando a preferência constatada pelos jogos eletrônicos e individuais. Pedimos para que, enquanto jogassem, observassem os elementos que compõem o jogo, quais peças e itens ele possuía e como essas peças influenciavam em sua prática.

Qual a funcionalidade dos peões, do dado e das cartas nos mais variados tipos de jogos de cartas? Levamos diversos jogos, como ludo, gamão, dama, uno, detetive, entre outros. Promovemos uma rotação para que os alunos experimentassem diferentes tipos de jogos (sorte, habilidade com mira, estratégia, observação, etc.) e diferentes regras. Nessa atividade pôde ser observado o envolvimento dos alunos, as estratégias e as interações sociais que foram construídas, revisitando a alegria da competição e a negociação de regras.

A maneira como se concebem os brinquedos na sociedade contemporânea é resultado de um processo histórico de especialização e industrialização. Esse movimento transformou o objeto lúdico, que historicamente podia ser um artefato ressignificado pela criança, em uma mercadoria com funções e regras de uso definido e catalogado segundo critérios de idade,



desenvolvimento e utilidade. Embora essa organização facilite a orientação do consumidor e possa apoiar objetivos pedagógicos específicos, ela também estabeleceu um uso mais direcionado, distanciando o brinquedo, em certa medida, da pura abertura à imaginação inerente ao ato lúdico, ao fixar o seu valor em aspectos utilitários e funcionais.

Muitos dos brinquedos são fabricados para “ensinar” comportamentos, gestos, atitudes, valores considerados “corretos” em nossa sociedade. Por isso, a maioria deles já vem pronta, catalogada, contendo todas as instruções de uso, idade, sexo, número de participantes, tempo de duração do jogo, basta segui-las (Volpato 2002).

Antes de o capitalismo se apropriar dos brinquedos das crianças, eram a imaginação e os recursos disponíveis que possibilitavam a entrada para o universo lúdico, sendo possível encontrar esses materiais nos restos das oficinas e sobras dos trabalhos dos adultos da família. Assim, as crianças, ao olharem o comportamento e atitude dos pais diante da sociedade, mimetizavam e reproduziam tais comportamentos com seus recursos.

“ [...] O pião, por exemplo, tem registros cerca de 3 mil anos a.C., na Babilônia; a bola e o balanço, dentre outros, também estão entre os brinquedos mais antigos, pois são fáceis de serem produzidos, inclusive pelas próprias crianças” (Lira, 2009, p. 508). Acredita-se que quando a espécie humana começou a se organizar em sociedade, os primeiros brinquedos foram criados pelas próprias crianças que transformaram objetos do cotidiano dos adultos para reproduzirem as relações sociais dos grupos, tais quais: caça, pesca, e outras atividades ligadas à natureza de uma forma em geral (Reis, 2019, p. 59).

No final da segunda aula foi o momento em que começamos a pensar nos jogos que gostaríamos de criar. Foi pedido para os estudantes trazerem materiais que fossem possíveis e ficou uma pergunta para casa: “Como seus familiares brincavam”? Dessa forma, os jogadores puderam resgatar brincadeiras tradicionais e foram convidados a compartilhar cada uma delas.

Terceira Aula – Criando o Jogo – Aula da Materialidade, fazer manual com objetos reciclados.

A partir da pergunta disparadora “se pudéssemos criar um jogo usando os elementos lúdicos de outros jogos (dados, tabuleiro, cartas, etc.), como seria o seu jogo?”, os alunos foram desafiados a criar um jogo original. A proposta partia das vivências e brincadeiras que eles já haviam experimentado e investigado em aula e junto à família. Esse desafio gerou grande entusiasmo e colaboração entre os grupos, evidenciando a capacidade dos alunos de internalizar os elementos do jogo e de aplicá-los de forma criativa em um novo contexto, propiciando que pesassem ativamente na jogabilidade de seus jogos e na escrita de suas regras.

O exercício teve como objetivo aprofundar a compreensão dos elementos lúdicos presentes em diferentes jogos e estimular a criatividade na concepção de suas próprias

narrativas. Ao buscarem na memória a jogabilidade que já conheciam, desde o jogo de futebol até os jogos digitais mencionados na primeira aula, os alunos ativaram um repertório cultural.

