



**RICARDO BUSTAMANTE**

PROF<sup>a</sup>. DR<sup>a</sup>. RITA DE CÁSSIA LACERDA BRAMBILLA RODRIGUES

# *E-book: Metodologia ágil Scrum & Mapa Interativo*

1<sup>a</sup> Edição

Mestrado Profissional em Projetos Educacionais de Ciências - PPGE

*Universidade de São Paulo  
Escola de Engenharia de Lorena (EEL/USP)  
2023*





**Origem do Produto:** Dissertação intitulada: “Uso da metodologia Scrum para elaboração de um mapa interativo sobre jogos e brincadeiras e suas referências culturais para aulas de Educação Física no Ensino Fundamental”, desenvolvida no Mestrado Profissional em Projetos Educacionais de Ciências (PPGPE – EEL/USP)

**Mestrando:** Ricardo Bustamante

**Orientação:** Profa. Dra. Rita de Cássia Lacerda Brambilla Rodrigues

**Nível de Ensino a que se destina o produto:** Ensino Fundamental

**Área do Conhecimento:** Ensino de Ciências

**O Público-Alvo:** Estudantes do Ensino Fundamental

**Categoria deste Produto:** Atividade de Ensino

**Finalidade:** Projeto aplicado com Metodologia Ágil Scrum, pelos alunos do Ensino Fundamental para elaboração do mapa interativo (banner) sobre jogos e brincadeiras nas cinco regiões do Brasil e suas referências culturais para aulas de Educação Física.

**Organização do Produto:** Ricardo Bustamante e equipe de alunos do Colégio de Lorena (SP).

**Registro do Produto:** Biblioteca da EEL/USP

**Avaliação do Produto:** Foi desenvolvido e aplicado no Colégio de Lorena (SP) e será avaliado pela Banca Examinadora.

**Disponibilidade:** Irrestrita, mantendo-se o respeito à autoria do produto, não sendo permitido uso comercial à terceiros.

**Divulgação:** Meio digital

**Apoio Financeiro:** Custeado pelo autor

**URL:** <https://www.ppgpe.eel.usp.br/index.php/publicacoes/produtos-educacionais>

**Idioma:** Português

**Cidade/Estado:** Lorena/São Paulo (SP)

**País:** Brasil

**Ano:** 2023





UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO ESCOLA DE ENGENHARIA DE LORENA



RICARDO BUSTAMANTE

***USO DA METODOLOGIA SCRUM PARA ELABORAÇÃO DE UM MAPA INTERATIVO SOBRE  
JOGOS E BRINCADEIRAS E SUAS REFERÊNCIAS CULTURAIS PARA AULAS DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL***

Lorena  
EEL/USP  
2023





## SUMÁRIO

1. E-book - Apresentação do autor
2. Produto Educacional - E-book dos alunos BRINCA BRASIL
  - 2.1 Construção do E-book - Etapas
  - 2.2 Jogos e Brincadeiras das cinco Regiões do BrasilSUMÁRIO
  - 2.3 Características das regiões brasileiras com destaque cartográfico das diferentes formas de regionalização do espaço geográfico brasileiro
  - 2.4 Curiosidades das cinco Regiões do Brasil
  - 2.5 Dez gírias brasileiras de cada Região: Região Sudeste; Região Centro-oeste; Região Sul; Região Nordeste; Região Norte
- Palavras finais Agradecimentos Referências





Produto educacional: Requisito obrigatório no Mestrado Profissional

Atuação dos profissionais da Educação e as práticas escolares e pedagógicas no Ensino Fundamental.

Do Projeto combinado com Metodologia Ágil Scrum gerou a Dissertação para Mestre em Ciências do Programa de Mestrado Profissional em Projetos Educacionais de Ciências

Orientação: Prof<sup>a</sup>. Dra. Rita de Cássia Lacerda Brambilla Rodrigues.





## ***PRESSUPOSTOS TEÓRICO- METODOLÓGICOS***

Metodologia Ágil Scrum Concepções à luz de Jean William Fritz Piaget, Lev Semenovich Vygotsky, Henri Paul Hyacinthe Wallon, Tizuko Morchida Kishimoto e Johan Huizinga.

