

Tempo passado, tempo vivido e o tempo presente: os brinquedos e as brincadeiras ao longo do tempo

Jacqueline Cristina Jesus Martins

CIEJA Aluna Jéssica Nunes Herculano

O relato aqui descrito apresenta o trabalho realizado durante o segundo semestre de 2019 nas aulas de Educação Física no CIEJA aluna Jéssica Nunes Herculano¹. Em nossa escola, realizamos um trabalho por áreas de conhecimento e o componente curricular de Educação Física faz parte da área de Linguagens e Códigos². A partir de algumas ações didáticas, as áreas escolhem temas que serão trabalhados com os estudantes. No ano de 2019, o tema escolhido foi "Tempo passado, tempo vivido e o tempo presente". A Educação Física abordou as brincadeiras como forma de vincular o trabalho do componente curricular ao tema da área de conhecimento.

Inicialmente, a proposta desse tema era destinada apenas às turmas dos módulos 3³. No entanto, durante a atividade de mapeamento, na qual saímos para os espaços externos para brincar, os estudantes dos módulos 1 e 2 tiveram contato com as atividades e expressaram o desejo de participar dessa tematização. Diante dessa solicitação, ampliamos o tema das brincadeiras para todas as turmas, incluindo também os módulos 4.

Desde o início, surgiram preocupações: como abordar o tema "brincadeiras" com pessoas jovens, adultas e idosas sem infantilizá-las? Como lidar com eventuais resistências que possam surgir durante a realização das brincadeiras? Essas perguntas nos acompanharam durante todo o trabalho, porém o envolvimento dos estudantes e suas participações nas aulas foram surpreendentes. Acreditamos que essa disposição apresentada pelos estudantes possa estar relacionada às boas memórias que esse tema traz consigo. Também reconhecemos que a maioria dos adultos é privada de oportunidades de brincar e se divertir em atividades lúdicas. Diante disso,

¹ O CIEJA Aluna Jéssica Nunes Herculano é um Centro Integrado de Educação de Jovens e Adultos que atende exclusivamente a Educação de Jovens e Adultos em 6 turnos diários com duração de 2 horas e 15 minutos cada turno.

² Pertencem à área Linguagens e Códigos os componentes curriculares Educação Física, Arte, Inglês e Língua Portuguesa.

³ Na Educação de Jovens e Adultos da rede municipal de São Paulo, os cursos têm duração de quatro anos e são estruturados em quatro Módulos: Módulo I (Alfabetização), Módulo II (Básico), Módulo III (Complementar) e Módulo IV (Final).

estabelecemos como objetivos do trabalho: reconhecer o direito ao lazer como um direito de todos os seres humanos e reconhecer que as brincadeiras fazem parte da cultura corporal e são transmitidas oralmente pelos participantes, podendo ser modificadas, reformuladas e reinterpretadas ao longo do tempo.

O trabalho foi iniciado com uma aula conjunta com as professoras de arte. Levamos para a sala de aula uma caixa contendo diversos brinquedos, como peteca, bolinha de gude, pião, cordas, elástico, bate-bag, cinco marias, figurinhas, carrinho de rolimã, bambolê, entre outros, juntamente com algumas obras de arte que retratavam brincadeiras. Iniciamos a aula com a apresentação do quadro "Jogos Infantis" (1560), do artista Pieter Bruegel, identificando as brincadeiras presentes na imagem e discutindo o período e o local retratados, bem como o estilo da pintura. Em seguida, apresentamos a obra "Várias Brincadeiras II" (2006), do artista brasileiro Ivan Cruz, e realizamos análises semelhantes à do quadro anterior. Também mostramos um vídeo sobre o artista e suas obras, estabelecendo comparações entre o estilo da pintura e o tempo retratado. A proposta era que os estudantes observassem os dois quadros e, a partir deles, identificassem as diferenças nos tempos representados e as brincadeiras retratadas em ambos. Após as análises, lançamos a seguinte questão: "Como as brincadeiras conseguiram sobreviver por tanto tempo?" E, com base nas respostas dos estudantes, chegamos à conclusão de que as brincadeiras são transmitidas de geração em geração, por meio da oralidade e da prática das brincadeiras, ou seja, aprendemos a brincar, brincando!

Após o momento de análise das obras de arte, começamos a explorar a caixa com os brinquedos que havíamos levado para a sala de aula. Para nós, esse foi o momento mais marcante de todo o trabalho. Ver o brilho nos olhos das pessoas adultas e idosas ao reencontrarem os brinquedos foi algo muito significativo. Naquele instante, todas as nossas preocupações em não os infantilizar desapareceram, pois pudemos perceber em alguns desses estudantes a mesma empolgação para brincar que vemos nas crianças. Foi surpreendente presenciar o envolvimento deles nessa atividade inicial, e isso foi importante para definirmos os próximos passos do trabalho.

