



PROJETO RECREANDO: A EXPERIÊNCIA DO PIBID COM BRINCADEIRAS INDÍGENAS EM TURMAS DE CRIANÇAS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Rayssa de Lima Firmo¹
Eloyse Albino da Silva²
Juliana de Melo Lima³

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo relatar a experiência de duas bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID Alfabetização, destacando o planejamento, a execução, as aprendizagens e as reflexões a partir das ações desenvolvidas no “Projeto Recreando”, que tem como objetivo proporcionar às crianças momentos de socialização e interação por meio de brincadeiras realizadas na Escola Municipal Professora Francisca Ferreira da Silva, na cidade de Natal/Rio Grande do Norte, com turmas do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental. A utilização das brincadeiras como estratégia metodológica visou estimular a socialização, cooperação, o respeito às regras, a criatividade e o desenvolvimento motor dos alunos, além de resgatar brincadeiras, valorizando a diversidade e o patrimônio cultural lúdico brasileiro. As intervenções conduzidas pelas bolsistas envolveram o levantamento e a seleção de cinco brincadeiras, a escolha do espaço, a mediação e a observação das interações entre as crianças, sendo uma delas a brincadeira “Peixe Pacu”, com resgate das culturas indígenas (Reis, 2020). A fundamentação teórica baseia-se nas contribuições de Vygotsky (1998), Bernardes (2005) e Kishimoto (2011), destacando a importância do brincar. Como resultado, observou-se o envolvimento ativo das crianças nas brincadeiras, por meio da participação espontânea e da socialização com outras turmas, a valorização das brincadeiras nas práticas docentes e a compreensão de textos instrucionais.

Palavras-chave: Brincadeira, socialização, docência, ensino fundamental, Pibid Alfabetização.

INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta a experiência de duas bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto Alfabetização, na Escola Municipal

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - RN, rayssa.firmo.123@ufrn.edu.br;

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - RN, eloyse.albino.704@ufrn.edu.br;

³ Professora da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - RN, Orientadora e Coordenadora do PIBID Alfabetização, juliana.melo.lima@ufrn.br.



Professora Francisca Ferreira da Silva, localizada no bairro Bom Pastor, em Natal/RN, que atende turmas do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

As bolsistas atuam realizando intervenções, atividades de apoio e observações na turma do 3º ano “A”, sob a orientação da professora supervisora e da coordenadora do PIBID. O objetivo deste artigo é proporcionar às crianças momentos de socialização e interação por meio de brincadeiras realizadas no Projeto Recreio Lúdico da escola, conhecido pelas bolsistas e crianças como “Projeto Recreando”.

O Projeto Recreio Lúdico, mais conhecido como “Recreando”, foi idealizado em parceria com o “Programa Justiça na Escola - Caráter Conta” e com mediação de uma professora formadora, surgiu da necessidade de organizar o intervalo escolar, reduzir conflitos e promover convivência respeitosa. O recreio foi utilizado como espaço de aprendizagem, socialização e valorização cultural, em consonância com a Competência Geral nove da BNCC (Brasil, 2017, p. 10), que orienta os estudantes a “exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro [...].”

O projeto busca incentivar a socialização por meio de brincadeiras cooperativas, a resolução de conflitos, a expressão corporal e criativa, além de estimular autonomia, trabalho em equipe e protagonismo infantil. O primeiro intervalo, das 9h às 9h20, foi destinado às intervenções relatadas, incluindo planejamento prévio, escolha do espaço, materiais e definição de competências a serem desenvolvidas, conforme destaca Menegola e Sant’Ana “planejar, portanto, é pensar sobre aquilo que existe, sobre o que se quer alcançar, com que meio se pretende agir e como avaliar o que se pretende atingir.” (2002, p. 21)

Além da mediação, o trabalho destacou a valorização e reconhecimento das brincadeiras indígenas, permitindo momentos de interação, diversão e contato com elementos culturais tradicionais, fortalecendo a diversidade cultural e o respeito às diferenças. O referencial teórico dialoga com Vygotsky (1998), Kishimoto (2011) e Bernardes (2005), que evidenciam a importância do brincar, da interação e do resgate de práticas lúdicas tradicionais.