Nesse ponto, a experiência se aproxima do pensamento do historiador e filósofo Michel de Certeau (1998), que analisa as práticas do cotidiano como tática concreta, como uma “arte de fazer”.

O ato de construir os jogos com materiais simples e reaproveitados aproxima-se da bricolagem que Certeau (1998, p.188) descreve, transformando “reciclados” em novos artefatos lúdicos. Essa prática é um uso desviante que subverte o produto finalizado e pronto para o consumo, configurando-se como uma “antidisciplina” silenciosa. Esse processo representou uma resistência direta à padronização e aos brinquedos prontos discutidos anteriormente, reafirmando que o valor do jogo reside na imaginação e na experiência coletiva que o criam.

Certeau (1998, p.42) busca dar voz ao “homem comum”, ao “consumidor”, ao analisar as práticas do cotidiano (caminhar, ler, cozinar...). A ação criativa dos alunos ao negociarem regras, criarem jogos e utilizarem materiais de descarte configura-se como uma tática. Trata-se de uma ação calculada, desprovida de um lugar próprio, que se infiltra e desvia a lógica da produção em massa. Conforme Certeau (1998, p.101), a tática é a “arte do fraco”, que opera no campo do Outro, transformando o consumo imposto em um ato de criação e liberdade.

É importante ressaltar que, embora a indústria de brinquedos e os adultos utilizem esses objetos para introduzir a criança no mundo do consumo e do trabalho – ensinando comportamentos e valores considerados “corretos” –, o jogo em si não garante a submissão total do sujeito. Pelo contrário: é justamente na prática dia a dia, que residem as brechas para a subversão e para a invenção. O valor da nossa intervenção está em potencializar essas subversões inerentes ao ato de jogar, transformando o consumo em produção ativa de cultura e memória como Certeau diz:

Denomino, ao contrário, “tática” um cálculo que não pode contar com um próprio, nem, portanto, com uma fronteira que distingue o outro como totalidade visível. A tática só tem por lugar o do outro.¹⁹ Ela aí se insinua, fragmentariamente, sem apreendê-lo por inteiro, sem poder retê-lo à distância. Ela não dispõe de base onde capitalizar os seus proveitos, preparar suas expansões e assegurar uma independência em face das circunstâncias. O “próprio” é uma vitória do lugar sobre o tempo. Ao contrário, pelo fato de seu não-lugar, a tática depende do tempo, vigiando para “captar no voo” possibilidades de ganho. O que ela ganha, não o guarda. Tem constantemente que jogar com os acontecimentos para os transformar em “ocasiões”. Sem cessar, o fraco deve tirar partido de forças que lhe são estranhas. Ele o consegue em momentos oportunos onde combina elementos heterogêneos (assim, no supermercado, a dona-de-casa, em face de dados heterogêneos e móveis, como as provisões no *freezer*, os gostos, apetites e disposições de ânimo de seus familiares, os produtos mais baratos e suas possíveis combinações com o que ela já tem em casa etc.), mas a sua síntese intelectual tem





por forma não um discurso, mas a própria decisão, ato e maneira de aproveitar a “ocasião” (Certeau, 1998, p. 46).

X Encontro Nacional das Licenciaturas

IX Seminário Nacional do PIBID

Da Sala de Aula à Exposição “Identidade” na Galeria Mão do Iago.

Outros bolsistas trabalharam no desenvolvimento de desenhos, pinturas e cenas de teatro, estimulando os alunos a explorarem sua própria identidade e autoria por meio das artes visuais. Ao se colocarem como protagonistas na criação de jogos e de obras de arte, eles puderam explorar diferentes perspectivas socioculturais em seu cotidiano e, ao incorporarem elementos de sua realidade, memória e identidade, foram capazes de reproduzir elementos do seu meio cultural por meio do jogo, assumindo um papel central em todo o processo.

Nesse contexto, junto à professora supervisora foi definido organizar a exposição *Identidade* e a Galeria Mão do Iago como culminâncias dos processos criativos pedagógicos realizados em sala de aula.

Na prática os alunos foram estimulados ao diálogo e à negociação de regras de forma coletiva. As ideias e possibilidades foram sendo desvendadas, por vezes contestadas, levando a negociações com total autonomia, indicando que dinâmica reside na emergência da cooperação e do senso de coletividade. Além disso, o cuidado ao se dividir os aprendizados nos momentos de troca atestou a empatia dos participantes no compartilhamento de experiências.