Ao observarmos a atividade, notamos que alguns estudantes foram diretamente para os objetos que já conheciam, com os quais sabiam brincar. Ao conseguirem realizá-los, eles se sentiam empolgados em mostrar para as

professoras e diziam coisas como: *"Olha, faz mais de 30 anos que não brinco, mas ainda sei fazer!"* ou *"Eu ainda consigo fazer!"* ou *"O tempo passou, mas não me esqueci!"*. Esse movimento revelou-se significativo, pois percebemos que os estudantes se sentiram bem e apreciaram a sensação de "sair-se bem" na brincadeira.

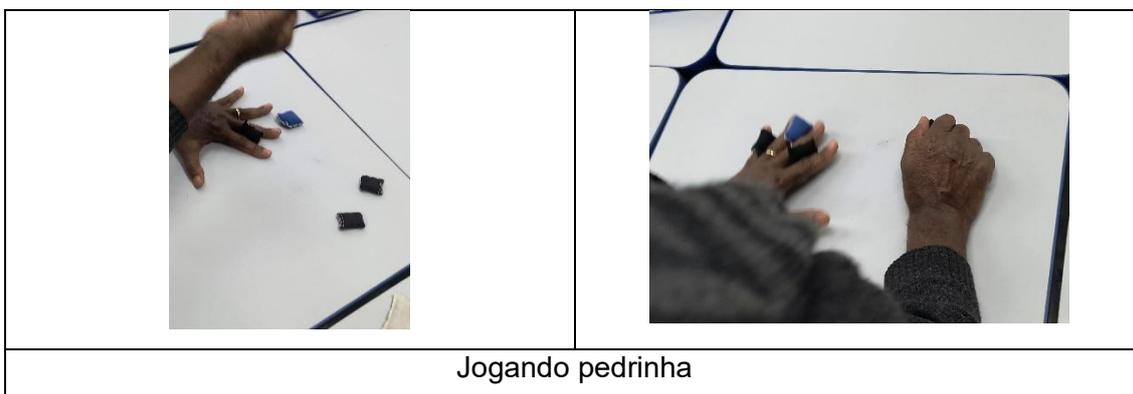
Também percebemos que algumas pessoas escolheram objetos com os quais nunca haviam brincado. Algumas mulheres compartilharam, por exemplo, memórias de que, na infância, certos objetos eram considerados brinquedos exclusivos de meninos, e elas nunca tiveram a chance de experimentá-los. Diferentes sentimentos permearam as escolhas das pessoas. Vimos uma mulher adulta prendendo seu vestido entre as pernas para sentar-se no carrinho de rolimã, enquanto outra pessoa a empurrava. Ela contou que nunca havia andado em um daqueles, porque seu pai não permitia que as meninas brincassem com esse tipo de brinquedo.



O som do bate-bag incomodava as turmas que estavam em outras aulas, e os rapazes batiam figurinhas e discutiam como se fossem crianças, enquanto alguns adultos pulavam elástico. No final da aula, a atividade recebeu uma avaliação muito positiva, e notamos que muitos estudantes ficaram emocionados ao falar sobre suas infâncias. Embora em muitos casos eles tenham compartilhado experiências difíceis da infância, marcadas pelo trabalho árduo, eles traziam boas memórias daquele período de suas vidas. Um dos estudantes disse: *"Professora, o pião me traz boas lembranças da Semana Santa, com um monte de crianças brincando de pião!"* E eu perguntei: *"Mas por que apenas na Semana Santa?"* E ele respondeu: *"Porque na Semana Santa não podíamos trabalhar na roça, então tínhamos tempo para brincar!"* Nossa intenção era justamente trazer à discussão a ideia do tempo passado e do tempo vivido, e as brincadeiras foram uma excelente forma de despertar esses sentimentos.

A atividade de mapeamento proporcionou aos estudantes a oportunidade de experimentar diversos brinquedos e reavivar essas memórias, ao mesmo tempo em que proporcionou momentos de descontração e diversão.

Apesar das experiências de mapeamento com os brinquedos terem sido muito bem recebidas, elas evidenciaram algumas divergências entre os estudantes. A primeira dessas divergências estava relacionada aos nomes dos objetos e brinquedos. A segunda dizia respeito às diferentes formas de brincar com alguns deles. Ao apresentar os objetos, eu os nomeei de acordo com o que eu conhecia, mas alguns estudantes prontamente me corrigiram. Por exemplo, ao mostrar os cinco saquinhos feitos de areia, eu os chamei de "cinco marias", e, imediatamente, um estudante disse: "*Isso é giribita, professora!*" e outro acrescentou: "*Na minha época, era chamado de pedrinha, e jogávamos com pedras de verdade!*". Essas divergências foram fundamentais para iniciarmos uma discussão sobre uma das características da cultura popular, que é a transmissão oral na qual as práticas vão se modificando ao longo do tempo e em diferentes lugares. Apresentamos exemplos de diferentes nomes dados à mesma comida brasileira, como a mandioca, que é chamada assim em São Paulo, mas é conhecida como macaxeira ou aipim em outras regiões. No entanto, alguns estudantes ainda acreditavam que sua forma de nomear era a única correta.