## ***PRODUTOS EDUCACIONAIS***

E-book BRINCA BRASIL - Jogos e Brincadeiras

MAPA INTERATIVO - Banner personalizado

ELABORAÇÃO: Dez alunos do colégio de Lorena (SP)





## ***CONTRIBUIÇÕES DOS PRODUTOS EDUCACIONAIS***

(Re)aplicação do conhecimento como estratégia para a ressignificação da própria prática, e para a prática de outros profissionais;

Não se resume na concretização do conhecimento adquirido na pesquisa do Projeto; Sensibilizar educadores para a aproximação entre Projeto pedagógico e uma metodologia inovadora - Metodologia Ágil Scrum.

## ***OBJETIVO***

Melhoria dos processos de ensino e aprendizagem nas Instituições escolares - públicas e particulares - da Educação Básica;





Aprendizagem significativa, prazerosa, e vivência dos jogos e brincadeiras aos alunos das escolas da comunidade;

Livre acesso ao e-book BRINCA BRASIL com 55 jogos e brincadeiras desenvolvidas por meio do QR code no MAPA INTERATIVO;

Oportunizar diferentes valores e formas de conviver, em ambientes e contextos socioculturais das regiões do Brasil, atendendo às propostas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018).





## ***ATIVIDADES LÚDICAS & EDUCAÇÃO FÍSICA***

Valoriza e articula as experiências lúdicas vivenciadas na Educação Física em outras áreas de conhecimento e conteúdos disciplinares (Interdisciplinaridade);

Permite às crianças, adolescentes e jovens fruïrem e recriarem brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas;

Possibilita ao público-alvo, novas formas de relação com a escola e a comunidade, consigo mesmo, com os outros e com o mundo. (EF12EF01 - BNCC, 2018).





***“A Educação Física oferece uma série de possibilidades para enriquecer a experiência das crianças, jovens e adultos na Educação Básica, permitindo o acesso a um vasto universo cultural”.***

*(BNCC, 2018, p. 213).*





## CONVITE

*E-book convida os docentes com sugestões para planejar e utilizar estratégias, resolver desafios de brincadeiras e jogos populares de diferentes contextos, com base no reconhecimento das características das práticas lúdico pedagógicas no e-book dos alunos BRINCA BRASIL.*

*E-book BRINCA BRASIL propõe alternativas de ludicidade e demais práticas corporais tematizadas no ambiente escolar, com a produção de textos (orais, escritos, audiovisuais) nas salas de aula e fora dela, e em outros momentos e espaços sociocomunitários.*

*Práticas corporais são textos culturais passíveis de leitura e produção.*

*(BNCC, 2018).*





A construção deste E-book pelos alunos da equipe SCRUM, do Colégio de Lorena (SP) é uma das formas de democratizar o conhecimento e atrair um público-alvo a fim de gerar leitura digital, momentos lúdicos agradáveis e prazerosos, engajamento e pesquisa.

1. Os dez alunos se dividiram em duplas para realizar as pesquisas sobre as determinadas regiões (Norte, Nordeste, Sul, Sudeste e Centro Oeste);
2. Cada aluno resumiu o nome do jogo e/ou da brincadeira, todas as informações necessárias e padronizadas: Origem; Participantes; Espaço; Recurso (s) para a brincadeira; Passo a passo da brincadeira.





3. Em seguida, foi criado um arquivo compartilhado no Google Docs para o agrupamento das informações;

4. Após o recolhimento do conteúdo para o E-book, abriram o aplicativo Canva para realizar o design do documento;

5. Primeiro passo: Escolha das cores e do logotipo para consolidar nosso projeto e inseri-lo na capa.

As cores predominantes seriam as que remetessem a bandeira do Brasil: Verde, Amarelo, Azul e Branco.





O logotipo do projeto seria um peão, uma brincadeira muito típica do Brasil para ser associado às 55 brincadeiras envolvidas, e o nome “Brinca Brasil” com fontes arredondadas para ser acessível e lúdico.

Os nomes de todos os dez alunos envolvidos seriam colocados na capa.

Enzo Chagas, Guilherme Hofer, João Francisco Carvalho, Kauê Santiago, Luís Henrique Araújo, Luís Gustavo Ribeiro, Maria Clara Borges, Maria Júlia Mengui, Renan Guimarães, Thales Ramiro.