Referencial teórico

O pensador Walter Benjamin retrata em sua obra *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação* (1984) como o universo das crianças é marcado por alegrias, angústias e realidades. Para ele, é possível compreender o significado pedagógico dos brinquedos na construção dos indivíduos e nas práticas de reprodução social, pois o brinquedo existe em função do brincar, que estimula a compreensão e reprodução da realidade de uma determinada sociedade.

Com a finalidade de compreender a dimensão histórica e cultural do brinquedo, entende-se que ele “é uma construção social que é perpassado para o universo da criança de forma impositiva, que tem como uma das funções fazer com que as crianças se adaptem às sociedades e se tornem partes executoras e integrantes delas” (Reis, 2019 p. 58). Por sua vez, Huizinga (2010) argumenta que “a cultura surge no jogo, e como jogo, para nunca mais perder esse caráter” (p. 193), evidenciando que as estruturas sociais, as normas e a linguagem são profundamente influenciadas por características lúdicas.



E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois do Jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja “jogo infantil” ou jogo de xadrez, ou, em períodos determinados, como um mistério. Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna (Huizinga, 2010, p. 12-13).

Peter Burke (2004), a partir da História Cultural, apresenta uma discussão sobre as novas análises do campo da história voltado para os afazeres do cotidiano, a cultura tecida nos fazeres diários, nas tradições e repetições locais. Por essa ótica, focamos nossa atenção para os acontecimentos corriqueiros e para as criações culturais realizadas na troca entre os grupos de alunos, trazendo um recorte sobre a análise dessas “práticas do cotidiano” no universo lúdico. Os jogos que os alunos criaram, suas materialidades e as memórias que eles trouxeram possibilitaram uma forma de entendimento da prática do dia a dia capaz de revelar o contexto social e cultural dos alunos da Escola Iago Pimentel.

A reflexão crítica é aprofundada por Walter Benjamin (1984), que analisa a perda de potencial criativo do brinquedo na era da industrialização. Diante disso, o projeto se alinha à visão benjaminiana de que a criança é um ser que faz história a partir do que é descartado, atribuindo sentidos próprios aos objetos. A criação de jogos com materiais simples e reaproveitados representa uma tentativa de retomar a soberania da criança sobre o objeto lúdico.

Em a *Invenção do cotidiano* (Certeau, 1998), o que interessa ao historiador é o invisível, as histórias do dia a dia das pessoas em suas sobrevivências, vidas não contadas e suas táticas. Certeau denomina tais ações como sendo “artes de fazer”, “astúcias sutis” e “táticas de resistência” colocando o sujeito no centro de seu fazer. Também do ponto de vista histórico, com ênfase na História Cultural (Burke, 2004), afirma que a cultura que acontece no fazer do dia a dia permite analisar as realizações culturais realizadas. Os jogos criados pelos alunos e as memórias que eles trazem são práticas cotidianas que revelam o seu contexto social e cultural, constituindo uma forma de resistência tática à cultura imposta.

Resultados e Discussão

O Lúdico Contemporâneo: Padronização passiva.

O levantamento inicial (“O que você joga?”) revelou a forte presença dos jogos *online* e a tendência de assistir a “lives” de “streamers”, o que pode apontar para um consumo



individualizado da experiência lúdica, conforme ditado pela estratégia da indústria cultural. Contudo, é fundamental reconhecer que alguns jogos virtuais possuem qualidades pedagógicas intrínsecas, podendo desenvolver raciocínio rápido, engajamento e resolução de problemas.

Dessa forma, a intervenção pedagógica concentra-se em diversificar o repertório lúdico dos estudantes, resgatando e potencializando o jogo presencial compartilhado. O objetivo foi criar um espaço em que as práticas de negociação de regras, manipulação de materialidades e socialização face a face fossem exercitadas ativamente, transformando o conhecimento tático do digital em protagonismo autoral e coletivo no espaço físico.