Os resultados demonstraram engajamento espontâneo das crianças, valorização das brincadeiras no espaço escolar e redução de conflitos durante o recreio, mostrando que a ludicidade integra aprendizagem, socialização e diversidade cultural, contribuindo para a formação integral das crianças.



METODOLOGIA

O processo metodológico se iniciou com um levantamento bibliográfico sobre brincadeiras tradicionais e indígenas, utilizando como referência o Manual Bilíngue de Jogos e Brincadeiras Indígenas: Interculturalidade, Modos de Vida e Sustentabilidade (Reis, 2020). O manual apresenta uma diversidade de brincadeiras indígenas, suas regras, contextos culturais e modos de execução, servindo como base para a seleção e adaptação das atividades.

O relato é de cunho qualitativo e para o levantamento de dados, foram utilizados os procedimentos de observação participante, registros em diário de campo com anotações reflexivas e fotografias das atividades, permitindo registrar o engajamento, a socialização e as interações das crianças durante as brincadeiras.

As intervenções foram planejadas para ocorrer em cinco dias, realizadas às quartas e sextas-feiras, durante o primeiro intervalo, por meio do projeto Recreando. Para a execução das atividades, foram utilizados materiais como bandanas, caixa de som e jornais, e os espaços da escola foram aproveitados, incluindo o pátio e áreas abertas ao ar livre.

O principal objetivo das intervenções foi valorizar e reconhecer as brincadeiras indígenas, muitas vezes adaptadas ou esquecidas ao longo do tempo. A escolha dos espaços, assim como a definição das estratégias de mediação foi cuidadosamente planejada. Durante a execução, todas as brincadeiras foram mediadas, estimulando a participação das crianças, a cooperação, o respeito aos combinados, a socialização, a imaginação e a ludicidade.

Na primeira intervenção voltada para brincadeiras indígenas foram contextualizadas aos alunos que as cinco brincadeiras são de origem indígena: “Peixe Pacu”, “Cobra Cega”, “Cabo de Guerra”, “Pira Cola Agachada” e “Mômi Mômi”. Essas brincadeiras foram organizadas para estimular a socialização, cooperação e reconhecimento cultural, promovendo o resgate e a valorização das brincadeiras indígenas entre as crianças de diferentes séries.

REFERENCIAL TEÓRICO

O brincar constitui uma das principais atividades da infância, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, motor, social e cultural, além de possibilitar a socialização e o respeito às diferenças, sendo o brinquedo um fator de grande influência nesse processo (Vygotsky, 1998). As brincadeiras tradicionais, muitas vezes transmitidas de geração em geração, fazem parte do patrimônio cultural brasileiro e contribuem positivamente para o





lúdico, fortalecendo formas de convivência social e a perpetuação da cultura infantil (Bernardes, 2005). Dessa forma, práticas lúdicas históricas, sejam elas tradicionais ou indígenas, promovem o desenvolvimento integral da criança e constituem patrimônio cultural a ser valorizado no ambiente escolar.

Nessa perspectiva, a intervenção proposta fundamenta-se na valorização e resgate dos jogos e brincadeiras indígenas, que, segundo Reis (2020), devem ser compreendidos não apenas como momentos de lazer, mas como recursos pedagógicos que promovem aprendizagens múltiplas, interculturalidade e sustentabilidade. Nesse contexto:

Os jogos e brincadeiras enquanto conteúdos/estratégias são considerados no conjunto como um dos principais modos de ensinar. Apresentam-se como um valioso instrumento pedagógico, um meio de ensino, pois enquanto joga ou brinca a criança/jovem aprende (Reis, 2020, p. 11).