Ainda refletindo sobre as experiências com as brincadeiras, a maioria dos estudantes expressava grande apreço pelas brincadeiras de sua infância, enquanto faziam comentários desqualificando as brincadeiras atuais, referindo-se a elas como chatas ou sem graça. Eles, frequentemente, utilizavam expressões como "*No meu tempo que era bom!*" ou "*Bom mesmo, foi na minha época!*".

Esse tipo de comentário é bastante comum em pessoas de diferentes gerações, que, muitas vezes, sentem nostalgia em relação à sua infância e juventude. É compreensível que haja um apego emocional às brincadeiras e experiências vividas no passado. No entanto, é importante lembrar que as brincadeiras são produtos culturais em constante transformação, refletindo as mudanças na sociedade e na cultura ao longo do tempo. Além disso, é fundamental reconhecer que as brincadeiras atuais também possuem sua própria relevância e significado para as crianças e jovens de hoje, assim como as brincadeiras antigas eram importantes e divertidas para as gerações passadas. É importante valorizar e respeitar as diferenças entre as brincadeiras e os jogos ao longo do tempo e das diferentes culturas.

Diante dessas observações, consideramos relevante problematizar como esses brinquedos e brincadeiras foram ressignificados ao longo do tempo, explorando as formas como os estudantes brincavam em suas infâncias e como esses brinquedos são utilizados hoje em dia. É fundamental destacar que, entre os estudantes, havia pessoas que vivenciaram a infância nas décadas de 1960, 1970, 1980, 1990 e até mesmo na década de 2000. Foi interessante perceber que eles já começavam a debater as diferenças entre si, como os nomes e as regras variavam, o que nos auxiliou a compreender um pouco mais essas transformações.

Dentro da caixa, havia um brinquedo pouco conhecido pelos estudantes mais velhos, chamado diabolô. Contudo, para os estudantes mais jovens que ingressaram na EJA naquele momento, o diabolô já era familiar e fazia parte de seu universo. Esses estudantes mais jovens demonstraram bastante habilidade no manejo do diabolô, um objeto que teve seu auge no Brasil durante a infância deles, enquanto os mais velhos apresentaram mais dificuldades em manuseá-los. Foi interessante observar e apreciar esse contraste geracional.

Após essa atividade de mapeamento, ficou acordado que, nas aulas de Educação Física, seriam realizadas algumas dessas brincadeiras, abordando uma de cada vez, levando em consideração a disponibilidade dos materiais e o interesse dos estudantes. Essa proposta tinha como objetivo ampliar e aprofundar o conhecimento sobre cada brinquedo ou brincadeira experimentada, além de compreender como eles evoluíram e foram ressignificados ao longo do tempo.

Para dar início às nossas explorações temáticas, na aula seguinte, iniciamos com os piões. Levei para a escola diferentes modelos de piões e no começo da aula, apresentamos os diversos modelos e, em seguida, fomos para a rua experimentar como jogá-los. Alguns estudantes conseguiram lançar e pegar o pião na mão, outros giraram o pião na feira, e alguns tentaram empurrar o pião do colega utilizando o seu próprio pião. No entanto, alguns estudantes não sabiam como jogar ou não conseguiram realizar os movimentos. A proposta da aula era que eles experimentassem, e estávamos disponíveis para ajudá-los, mas nem todos quiseram tentar muitas vezes e acabaram optando por experimentar os outros modelos de piões que eram mais fáceis de girar.



Alguns estudantes que dominavam o lançamento do pião organizaram uma disputa desenhando um círculo no chão e lançando o pião para fazê-lo girar dentro dele. Os demais participantes da brincadeira deveriam lançar os seus piões com o objetivo de derrubar os piões que estavam dentro do círculo. Propusemos aos estudantes que estavam tendo dificuldades em lançar o pião tradicional que participassem dessas disputas com os outros modelos de piões disponíveis. Eles gostaram da ideia e experimentaram os diferentes modelos. Após observar essas atividades, começamos a pensar em como ampliar o conhecimento dos estudantes sobre o brinquedo. Pesquisamos outras formas de jogar e brincar com piões, encontramos alguns jogos, mas, infelizmente, não conseguimos adquiri-los a tempo para utilizarmos em nossas aulas. Todavia, durante minhas pesquisas, descobri o *Beyblade*, que algumas pessoas chamavam de "pião de batalha". Percebi que isso poderia ser uma oportunidade para explorarmos a ressignificação dos brinquedos ao longo do tempo, direcionando-nos em direção aos objetivos do nosso trabalho.