O Resgate da Memória Brincante e a Agência Cultural

A metodologia, contudo, permitiu o resgate da memória brincante, fazendo com que os alunos trouxessem para a sala de aula as práticas de rua e as brincadeiras tradicionais familiares. A criação dos jogos com materiais simples e reaproveitados foi uma tática de resistência que resgatou jogos e práticas como amarelinha, pião, jogos de rua como BET e brincadeiras do cotidiano como 5 Marias, rememorando os tempos de infância dos pais.

O brinquedo como recorte do tempo presente

O objeto estético pedagógico final feito das materialidades possíveis deixa gravado e registrado na materialidade as camadas da dimensão sociocultural da escola e da comunidade. A materialidade utilizada (o que foi possível reciclar) atua como um registro palpável das condições e do repertório local, conferindo ao jogo um valor documental e artístico que transcende a função puramente recreativa. Ao ser exposto, o jogo se torna um artefato cultural que narra a história daquela turma e daquela comunidade.

A Prática Cotidiana: Arte e Jogo na Galeria Mãoz do Iago.

A culminância na *Galeria Mãoz do Iago* e na exposição *Identidade* foi crucial. Ao exibir os jogos fabricados e as obras de arte dos alunos, o projeto validou publicamente a produção artística e lúdica discente, retirando a criação da esfera restrita da sala de aula. A galeria funcionou como um espaço coletivo que apresentou as práticas cotidianas realizadas pelos alunos, transformando-as em memória coletiva e cultural da escola, com os alunos



sendo autores e “curadores” de suas próprias vivências em sala de aula. As obras dos alunos, frutos dessa investigação lúdica e criativa, foram apresentadas em murais na passagem principal da escola. A proposta de “troca simbólica” das obras e a mediação com os visitantes reforçaram o valor intrínseco da produção artística e a memória afetiva gerada pelo compartilhamento, solidificando a galeria como um espaço coletivo, sensível e possível pelos e para os estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta de aula observou a eficácia do jogo como matriz cultural e ferramenta pedagógica, promovendo uma formação humana mais significativa ao valorizar as práticas e saberes do cotidiano. A vivência comprovou que, ao proporcionar um ambiente de autoria e criação a partir de elementos acessíveis, é possível contrapor-se à passividade imposta pela cultura de massa.

A criação de jogos pelos alunos se estabeleceu como uma prática de resistência tática, na qual a imaginação e a experiência coletiva redefiniram o valor do lúdico, priorizando o prazer intrínseco de jogar e reafirmando o tempo brincante em sala de aula. No contexto da educação regular, o sistema de ensino tradicional frequentemente se apoia em uma metodologia conteudista baseada na repetição mecânica e na memorização descontextualizada, resultando em um processo de aprendizagem esvaziado de significado.

Acreditamos que a valorização do lúdico cria uma brecha em meio a um processo de ensino focado em conteúdos distantes da realidade. As trocas de saberes locais em sala possibilitaram uma reapropriação do espaço escolar pelos alunos para compartilharem seus saberes: uma fresta, um respiro no cotidiano escolar às vezes dominado pelo racionalismo. Resistir a modelos que desconsideram a dimensão humana e afetiva do processo de ensino-aprendizagem é um passo crucial para a construção de uma sociedade mais ética, inclusiva e equitativa, onde o acesso à educação seja permeado por memórias de alegria, descoberta e resistência.

AGRADECIMENTOS

À CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), pelo financiamento via Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID).





Às escolas parceiras e, em especial, à Escola Estadual Professor Iago Pimentel. Aos professores Naiara Virginia da Silva Nascimento, Breno da Silva Mendes e Flora Cunha Lucena, alunos e comunidade escolar.

REFERÊNCIAS:

BENJAMIN, Walter. Reflexões: **O Jogo e a Criança**; O Brinquedo. São Paulo: Perspectiva, 2012.

BURKE, Peter. **O que é História Cultural?** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

CERTEAU, Michel de. **A Invenção do Cotidiano**, Vol. 1: Artes de Fazer. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: O Jogo como Elemento da Cultura. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

REIS, Laís Naiara Gonçalves dos; CARVALHO, Danley Rodrigues de. História dos Brinquedos: Cultura e Poder. **Literatura e História**. [Goiânia], v. 9, n. 2, p. 56-70, dez. 2019.

VOLPATO, Gildo. Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 23, n. 81, p. 217-226, dez. 2002. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0101-73302002008100011>. Acesso em: 10 nov. 2025.