## 6. Escolha e organização das cinco regiões do Brasil

- Ordem escolhida: Sudeste, Centro Oeste, Sul, Nordeste e Norte (conforme os alunos foram enviando o conteúdo);
- Cada região teria um texto com todas as informações padronizadas;
- Não colocariam imagens com o intuito de o leitor ser direcionado para os vídeos explicativos das brincadeiras no QR code criado (imagens somente no final de cada região e na apresentação);

## 7. O E-book foi finalizado com a aprovação de todo o grupo Scrum envolvido.







***Conheça este E-book com 55 Jogos e Brincadeiras das cinco Regiões do Brasil.***

***Desperta curiosidades pelos jogos e brincadeiras!***

***Explora diferentes culturas!***

***Desenvolve a afetividade e a socialização!***





***Este E-book resulta do projeto interdisciplinar com o objetivo de trazer a realidade cultural dos jogos e brincadeiras vivenciadas nas cinco regiões do Brasil:  
Sudeste, Centro- Oeste, Sul, Nordeste e Norte.***





## **APRESENTAÇÃO**

Nosso professor mentor, Ricardo Bustamante, nos apresentou em uma aula expositiva, a Metodologia SCRUM, aplicada ao projeto, seguindo os passos do método ágil para a investigação, criação, preparação, execução e implementação de “Uso da metodologia Scrum para elaboração de um mapa interativo sobre jogos e brincadeiras e suas referências culturais para aulas de Educação Física”.

Pesquisas: Biblioteca Virtual;

### **OBJETIVO:**

Confeccionar o e-book a fim de corroborar com os objetivos do projeto.

Esperamos que possamos não somente valorizar, mas reconhecer e mostrar a influência da riqueza e da diversidade cultural da infância brasileira ao resgatar diversos jogos e brincadeiras do norte a sul do Brasil, algumas já conhecidas e outras novas, dependendo de cada região.





## SUMÁRIO

Resumo.....	2
Tema do E-book.....	4
Organização do conteúdo do E-book.....	4
Brincadeiras da Região Sudeste	
Brincadeiras da Região Centro-Oeste	
Brincadeiras da Região Sul	
Brincadeiras da Região Nordeste	
Brincadeiras da Região Norte	
Desenvolvimento do Tema.....	5





## SUMÁRIO

1. Jogos e Brincadeiras das cinco Regiões do Brasil
2. Algumas características das regiões brasileiras
3. Dez gírias brasileiras em cada Região

Gírias da Região Sudeste

Gírias da Região Centro-oeste

Gírias da Região Sul

Gírias da Região Nordeste

Gírias da Região Norte

Agradecimentos.....5





## 2.2 JOGOS E BRINCADEIRAS DAS CINCO REGIÕES DO BRASIL

Os jogos, interações e brincadeiras são importantes componentes de ludicidade, estabelecido na Base Nacional Curricular Comum (BNCC) como formativa dos eixos estruturantes da Educação Infantil.

Uma oportunidade de conhecer e experimentar alguns jogos e brincadeiras do Brasil e suas características: as origens, os materiais, as regras e os espaços nos quais são praticadas.