Na aula seguinte, apresentamos alguns vídeos do YouTube que mostravam disputas de *Beyblade*. Nesse momento, contamos com a

colaboração de algumas mulheres que trabalhavam como babás, que compartilharam suas experiências sobre como as crianças que elas cuidavam brincavam com esses brinquedos. Elas também mencionaram o alto custo dos *Beyblades*. A partir da visualização dos vídeos, alguns estudantes se recordaram das disputas de pião e, a partir desse ponto, passamos a compreender o *Beyblade* como uma ressignificação do pião de feira tradicional, uma opção pensada para crianças que não têm acesso a espaços amplos e abertos para brincar, uma realidade para muitas crianças em nossa sociedade.

Eu consegui alguns *Beyblades* e uma arena de batalha emprestados e, então, fomos realizar as disputas. Foi uma aula empolgante! Testemunhei adultos e idosos se entregando à atividade de forma completa. Observei estudantes torcendo pelos colegas, brincando com quem perdia, criando um clima amigável e agradável na aula. Mais uma vez, senti aquela atmosfera que envolve crianças brincando se espalhando pelo grupo, e isso não significa infantilizá-los, mas, em minha percepção, eles se envolveram na atividade de tal maneira que alcançaram o ápice da diversão e da satisfação.



Após essas experimentações, notei que algumas das mulheres que trabalham como babás e conheciam esses brinquedos comentaram: *"Eu sempre via os filhos da minha patroa brincando, se divertindo, rindo, e não achava graça. Agora, que tive a oportunidade de experimentar esse brinquedo aqui na escola, percebi o quanto isso é legal!"*. Essa atividade começou a desconstruir as ideias iniciais de que as brincadeiras atuais não são interessantes.

Ao adentrar a escola, naturalmente, as brincadeiras passam por modificações em relação à sua forma original devido às restrições de espaço e tempo. No entanto, as experiências foram significativas para esses estudantes.

Durante a experimentação da brincadeira de bolinha de gude, adaptamos a atividade às limitações que tínhamos em termos de espaço e tempo, uma vez que a escola não possuía áreas com terra ou grama. Optamos por utilizar um gramado sintético, colocado na rua em frente à escola. Entretanto, não foi possível jogar jogos como buraco ou box, que exigem um buraco cavado no chão. Tentamos visitar um campo de futebol próximo para realizar esses jogos, mas, infelizmente, a chuva impediu nossa ida na data planejada.

Na aula seguinte, trouxe para a nossa atividade o objeto que eu conhecia como estilingue. Ao mostrar o objeto, alguns estudantes mencionaram que o conheciam como badoque, bodoque, baleadeira, baladeira e até mesmo como peteca.

Durante o trabalho com o estilingue, alguns estudantes compartilharam as lembranças de que, na infância, utilizavam esse objeto não como um brinquedo, mas como uma ferramenta para caçar passarinhos. Eles relataram que, ao final da caça, levavam os passarinhos para suas mães prepararem e cozinharem como refeição para a família. Lembro-me de um estudante que, ao mencionar esses episódios, chorou, pois esses eram momentos difíceis financeiramente para sua família e, muitas vezes, as rolinhas⁴ eram a única fonte de alimento disponível. Ao término do trabalho, esse mesmo estudante desabafou que nunca imaginou que aquele objeto que já foi crucial para a sobrevivência de sua família pudesse se tornar um brinquedo em sua vida adulta.

Esse brinquedo despertou muitas memórias e lembranças nos estudantes que participaram da atividade. Muitos recordaram com nostalgia daquela época e mencionaram que costumavam fabricar suas próprias bolinhas de barro, ajustando o tamanho e o peso conforme necessário. Isso foi bem interessante, pois o tema da área que me fez escolher as brincadeiras como tematização estava dialogando com a proposta, afinal. O tempo passado, o tempo vivido e o tempo presente estavam circulando entre nossas atividades diariamente.

Durante o trabalho com o estilingue, percebemos que os estudantes mais jovens, que tiveram suas infâncias na cidade de São Paulo, tiveram pouco contato com esse objeto. Em vez disso, eles apresentaram um objeto com a mesma finalidade, consistindo de um pedaço de cano de PVC com uma bexiga

⁴ Espécie de pássaro.

na extremidade, usado para disparar grãos de feijão ou pedras. Não havia um nome comum para esse objeto, alguns o chamavam de "caninho". Em geral, esses estudantes mais novos não relataram o uso do objeto para caçar animais ou aves como forma de sobrevivência, mas apenas como uma brincadeira, chegando até a atirar uns contra os outros.

