



RELATO PROFISSIONAL JOGOS E BRINCADEIRAS DO TEMPO DA VOVÓ

Bryan Matheus de Jesus¹

José Ulisses Neto²

Paola Letícia Ramos dos Santos³

Kauã Darques Rodrigues⁴

Vitória Aparecida Machado⁵

Vitor Luz de Oliveira⁶

Kaylaine Carvalho⁷

Alessandro Rocha⁸

Resumo: Este trabalho relata uma experiência do Projeto Integrador I, que teve como objetivo resgatar brincadeiras antigas para promover a interação entre alunos e valorizar práticas culturais. Foram escolhidas três brincadeiras: Amarelinha, Pega-Pega e Esconde-Esconde. A metodologia envolveu pesquisa colaborativa, seleção por acessibilidade e participação, e execução em sala. A atividade gerou momentos de diversão, aprendizado e fortalecimento do trabalho em equipe. Conclui-se que a proposta teve impacto positivo na integração dos participantes e na valorização cultural.

Palavras-chave: Brincadeiras; Cultura; Cooperação; Educação; Integração.

Abstract: This paper reports on an experience from the Integrative Project I, which aimed to revive old games to promote interaction among students and value cultural practices. Three games were chosen: Hopscotch, Tag, and Hide and Seek. The methodology involved collaborative research, selection based on accessibility and participation, and execution in the classroom. The activity generated moments of fun, learning, and strengthening teamwork. It is concluded that the proposal had a positive impact on the integration of participants and on cultural appreciation.

Keywords: Games; Culture; Cooperation; Education; Integration.

¹ Bryan Matheus - graduando do curso de Ed Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba bryanmatheus014@gmail.com

² Vitoria machado – graduando do curso de Ed Física da UNIFAEB, campus Telêmaco Borba vitoriaap.machado07@gmail.com

³ Kauã Darques – graduando do curso de Ed Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba kauadarques122@gmail.com

⁴ José Ulisses Neto - graduando do curso de Ed Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba neto1234bitanca@gmail.com

⁵ Vitor Luz De Oliveira - graduando do curso de Ed Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba - vitorluzcva3681@gmail.com

⁶ Paola Letícia graduando do curso de Ed Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba - paolasantooxl@gmail.com

⁷ Kaylaine Carvalho - graduando do curso de Ed Física da UNIFATEB, campus Telêmaco Borba - kaylainercarvalho01gmail.com



EPIC 2025

XII ENCONTRO DE PESQUISA, XVI ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E
II ENCONTRO DE ENSINO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



1. INTRODUÇÃO

Este relato profissional tem como objetivo compartilhar a experiência vivenciada pelos acadêmicos do curso de Educação Física durante as atividades do Projeto Integrador I, realizado no primeiro semestre, em uma instituição de ensino superior. A proposta da disciplina consistiu no resgate das brincadeiras do tempo da vovó, valorizando práticas populares que marcaram a infância de muitas gerações e que ainda hoje contribuem para o desenvolvimento integral de crianças e jovens.

Ao longo do semestre, os alunos foram desafiados a pesquisar, confeccionar e apresentar brincadeiras tradicionais, refletindo sobre sua importância histórica, social e pedagógica. A proposta envolveu não apenas a execução das brincadeiras, mas também o planejamento coletivo, a escolha de materiais acessíveis e a adaptação ao espaço físico disponível, promovendo a cooperação, a criatividade e o protagonismo estudantil.

O objetivo central deste relato é compartilhar as experiências vividas durante a realização dos jogos e brincadeiras populares, destacando os principais aprendizados proporcionados por essa retomada cultural. O Grupo 1, responsável por liderar a atividade, escolheu apresentar três brincadeiras bastante conhecidas: Amarelinha, Pega-Pega e Esconde-Esconde. Além da explicação das regras, o grupo conduziu os colegas na vivência prática, promovendo momentos de interação, diversão e reflexão sobre o valor pedagógico do brincar.

Ao longo deste relato, serão apresentados os detalhes das atividades realizadas, os desafios enfrentados e as contribuições que essa experiência trouxe para a formação dos participantes, especialmente no que diz respeito à valorização das culturas infantis, da ludicidade e da educação por meio do movimento.