Brincadeiras da região Sudeste

Brincadeiras da região Centro-Oeste

Brincadeiras da região Sul

Brincadeiras da região Nordeste

Brincadeiras da região Norte





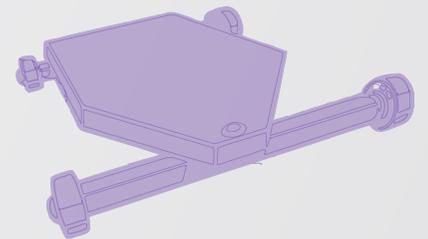
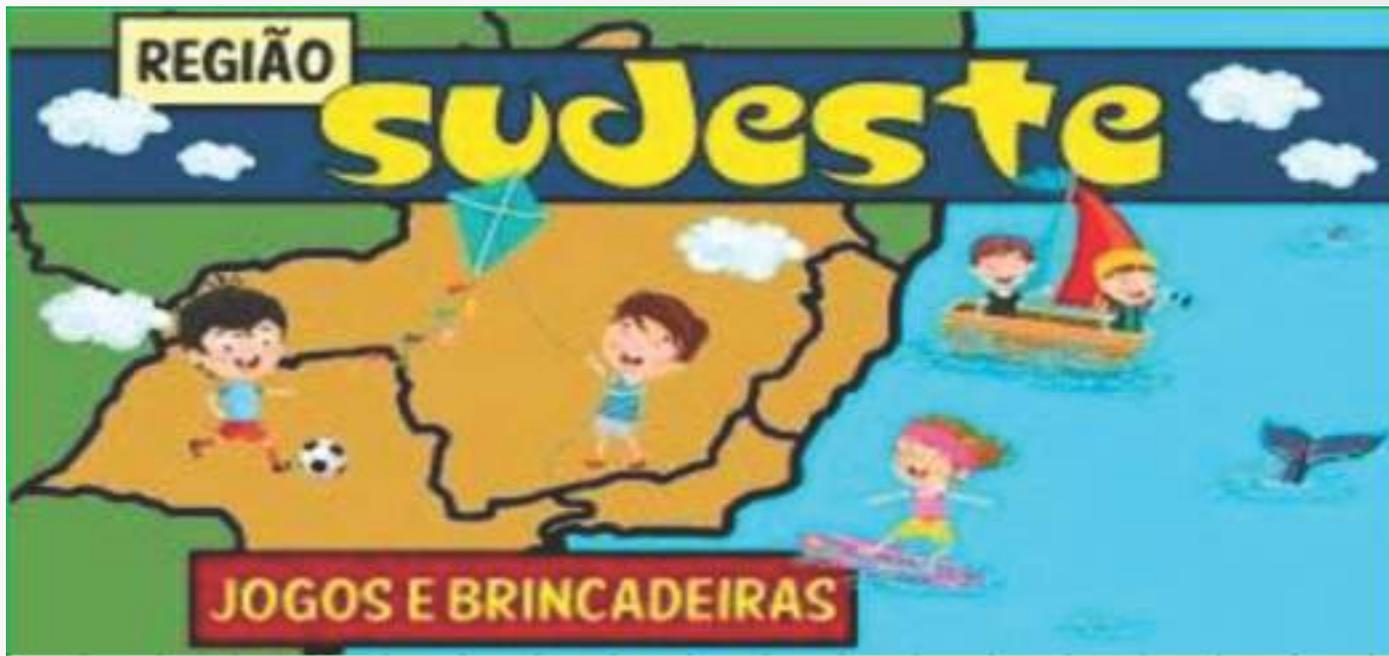
# JOGOS E BRINCADEIRAS DAS CINCO REGIÕES DO BRASIL





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUDESTE







## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUDESTE



### • **COBRA CEGA**

- Origem: Cidade de São Paulo (SP).
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 6 a 10.
- Espaço: Que não contenha móveis ou outros objetos, assim ninguém correrá o risco de se machucar.
- Recurso para a brincadeira: Lenço.
- Passo a passo da brincadeira:

Um dos participantes é escolhido para ser a Cobra Cega. Tem que vedar os olhos e rodar em torno dez vezes. Ela sairá atrás dos outros participantes e quem for pego, vira a nova cobra-cega e assim, continuamente.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUDESTE

- **TACO**
- Origem: Muito tradicional nas ruas da capital de São Paulo, infelizmente, deixou de ser tradicional pelo crescimento e desenvolvimento da capital e do trânsito dos veículos.
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 6 a 10.
- Recursos para a brincadeira: Taco de madeira, garrafa PET ou bolinhas de tênis.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. Os participantes terão que se dividirem em 2 grupos.
  2. Dois participantes são os rebatedores que ficaram com o taco de madeira protegendo as bases que será de Garrafa PET. Quando os rebatedores tiram o taco do chão, os lançadores podem chutar a base o lançar a bolinha de tênis;





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUDESTE



3. Caso consigam quebrar a defesa dos rebatedores e derrubar a base, esses ficam com o taco ou se os rebatedores jogarem a bola longe por cinco vezes, esses ganham o jogo e trocam de lugar com os lançadores.

- **ROUBA BANDEIRA**

- Origem: Brincadeira antiga, tem “cheirinho de infância”, se popularizou no Brasil nos anos 70/80. Mas foi iniciada pelos escoteiros, segundo consta no ano de 1947. Chamada pelos americanos de Capture the Flag.

- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 6 a 10.
- Recursos da brincadeira: Lenço (bandeira) e giz.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUDESTE

- Passo a passo da brincadeira:
  1. Faça um risco no chão utilizando um giz, assim, as equipes ficarão separadas. Atrás das equipes ficará a bandeira que é o lenço;
  2. Divida os participantes em dois times e cada time terá que montar uma estratégia para atravessar o campo do seu adversário e assim roubar a bandeira, porém a missão é não ser pego;
  3. O jogador que for pego será capturado e ficará congelado no território, porém poderá se mover quando alguém do time o tocar. Este por sua vez terá que correr para o campo do seu time. Ganha a equipe que conseguir pegar primeiro a bandeira do time adversário e chegar a seu campo.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUDESTE

- **BATATA QUENTE**

- Origem: Brincadeira tradicional no Brasil. Não há registros de como ela surgiu, mas foi muito praticada no século XIX, e dizem que é de origem africana, mas a origem do seu nome se deu ao fato das pessoas terem dificuldades de segurar uma batata quente.

- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 6 a 10. Recurso da brincadeira: Bola (batata).

- Passo a passo da brincadeira:

As crianças se sentam em círculo enquanto uma fica do lado de fora dizendo: “Batata quente, quente, quente, quente, até dizer a certa altura queimou!” Durante a frase, as crianças sentadas passam uma bola de mão em mão até escutarem a palavra “queimou”. Quem estiver com a bola sai da brincadeira e ganha quem ficar por último.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUDESTE

- **BARRA-MANTEIGA**
  - Origem: Brincadeira que foi muito popular na região sudeste do Brasil.
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 6 a 10.
- Recurso para a brincadeira: Giz. Desenhar duas linhas paralelas no chão,
  - com auxílio de um giz, com cerca de 8 metros de distância.
  - Passo a passo da brincadeira:
    1. Separar dois grupos de crianças, cada um deve ficar atrás da linha marcada. Os participantes devem ficar um ao lado do outro com as mãos estendidas;





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUDESTE

1. Um dos participantes vai até o grupo adversário e bate, de leve, nas mãos de todas as crianças dizendo ou cantando: "Barra-manteiga. Minha mãe mandou bater nesta daqui: 1, 2, 3". Quando disserem a última sílaba quem estiver prestes a levar tapa deve tentar retirar a mão antes de apanhar. Se conseguir ele ganha, se não ele perde.

- Obs: Outra variação da brincadeira: Ao terminar a frase, bate mais forte na mão do colega e corre para o seu campo. Se for pego, passa para a outra equipe e a brincadeira recomeça com o outro grupo. Ganha a equipe que ficar com maior número de crianças.

- **VACA AMARELA**

- Origem: São Paulo (SP).





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUDESTE



- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 5 a 10.
- Recursos da brincadeira: Cantorias rimadas.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. Um grupo de participantes canta a canção folclórica:
    - "Vaca amarela pulou a janela / Fez cocô na panela / Mexeu, mexeu, mexeu / Quem falar primeiro come todo o cocô dela".
    - "Um, dois, três, cala a boca japonês / Chinês, fecha os olhos de uma vez".
  2. O primeiro que falar sai da brincadeira.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUDESTE



- Outras Versões: "Vaca amarela / Cagou na tigela / Quem falar primeiro / Comeu a bosta dela". Origem: Minas Gerais. Passo a passo da brincadeira:

Duas crianças se colocam uma de frente á outra e dão as mãos. Depois balaçam os braços, indo e vindo, cantando: "Serra, serra, serrador! / Serra o papo do vovô! / Quantas tábuas já serrou?. Uma delas crianças diz o número e, sem soltar as mãos, as duas dão um giro completo até completar o número escolhido.

- **ESCRAVOS DE JÓ**

- Origem: Marinheiros franceses, e tem uma versão da origem ser a cidade de Tatuí no Estado de São Paulo (SP). Na Bahia é alusiva à escravidão, com palavras de dialeto





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUDESTE



africano como Escravo de Jó (em Iorubá, significa senhor), caxangá (pedra) e zambelê (escravo velho).

- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 5 a 10.
- Recursos da brincadeira: Pedra ou outro objeto.
- Passo a passo da brincadeira:
  - Brinca-se com uma pedra que vai sendo passada pelos integrantes da roda à medida que os versos são cantados;
  - Canto: “Escravos de Jó / jogavam caxangá / Tira, bota, deixa o zambelê ficar / Guerreiros com guerreiros fazem zigue-zigue-zá. / Guerreiros com guerreiros fazem zigue-zigue-zá”.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUDESTE

- Quando acabar a cantiga, a criança que estiver com a pedra pagará uma prenda.
- **CHOCOLATE INGLÊS**
  - Origem: Quissamã, um município brasileiro do estado do Rio de Janeiro, situado na região Norte Fluminense.
  - Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 4.
  - Recursos da brincadeira: Música para acompanhar e as palmas.
  - Passo a passo da brincadeira:
    1. Todos devem formar um círculo (em pé) e colocar as mãos umas sobre as outras de seus colegas, formando uma espécie de corrente;





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUDESTE

1. Todos devem dizer ao mesmo tempo: "Chocolate Inglês, tá na boca do freguês, de primeira qualidade, conta 1, 2, 3";
2. Enquanto isso, os jogadores devem bater nas mãos dos colegas ao lado (primeiro um, depois o outro e o outro, e não simultaneamente);
3. Quando a música termina, quem teve a mão tocada por último deve pisar no pé de quem estiver ao seu lado. Se não conseguir pisar, ela deve piscar para alguém da roda discretamente para que ela pise em algum colega ao lado. Quem levar a pisada sai da roda.