		
Estilingue e caninho	Alvos utilizados para brincar com o estilingue e o caninho	

Ao compreender um pouco mais sobre a realidade desse brinquedo na infância dos nossos estudantes, começamos a refletir sobre como adaptar essa atividade para a escola, considerando que não seria apropriado e nem permitido utilizar o estilingue para caçar aves durante as aulas de Educação Física.

Decidimos seguir algumas páginas temáticas no Instagram que abordavam o uso do estilingue e observei como eram realizadas competições e os locais onde elas aconteciam. Entre essas páginas, muitas vendiam estilingues e notei a existência de objetos feitos à mão, além de estilingues mais sofisticados, confeccionados com diferentes materiais. Isso despertou ainda mais minha curiosidade em relação ao uso desse objeto.

Para realizar as atividades com o estilingue, recorri a alvos fixos, como os utilizados em tiro com arco, para mantermos o objetivo da brincadeira de acertar um alvo, mas sem prejudicar animais, aves ou os demais colegas. No entanto, após a primeira experiência, percebi que o jogo não estava tão envolvente. Para a segunda aula, organizei as bexigas como alvos, estabelecendo que o vencedor seria aquele que conseguisse estourar o maior número delas. Os estudantes mostraram preferência por essa nova abordagem, pois muitas vezes a pedrinha ou o feijão acertavam a bexiga, mas não a estouravam, o que era comum quando tentavam caçar pequenos animais ou aves. Alguns estudantes optaram por utilizar o estilingue, enquanto outros preferiram usar o caninho de PVC. Notamos que alguns se saíram bem com o estilingue, mas não tiveram o mesmo desempenho com o caninho de PVC, e vice-versa.

De forma interessante, durante uma das disputas, um jovem estudante recém-chegado da Bahia, que tinha experiência com o estilingue, competiu com um senhor na faixa dos 70 anos e uma mulher na faixa dos 50, ambos do Nordeste, que haviam utilizado o estilingue durante a infância. A competição entre os três foi acirrada e foi notável como a diferença de idade não importava diante das experiências que cada um tinha com o objeto. Os demais estudantes acompanharam a disputa com entusiasmo, torcendo pelos seus favoritos. Essa experiência nos ajudou a perceber como as brincadeiras estão profundamente ligadas a seus contextos culturais. Os três estudantes, de diferentes gerações, mas oriundos da mesma região do Brasil dominavam aquele objeto com a mesma destreza, pois em seus locais de origem, esse objeto é bastante presente nas brincadeiras infantis.

Durante minha pesquisa, descobri novas informações sobre o uso do estilingue. Uma delas é o uso na dispersão de sementes. Essa técnica, conhecida como bombardeio de sementes ou reflorestamento aéreo, é aplicada em áreas de difícil acesso, onde outras formas de plantio não são viáveis. O processo envolve a preparação de sementes de árvores nativas, que são revestidas com uma mistura de nutrientes e solo e, posteriormente, lançadas com o auxílio de um estilingue em áreas que precisam ser reflorestadas. As sementes são arremessadas a distâncias consideráveis, permitindo que alcancem locais de difícil acesso, como encostas íngremes ou terrenos encharcados. Essa técnica é considerada uma alternativa de baixo custo e sustentável para o reflorestamento e a recuperação de ecossistemas danificados. No Brasil, essa prática tem sido desenvolvida principalmente em regiões do semiárido nordestino e na Amazônia, onde as condições climáticas e a falta de acesso dificultam outras formas de plantio.

Ao compartilhar essas informações com os estudantes, constatei que eles desconheciam esse uso do estilingue. Em todas as turmas em que apresentei essa informação, nenhum estudante tinha conhecimento desse fato. Diante disso, percebi a importância de destacar as diversas possibilidades de utilização desse objeto, o que se apresenta como uma ressignificação da utilização do objeto que estudamos.

Na aula seguinte, entrei na sala de aula de uma das turmas com um objeto nas mãos. Era um objeto que possuía um fundo, um saquinho de couro com

areia dentro e penas coloridas encaixadas no seu centro. Apresentei o objeto e perguntei quem o conhecia, e prontamente um estudante respondeu: "*É uma peteca!*" Um outro olhou espantado para mim e disse: "*Peteca não é isso aí!*" e descreveu a peteca como se fosse um estilingue. Na sequência, outro estudante virou e falou: "*Lá no Maranhão, peteca é uma bolinha de vidro pequenininha!*" e aí nós travamos uma discussão que foi muito importante na realização desse trabalho. Discutimos as diferenças que acontecem com as coisas da cultura popular que são tradicionalmente passadas de geração em geração através da oralidade e que fazem com que as pessoas entendam de formas diferentes e vão explicando e ensinando para os seus descendentes da forma com que aprenderam e entenderam. Isso acontece com as brincadeiras, cantigas de roda, músicas, ditados populares, enfim, faz parte da tradição da cultura popular.