Ao valorizar essas brincadeiras, a escola cumpre um papel essencial na promoção da diversidade cultural e no reconhecimento dos povos originários como parte constitutiva da identidade brasileira. Elas carregam significados, saberes e modos de viver que expressam a relação das comunidades indígenas com a natureza, com o corpo e com o coletivo. Assim, ao inseri-las no cotidiano escolar, não se trata apenas de resgatar práticas lúdicas, mas de promover o diálogo entre culturas e fortalecer uma educação intercultural e inclusiva, contribuindo para que futuras professoras e professores compreendam o brincar também como um ato de valorização da cultura indígena.

Em consonância com essa ideia, a intervenção por meio do projeto buscou inserir brincadeiras indígenas no recreio escolar, possibilitando que as crianças se aproximasse de diferentes culturas, valorizassem saberes tradicionais e compreendessem o brincar como forma de aprender, interagir e construir vínculos. Essa perspectiva é reforçada pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que afirma:

Ao brincar, dançar, jogar, praticar esportes, ginásticas ou atividades de aventura, para além da ludicidade, os estudantes se apropriam das lógicas intrínsecas (regras, códigos, rituais, sistemáticas de funcionamento, organização, táticas etc.) (Brasil, 2017, p. 220).

Nessa perspectiva, o brincar na escola adquire valor pedagógico, integrando aspectos cognitivos, afetivos e sociais. Kishimoto (2011) também enfatiza que as brincadeiras coletivas favorecem a interação, a construção de regras, a cooperação e o respeito às diferenças, proporcionando aprendizagem significativa e socialização. Complementando essas





concepções, Vygotsky (1998) afirma que “[...] todo jogo com regras contém uma situação imaginária” (1998, p.135) e que “[...] não existe brinquedo sem regras. A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori” (1998, p. 124). Ou seja, mesmo nas brincadeiras que parecem só diversão, existem regras que ajudam as crianças a se organizarem, a conviver com os colegas e a aprender. Brincar na escola é também uma forma de aprender, de se relacionar e de usar a imaginação, de maneira significativa.

Além disso, a interação e a mediação durante as brincadeiras criaram um ambiente de trocas e aprendizagens, no qual as crianças puderam aperfeiçoar suas habilidades e ampliar suas formas de pensar, agir e se relacionar. Essa ideia se aproxima da teoria histórico-cultural de Vygotsky (1998), que valoriza a importância das relações sociais e da mediação no desenvolvimento infantil. Nesse sentido, nossa presença, enquanto bolsistas e mediadoras das brincadeiras, contribuiu para o diálogo, o entendimento das regras e o incentivo à cooperação, reforçando o caráter pedagógico presente no ato de brincar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Antes de propor cada brincadeira, contextualizamos às crianças que se tratavam de práticas culturais indígenas, explicando as regras e destacando a importância de compreender, valorizar e respeitar essas tradições. Essa introdução permitiu que todos participassem de forma atenta e engajada, percebendo que o brincar também é uma forma de aprender e se conectar com diferentes culturas.

No primeiro dia, realizamos a brincadeira “Peixe Pacu”, que tinha como objetivo desenvolver a agilidade e a coordenação motora, estimular o trabalho em equipe, promover a interação social e explorar ritmo, deslocamento e atenção. As crianças formaram uma fila única, segurando a cintura do colega à frente, representando os peixes, enquanto uma delas foi escolhida para ser o pescador, utilizando um jornal improvisado como vara de pescar. Essa adaptação incentivou a imaginação e o faz de conta, conforme as concepções de Vygotsky (1998) sobre brincadeiras simbólicas. O pescador precisava tocar o último participante da fila, enquanto os peixes se deslocavam em zigue-zague, tentando despistá-lo. Os papéis eram revezados para garantir que todos participassem tanto como pescador quanto como peixe.



Segundo Reis (2020), brincadeiras desse tipo favorecem o desenvolvimento motor, a atenção, o controle emocional e a cooperação. Durante a brincadeira, foi observado grande envolvimento das crianças, que compreenderam as regras e participaram de forma ativa, demonstraram entusiasmo e ficaram bastante empolgadas quando assumiram o papel de pescador, esperando ansiosamente pela sua vez. Esse engajamento evidenciou que os objetivos de socialização e ludicidade foram alcançados, promovendo momentos de diversão, interação e cooperação e inclusão entre as crianças.