2. DESENVOLVIMENTO

Contextualização e Metodologia

Durante uma atividade em quadra poliesportiva, o grupo concentrou-se no resgate de brincadeiras tradicionais — Amarelinha, Pega-Pega e Esconde-Esconde — com o objetivo de valorizar o lúdico e promover o desenvolvimento motor e social. Para preservar a simplicidade original, utilizamos apenas pedras e giz, aproveitando as marcações existentes na quadra.

O processo foi dividido em três etapas:

- Planejamento
 - Encontros para definir objetivos e critérios: acessibilidade, segurança e estímulo à cooperação.
 - Levantamento sobre a origem de cada brincadeira e demarcação dos



EPIC 2025

XII ENCONTRO DE PESQUISA, XVI ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E
II ENCONTRO DE ENSINO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



espaços com giz.

- Preparação da quadra
 - Aproveitamento das linhas laterais para desenhar a Amarelinha e dos setores centrais para o Pega-Pega.
 - Marcação dos pontos de partida e dos locais de refúgio para o Esconde-Esconde.
- Condução das atividades
 - Exposição das regras de cada brincadeira, seguida de execução prática.

Na análise das regras, identificou-se que, na Amarelinha, o cuidado para não pisar no quadrado alvo reforça o controle postural; na variação “Corrente” do Pega-Pega, a formação de uma corrente humana estimula o trabalho coletivo; e, no Esconde-Esconde, a escolha estratégica de esconderijos e a rapidez de deslocamento desenvolvem percepção espacial e agilidade.

Descrição das Brincadeiras

Amarelinha

Desenhou-se uma sequência de dez quadrados numerados ao longo de uma das laterais da quadra. Cada jogador arremessava a pedrinha em um quadrado e, em seguida, percorria o traçado pulando em um pé só, evitando pisar na casa alvo. Em caso de erro, retornava ao início.

- Desenvolvimento motor: equilíbrio, coordenação e controle postural.
- Aspecto social: respeito à ordem de jogo e incentivo mútuo.

Pega-Pega (variação “Corrente”)

O espaço de jogo foi delimitado pelas linhas centrais da quadra. Quando um jogador era tocado, unia-se ao pegador, formando uma corrente humana que crescia a cada captura.

- Agilidade: mudanças rápidas de direção e velocidade controlada.
- Cooperação: coordenação coletiva para manter a corrente unida e alcançar os demais jogadores.

Esconde-Esconde

A quadra foi dividida em três setores de refúgio, demarcados com giz. Um jogador fazia a contagem de olhos fechados enquanto os demais se espalhavam pelos setores. Após a contagem, o buscador tentava encontrar os escondidos; o localizado retornava ao ponto de partida e iniciava nova rodada apenas se tocado antes de alcançar esse local.

- Aspectos físicos: deslocamento silencioso e rapidez de movimento.



EPIC 2025

XII ENCONTRO DE PESQUISA, XVI ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E
II ENCONTRO DE ENSINO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



- Aspectos cognitivos: escolha estratégica de esconderijo e percepção espacial.
- Aspecto colaborativo: alternância de funções de busca e esconderijo.