Após esse primeiro momento de divergências, algumas estudantes compartilharam que elas costumavam criar suas próprias petecas utilizando palha de milho, enfatizando o quanto era legal confeccionar seus próprios brinquedos. Curiosa sobre como elas brincavam com esse material, perguntei como era o jogo e elas relataram que tentavam mantê-la no ar o maior tempo possível, rebatendo-a com as mãos. Considerando minhas pesquisas sobre a origem indígena da peteca, explorei as diferentes formas como algumas etnias utilizam esse objeto em sua cultura. Por exemplo, os indígenas da etnia *kalapalos* jogam a peteca em direção aos participantes, em um estilo semelhante ao jogo de queimada. Apresentei essa variação como uma possibilidade para expandir nosso conhecimento sobre a peteca, no entanto, os estudantes não demonstraram interesse em jogar nesse formato.



Experimentando a peteca.

Dentro da caixa havia três modelos distintos de petecas: uma com fundo de couro e penas coloridas, outra com fundo de borracha e quatro penas sintéticas mais longas, utilizada em competições oficiais da modalidade; e por fim, uma com fundo de espuma, projetada para crianças pequenas, pois ao ser golpeada não causa desconforto tátil. Ao visualizarem esses diferentes modelos, os estudantes expressaram interesse em saber para que cada um deles servia. Durante a explicação, abordei a esportivização da peteca, mencionando que em algumas regiões do Brasil essa prática esportiva é popular, como em Minas Gerais, onde alguns clubes possuem quadras exclusivas para o jogo de peteca. Os estudantes demonstraram grande interesse em experimentar essa versão esportiva do jogo, com disputas em duplas ou equipes, e acordamos que organizaria essa atividade para a próxima aula.

No primeiro dia em que praticamos o jogo da peteca, optamos por seguir o formato que os estudantes já estavam familiarizados, formando um círculo e jogando coletivamente para evitar que a peteca caísse. Inicialmente, propus alguns desafios, como tentar rebater a peteca pelo menos 10 vezes sem deixá-la cair. Ao final da aula, pude notar que o grupo estava cada vez mais envolvido na brincadeira, sendo capaz de manter a peteca no ar por períodos mais longos. Foi extremamente gratificante observar a sensação de prazer, as risadas e os comentários que sempre remetiam ao passado, evidenciando o quanto aquele momento estava sendo prazeroso para os estudantes. Embora seja importante reconhecer que as aulas de Educação Física não se limitam apenas à diversão, ao lazer ou à recreação, é válido ressaltar que esses sentimentos experimentados durante as aulas proporcionam aos estudantes da EJA uma experiência positiva, contribuindo para a criação de um ambiente escolar acolhedor e motivador.

A partir do pedido dos estudantes para jogarem peteca no formato esportivo, organizei o espaço na rua para acomodá-los. Montei uma rede de vôlei entre as árvores e separei a peteca oficial e a peteca *soft*, pois antecipei que alguns estudantes poderiam reclamar de desconforto ao jogar com a peteca oficial. Durante a primeira partida, confirmaram-se as reclamações, e ofereci a opção da peteca *soft* para que pudessem jogar sem incômodo. Todos apreciaram esse novo formato, e as disputas se intensificaram nos grupos com maior presença de estudantes jovens, tornando a aula divertida e animada. No

entanto, o espaço disponível era limitado, o que resultou em reclamações de algumas turmas. Alguns estudantes solicitaram a possibilidade de jogar em outro local, como um parque ou clube escola, onde houvesse mais espaço. Comprometi-me a avaliar essa possibilidade e buscar alternativas para atender às suas demandas.

Consegui reservar um horário na quadra de vôlei do clube escola⁵ e, na aula seguinte, levamos a prática da peteca para lá. Como o local fica próximo à escola, fomos a pé e aproveitamos todo o período da aula para a atividade de Educação Física. Apesar de termos mais espaço e uma melhor organização espacial, percebemos que a quadra de vôlei era muito grande e precisamos fazer alguns ajustes para que o jogo fluísse de forma mais adequada. No final da atividade, os estudantes expressaram que a experiência de conhecer a peteca em um contexto esportivo foi enriquecedora, uma vez que a maioria deles nunca havia experimentado a peteca nesse formato.