Imagen 1: Registro da brincadeira “Peixe Pacu”



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Imagen 2: Registro da brincadeira “Peixe Pacu”



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

No segundo dia, a proposta foi a brincadeira “Cobra Cega”, cujo foco era aguçar os sentidos do tato e da audição, além de estimular a confiança. As crianças formaram um círculo e um colega foi escolhido para ser a “cobra cega”, vendado com uma bandana e girado de cinco a dez vezes antes de tentar tocar os demais participantes, que tinham seu espaço delimitado. O papel era revezado, garantindo a participação de todos. A experiência favoreceu a percepção sensorial, atenção, cooperação e socialização. Em consonância com Vygotsky (1998) e Reis (2020), brincadeiras simbólicas como esta contribuem para a criatividade, o desenvolvimento social e a cognição. Durante a brincadeira, as crianças demonstraram muito entusiasmo, se envolveram e se divertiram bastante. Apesar disso, não seguiram exatamente o objetivo da brincadeira, que seria fugir da cobra cega, pois, na verdade, se aproximavam dela com a intenção de serem pegos e assim se tornarem o próximo a ficar vendado. Ainda assim, foi um momento muito divertido, e muitas crianças participaram ativamente desse momento de socialização com as outras turmas.

Imagen 3: Registro da brincadeira “Cobra Cega”



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)





No terceiro dia, realizamos a brincadeira “Cabo de Guerra de Cipó”, dividindo os alunos em dois grupos equilibrados por idade e quantidade, de modo a assegurar participação

justa e evitar conflitos. Cada grupo segurou uma extremidade da corda e o desafio era puxar o time adversário. A atividade estimulou força, equilíbrio, coordenação e consciência corporal, além de promover cooperação e respeito às regras. Segundo Reis (2020), o Cabo de Guerra é um exercício sensório-motor que desenvolve principalmente sensações cinestésicas e equilíbrio. Foi observado que mesmo em contexto competitivo, as crianças compreenderam a importância da colaboração, o que despertou alegria, integração e espírito de equipe, demonstrando que os objetivos de socialização e trabalho coletivo foram atingidos.

Imagen 4: Registro da brincadeira “Cabo de Guerra de Cipó”



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

No quarto dia, realizamos a brincadeira indígena “Pira Cola Agachada”, que teve como objetivo desenvolver a agilidade, coordenação motora, atenção, percepção espacial e ritmo, além de promover a cooperação e a interação social. Nessa brincadeira, três crianças foram escolhidas como pegadores, e as demais como brincantes. Na brincadeira, os pegadores precisavam correr para tentar tocar os colegas, que podiam se proteger se agachando. Caso algum brincante fosse tocado, deveria permanecer parado até ser “salvo” por outro colega que ainda não tenha sido pego. A brincadeira foi bastante divertida e as crianças participaram com entusiasmo, demonstrando atenção e cooperação. Durante a brincadeira, torciam e vibravam





sempre que conseguiam salvar um colega. Muitas relacionaram a atividade à brincadeira “Tica Gelo”, destacando as semelhanças, como correr, fugir dos pegadores e “congelar” ao ser

tocado. Todas as crianças tiveram a oportunidade de participar como pegadores, o que gerou ainda mais envolvimento com a brincadeira.

Imagen 5: Registro da brincadeira “Pira Cola Agachada”



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

No quinto dia, realizamos a brincadeira “Mômi-Mômi”, dividindo as crianças em dois grupos, com as menores separadas das maiores para evitar machucados, já que a atividade envolvia contato físico. As crianças formaram um círculo de mãos dadas e uma delas foi escolhida para ficar no centro. Utilizando uma caixa de som conectada a um dispositivo móvel, reproduzimos músicas indígenas e, quando a música parava, os demais participantes faziam cócegas na criança central. Os papéis foram revezados, garantindo que todos participassem ao menos uma vez. A brincadeira estimulou a ludicidade e fortaleceu vínculos afetivos, as crianças participaram de forma positiva, escolheram quem ficaria no centro da roda e riram bastante ao fazer cócegas nos colegas. A música tocada no momento foi o Coral Guarani Tenonderã (Tupã, 2021), que contribuiu para deixar o momento ainda mais alegre e participativo. Percebemos que as cócegas e uso de recursos como a música despertou ainda





mais o interesse e a atenção das crianças. A brincadeira Segundo Reis (2020), trata-se de uma brincadeira social que desenvolve habilidades relacionais e emocionais.