Resultados

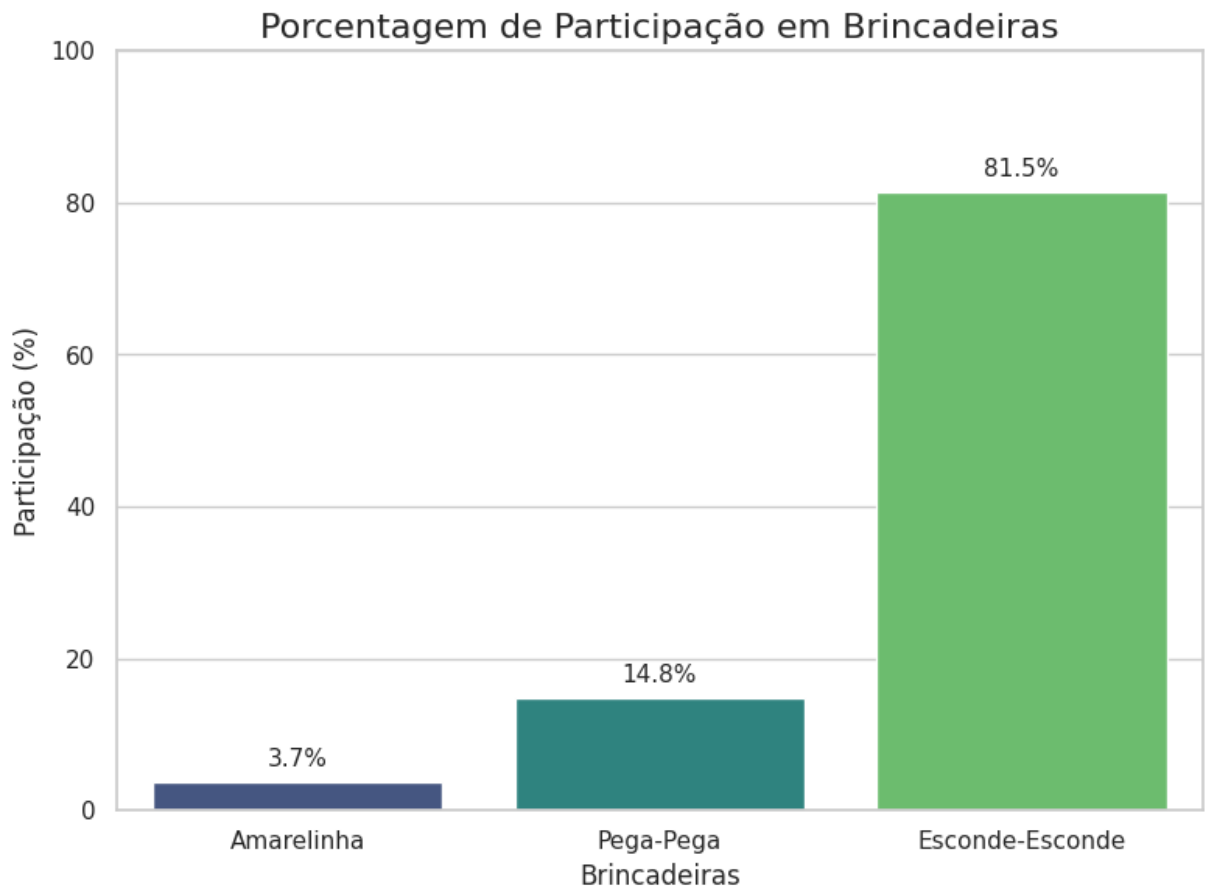
- Aprimoramento de habilidades motoras, com ganhos em equilíbrio, força de impulso e agilidade.
- Desenvolvimento de competências socioafetivas, como empatia, negociação de regras e trabalho em equipe.
- Resgate cultural e afetivo, por meio da valorização de práticas lúdicas tradicionais.

Discussão

A quadra poliesportiva, ambiente tradicionalmente associado a esportes formais, mostrou-se um espaço eficaz para reviver brincadeiras antigas. A contextualização histórica de cada jogo potencializou seu significado cultural, transformando-os em poderosos instrumentos pedagógicos (JOGOS E BRINCADEIRAS..., 2025).

Em um cenário marcado pela predominância digital, as brincadeiras tradicionais propiciam uma experiência de aprendizado integral, unindo movimento, memória e convivência coletiva. Essas práticas permanecem relevantes para o desenvolvimento infantil, pois articulam corpo e mente e reforçam valores como cooperação, paciência e respeito às regras (BROTTO, 1998).

Em sala de aula realizamos uma pesquisa para saber qual das brincadeiras apresentadas nossos colegas mais brincaram na infância, o gráfico abaixo mostra o resultado da pesquisa.



Fonte: Elaborado pelos autores, Agosto de 2025.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade permitiu reviver brincadeiras tradicionais, promovendo integração, diversão e aprendizado entre os participantes. O uso de jogos simples como Amarelinha, Pega-Pega e Esconde-Esconde reforçou valores como cooperação, respeito e criatividade.