Durante uma reunião de professores, enquanto organizava os materiais para as próximas aulas, um dos colegas pediu para experimentar o bilboquê que eu tinha em minhas mãos. Enquanto esperávamos o início da reunião, ele demonstrou uma habilidade impressionante com o brinquedo. Surpreendida, eu comentei: *"Celso, você é muito bom no bilboquê! Que tal compartilhar essa habilidade com os estudantes?"* Ele concordou e se ofereceu para mostrar um pouco do que sabia fazer com o bilboquê.

Na aula seguinte, levei os bilboquês para as turmas e antes das experimentações dos estudantes o professor Celso demonstrou suas habilidades com o brinquedo. Os estudantes ficaram impressionados com as manobras apresentadas pelo professor e o elogiaram e aplaudiram muito após a sua apresentação.

Alguns estudantes já conheciam o brinquedo, mas muitos tinham uma memória negativa dele, lembrando-se das dificuldades e dos machucados que sofreram ao tentar brincar. No entanto, durante a atividade, muitos começaram a fazer associações com o bilboquê ao lembrar dele aparecendo no seriado "Chaves". Houve comentários como: *"É aquele brinquedo do Chaves!"*. Essas

⁵ Clube escola Solange Nunes Bibas que fica nas imediações da escola.

observações nos ajudaram a perceber como a mídia, especialmente a televisão, desempenha um papel importante na disseminação das práticas corporais.

De fato, o bilboquê é um brinquedo desafiador, e para auxiliar os estudantes com mais dificuldade, criei alguns bilboquês utilizando pedaços de cabo de vassoura e latinhas de massa de tomate, tornando a brincadeira mais fácil e acessível. Apesar da habilidade demonstrada pelo professor Celso com o bilboquê, percebemos que essa atividade durou apenas uma aula, pois muitos estudantes tiveram receio de se machucar.

Dentre as brincadeiras exploradas, o ioiô também despertou o interesse dos estudantes, gerando muita expectativa. Alguns estudantes demonstraram facilidade em executar as manobras mais simples, enquanto outros enfrentaram desafios. Além disso, os estudantes com deficiência também encontraram algumas dificuldades ao realizar certos movimentos.



Diante disso, fizemos as adaptações necessárias para garantir que todos pudessem experimentar e se divertir. Realizamos ajustes, como diminuir o comprimento do cordão do ioiô ou utilizar um modelo com rolamento, a fim de proporcionar uma experiência acessível a todos os estudantes. Essas adaptações permitiram que todos se envolvessem na atividade e desfrutassem da brincadeira.

Apesar das dificuldades encontradas por alguns estudantes, foi visível a expressão de felicidade daqueles que conseguiram realizar as manobras com o ioiô. Para muitos, a prática despertou lembranças da infância, quando brincavam com esse brinquedo junto a amigos e familiares. Vários estudantes recordaram uma campanha de *marketing* da *Coca-Cola* na década de 1990 que distribuiu ioiôs da marca pelo país, gerando grande interesse pelo brinquedo e muitas

crianças e adolescentes colecionaram diferentes modelos de ioiô e se dedicaram a aprender novas manobras. Essa ação de *marketing* evidencia como os brinquedos e as brincadeiras são disseminadas pelo mundo, uma vez que foi realizada por uma empresa multinacional e contribuiu para a popularização do brinquedo. Até hoje, o ioiô é lembrado com afeto por muitas pessoas que vivenciaram essa época.

Com o objetivo de ampliar e aprofundar o conhecimento sobre o ioiô, decidi compartilhar com os estudantes alguns vídeos do *YouTube* que apresentavam manobras executadas por praticantes profissionais do brinquedo. Através desses vídeos, exploramos os nomes de diversas manobras, os diferentes tipos de ioiô, bem como as variações de velocidade, altura e direção da corda utilizadas para executar tais manobras. Essa imersão nos vídeos nos permitiu observar como o ioiô se tornou uma atividade profissional para alguns praticantes.

Nos vídeos, pudemos constatar que muitos praticantes profissionais realizam apresentações em parques, praças, eventos ou locais movimentados. Essas apresentações podem ser uma fonte de renda para esses indivíduos, que por vezes obtêm patrocínios, vendem produtos relacionados ao brinquedo ou recebem cachês em eventos e espetáculos. Além disso, descobrimos que alguns chegam a competir em torneios nacionais e internacionais, buscando reconhecimento e premiações em dinheiro. Essa perspectiva nos mostrou como o ioiô também foi ressignificado, revelando que o que é apenas um brinquedo para alguns pode se tornar uma fonte de renda e sustento para outros.

Com o final do ano letivo se aproximando, comecei a considerar formas de abordar os jogos eletrônicos e observar como eles também passaram por mudanças ao longo do tempo. Para isso, decidi trazer um videogame PS3 para as aulas e propor alguns jogos. Para garantir a participação de todos, escolhi um jogo de boliche em que várias pessoas pudessem jogar durante a mesma partida.