Imagen 6: Registro da brincadeira “Mômi Mômi”



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, as intervenções realizadas contribuíram positivamente para o fortalecimento das relações sociais entre as crianças. As atividades foram planejadas com intencionalidade, visando resgatar e valorizar práticas do brincar que são fundamentais na infância, tanto na Educação Infantil quanto no Ensino Fundamental. Levar às crianças as brincadeiras indígenas foi muito significativo, pois, embora muitas já as conhecessem, desconheciam sua origem e importância para os povos originários. Promover essa interculturalidade e o lúdico, por meio de brincadeiras conhecidas e de outras ainda novas para as turmas, foi essencial para o êxito das intervenções.





Além disso, percebemos o quanto essas brincadeiras foram significativas para as crianças. Mesmo na ausência de intervenções no recreando, elas conseguiram resgatar as brincadeiras propostas e relacioná-las às que já faziam parte de seu repertório, o que demonstrou imaginação e criatividade. Dessa forma, essas experiências, além de valorizarem

a cultura e o lúdico, contribuíram para que as crianças reinventassem e criassem novas formas de brincar livre a partir das vivências compartilhadas.

A partir dessa prática, as crianças desenvolveram e executaram diversas habilidades importantes, que não devem ser negligenciadas na infância. Todo o processo foi planejado com objetivos claros e fundamentado em teorias educacionais. As brincadeiras mostraram que o recreio pode se constituir como um espaço de aprendizagem significativa, promovendo socialização, integração cultural e ludicidade.

O trabalho também evidenciou que ao assumirmos o papel de mediadoras, é possível perceber como a prática pedagógica se articula à teoria, favorecendo reflexões sobre o planejamento, a execução e a avaliação das ações propostas. Durante o processo, as crianças estabeleceram relações com outras brincadeiras, o que demonstrou atenção, curiosidade e capacidade de comparação.

Por fim, essas intervenções reforçam a importância da articulação entre conhecimento teórico e prática docente, mostrando que propostas lúdicas podem favorecer aprendizagens múltiplas e fortalecer os vínculos entre alunos e educadores. Além disso, é importante destacar a relevância de explorar diferentes espaços da instituição, espaços além da sala de aula para práticas lúdicas com brincadeiras que engajem e chamem a atenção dos alunos, como no pátio, quadra e outras áreas externas das escolas.

REFERÊNCIAS

BERNARDES, Elizabeth Lannes. Jogos e brincadeiras: ontem e hoje. **Cadernos de história da educação**, v. 4, 2005.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: educação básica. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 15 set. 2025.



KISHIMOTO, Tizuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação / Tizuko M. 14. ed. São Paulo : **Cortez**, 2011.

MENEGOLLA, Maximiliano; Sant'Ana, Ilza Martins. Porque Planejar? Como Planejar? Currículo e Área-Aula. 12. ed. Petrópolis: **Editora Vozes**. 2002.

REIS, Patrícia Rossi dos. Manual Bilíngue de Jogos e Brincadeiras Indígenas: Interculturalidade, Modos de Vida e Sustentabilidade. Manaus: **Universidade Federal do Amazonas**, 2020.

VERÁ TUPÃ, Antonio. Coral Guarani Tenonderã (Música Indígena Guarani) - Nhãnderu Tenonde Guiae. Produção: Projeto Garoupa e Gopala Filmes. **YouTube**, 21 jun. 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DH0Sv-gPwnw>>. Acesso em: 17 out. 2025.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: **Martins Fontes**, 1998.