Mesmo em tempos digitais, o brincar tradicional continua sendo essencial para o desenvolvimento humano e educacional (CORSARO, 2011; BROTTTO, 1998). O resgate dessas práticas mostrou-se importante para fortalecer vínculos e preservar aspectos culturais significativos (JOGOS E BRINCADEIRAS..., 2025).

AGRADECIMENTOS



EPIC 2025

XII ENCONTRO DE PESQUISA, XVI ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E
II ENCONTRO DE ENSINO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



Agradecemos à rede de ensino UNIFATEB pelo suporte ao desenvolvimento do projeto, ao professor Alessandro Rocha pela orientação dedicada, e aos estudantes que contribuíram com a criação da atividade e com a pesquisa realizada.

REFERÊNCIAS

BROTTO, Fábio Otuzi. *Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar*. Santos: Projeto Cooperação, 1998. Disponível em: <<https://projetcocooperacao.com.br/livros/jogos-cooperativos.pdf>>. Acesso em: 18 ago. 2025.

CORSARO, William A. *Sociologia da infância*. Porto Alegre: Artmed, 2011. Disponível em: <<https://www.pucrs.br/edipucrs/livros/sociologia-da-infancia/>>. Acesso em: 18 ago. 2025.

JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NO AMBIENTE ESCOLAR E SUA RELEVÂNCIA CULTURAL E EDUCACIONAL. In: Congresso de Educação Física – CONPEF, 2025. Disponível em: <https://eventos.uel.br/conpef/wp-content/uploads/2025/CONPEF_ARTIGOS_PUBLICADOS/JOGOS-E-BRINCADEIRAS-TRADICIONAIS-NO-AMBIENTE-ESCOLAR-E-SUA-RELEVANCIA-CULTURAL-E-EDUCACIONAL.pdf>. Acesso em: 18 ago. 2025.

FRIEDMANN, Adriana. *O brincar: crescer e aprender*. São Paulo: Moderna, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. São Paulo: Cortez, 2011.

PIAGET, Jean. *A psicologia da criança*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

SANTOS, Ana Cristina Pereira dos. *Jogos de mesa na terceira idade e sua importância para a aprendizagem: um olhar psicopedagógico*. Universidade Federal da Paraíba, 2016.

NASCIMENTO, Wanessa Maria Silva do et al. *Utilização de jogos para estimulação da memória em idosos: scoping review*. RECIIS, v.18, n.4, 2024.

DYNSEO. *Revivendo a tradição: como jogos tradicionais beneficiam a saúde dos idosos*.



EPIC 2025

XII ENCONTRO DE PESQUISA, XVI ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E
II ENCONTRO DE ENSINO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



Resumo: Este trabalho apresenta um relato de experiência realizado durante as atividades do Projeto Integrador I, cujo objetivo foi resgatar brincadeiras antigas como forma de promover a interação entre os alunos e valorizar práticas culturais tradicionais. A proposta consistiu na escolha e apresentação de três brincadeiras infantis: Amarelinha, Pega-Pega e Esconde-Esconde. A metodologia adotada envolveu pesquisa colaborativa entre os integrantes do grupo, seleção das brincadeiras com base em critérios de acessibilidade e participação, além da execução prática em sala de aula. A atividade proporcionou momentos de diversão e aprendizado, permitindo o conhecimento de brincadeiras que eram desconhecidas por alguns participantes. Além disso, contribuiu significativamente para o desenvolvimento do trabalho em equipe, da cooperação e da comunicação entre os envolvidos. Como considerações finais, destaca-se o impacto positivo da proposta na integração dos participantes e na valorização de elementos culturais que contribuem para o desenvolvimento humano e educacional.

Este trabalho relata uma experiência do Projeto Integrador I, que teve como objetivo resgatar brincadeiras antigas para promover a interação entre alunos e valorizar práticas culturais. Foram escolhidas três brincadeiras: Amarelinha, Pega-Pega e Esconde-Esconde. A metodologia envolveu pesquisa colaborativa, seleção por acessibilidade e participação, e execução em sala. A atividade gerou momentos de diversão, aprendizado e fortalecimento do trabalho em equipe. Conclui-se que a proposta teve impacto positivo na integração dos participantes e na valorização cultural.