Optei por utilizar um videogame com tecnologia de câmeras e sensores de movimento, que permitiria aos jogadores interagirem com o jogo de forma mais simples e natural, transferindo seus movimentos para o jogo na tela.

As experiências com esse brinquedo foram extremamente interessantes. Muitos estudantes tiveram sua primeira experiência com jogos eletrônicos,

enquanto outros já estavam familiarizados com jogos em telas, principalmente em celulares, o que proporciona uma experiência diferente em comparação aos videogames.

Observei como a interação com o jogo despertou entusiasmo e engajamento nos estudantes. Alguns se destacaram com habilidades de coordenação e estratégia, enquanto outros exploraram novas formas de movimentar-se e adaptaram-se ao uso dos controles do videogame.

Essa atividade permitiu uma reflexão sobre a evolução dos jogos eletrônicos ao longo do tempo, desde os jogos mais simples e estáticos até as tecnologias avançadas de movimento e interação. Além disso, proporcionou uma oportunidade para os estudantes compartilharem suas experiências e perspectivas em relação aos jogos eletrônicos, ampliando ainda mais nosso trabalho.

Em turmas compostas predominantemente por adultos e idosos, as competições foram acirradas, com torcida pelos estudantes que se destacavam. Mesmo os estudantes mais jovens, alguns dos quais não tiveram a oportunidade de jogar videogames com essa tecnologia, tiveram uma experiência significativa. Fiquei encantada ao observar que, em muitos casos, pessoas com pouca ou nenhuma experiência em videogames conseguiram vencer partidas ou realizar *strikes* no jogo de boliche, e a comemoração era compartilhada por todos os estudantes da turma.



Experimentando o *videogame*.

Os relatos sobre o quanto eles gostaram da aula, a empolgação com esse tipo de jogo e as perguntas sobre quando teríamos a próxima aula desse tipo demonstraram o entusiasmo dos estudantes com a vivência do videogame.

Essa experiência com o videogame desafiou a ideia inicial de que apenas as brincadeiras antigas eram interessantes. Ao longo de toda tematização, tivemos diversas experiências enriquecedoras, e o uso da tecnologia como forma de brincadeira nos permitiu experimentar e reconsiderar algumas das percepções que existem sobre as brincadeiras contemporâneas. Essa experiência contribuiu para ampliar suas perspectivas e promover uma reflexão sobre a diversidade de brincadeiras e formas de entretenimento na sociedade atual.

Ao final da tematização, realizamos um registro final do trabalho, que consistiu em um formulário online no *Google Forms*, realizado nos computadores e tablets da escola. Foi um registro para verificar o alcance dos objetivos do trabalho e permitir que os estudantes refletissem sobre tudo o que vivenciaram nas aulas de Educação Física.

Dentre as questões propostas, uma das mais importantes abordou as mudanças nos brinquedos e nas formas de brincar ao longo do tempo. Percebemos que alguns estudantes acreditavam que os brinquedos permanecem os mesmos há muito tempo, enquanto outros afirmavam que as formas de brincar mudaram, apesar da presença dos mesmos objetos. Alguns estudantes também apontaram que os brinquedos se tornaram objetos de trabalho, enquanto outros destacaram a esportivização de algumas brincadeiras e brinquedos. Além disso, houve opiniões divergentes sobre se os brinquedos atuais são mais legais do que os da sua infância ou se os brinquedos antigos são mais legais. É importante notar que essas diferentes leituras e interpretações do processo são todas válidas, não havendo certo ou errado.

Também é importante registrar como diversos estudantes contribuíram para o trabalho, trazendo materiais que costumavam brincar em suas infâncias. Um deles confeccionou um pião, outro criou uma miniatura de patinete, e outro apresentou um brinquedo conhecido como pião de tampinha ou currupio, feito com um barbante e uma tampinha de metal amassada. Quando o barbante é puxado rapidamente, a tampinha gira e produz um som característico. Essas produções evidenciaram o envolvimento e interesse dos estudantes no trabalho realizado.

Encerramos a tematização com as palavras emocionadas de alguns estudantes, expressando que não imaginavam voltar a brincar e ressaltando o

papel significativo que a escola teve ao possibilitar essa experiência. Eles destacaram como foi gratificante retomar as brincadeiras com novos olhares.

Esses depoimentos reforçam o impacto positivo do trabalho realizado, mostrando que despertamos sentimentos de nostalgia, satisfação e ressignificação das brincadeiras, proporcionando aos estudantes uma experiência que valoriza a importância do brincar em suas vidas.



Mural com o tema brincadeiras realizado nas aulas de artes através da técnica talagarça.