- **PAREDÃO**
- Origem: Belo Horizonte (MG).
- Participantes: Número limite de 20.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUDESTE

- Recursos da brincadeira: Uma parede, bola (geralmente de vôlei).
- Passo a passo da brincadeira:
  - Formar uma fila em frente a uma parede. O primeiro integrante da fila deve jogar a bola na parede e rebater sempre usando as mãos. Depois, o segundo da fila deve rebater a bola na parede, tentando tornar a rebatida do próximo jogador mais difícil. Se o jogador não conseguir rebater a bola na parede, ele é eliminado da partida, e só retornará na próxima rodada.
  - Outra versão: Cada participante deve atingir a parede com a bola chutando-a, com apenas um toque. Todos possuem três vidas e quem errar perde uma. Quem perde as três sai da brincadeira. Vence quem ficar por último.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUDESTE



- **CAÍ NO POÇO**

- Origem: Carbonita (MG).
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 5 a 6.
- Recurso da brincadeira: Lenço, Parlenda.
- Passo a passo da brincadeira:

1. Uma criança deve vendar os olhos simulando ter caído em um poço escuro. Outra criança ajuda a escolher o “bem” do colega, perguntando: “é esse?”, até que o vendado escolha. Antes de tirar a venda, a criança deve escolher como ela será salva dizendo o nome de uma fruta: pera (aperto de mãos); uva (abraço); maçã (beijo no rosto); salada mista (soma dos três);





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUDESTE

1. Ah, precisam cantar uma parlenda , que segue descrita abaixo: Criança vendada:  
"Caí no poço!"

- Outras crianças: "Que altura?" Outras crianças: "Do pescoço". Outras crianças:

"Que te tira?" Criança vendada: "Meu bem!"

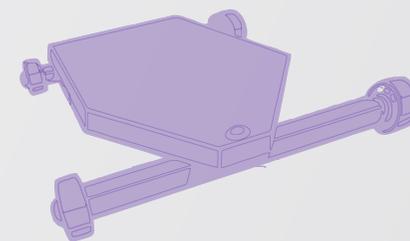
- Todas: "Pera, uva, maçã ou salada mista?"





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO CENTRO-OESTE







## BRINCADEIRAS DA REGIÃO CENTRO-OESTE



- **CORRE COTIA**
- Origem: Tipo "pega-pega com ciranda" da região Centro-Oeste do Brasil. Ninguém sabe ao certo quem compôs a cantiga, e nem como a brincadeira surgiu, mas sabe-se que é jogada há muitos anos.
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 6 a 10.
- Recurso para a brincadeira: Lenço.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. Todos os participantes, menos o pegador se sentam em círculo.
  2. Com um lenço na mão, o pegador anda em volta do círculo enquanto todos cantam as rimas de olhos fechados:





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO CENTRO-OESTE

- “Corre, cotia / Na casa da tia / Corre cipó / Na casa da vó / Lencinho na mão / Caiu no chão / Mocinha bonita / Do meu coração”.

1. No meio da cantoria o pegador coloca o lenço atrás de um dos jogadores. No final das rimas todos abrem os olhos e quando o participante escolhido perceber que o lenço está atrás dele ele corre atrás do pegador, que deve correr para pegar o lugar vago. Se for apanhado antes de chegar ao lugar vazio, o pegador continua nessa função, mas se ele conseguir dar a volta e ocupar o lugar vago é o jogador escolhido quem será o pegador.

- **MÃE DA RUA**
- Origem: Cidade de Londrina (PR).





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO CENTRO-OESTE



- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 3 a 6.
- Espaço: Quadra, campo, rua, calçada ou sala de casa.
- Recurso da brincadeira: Não possui.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. O grupo é dividido em dois lados ou times, deixando na área central, apenas uma criança, a “mãe da rua”;
  2. Cada grupo fica em uma das extremidades de uma quadra, de um campo, rua ou calçada;
  3. A mamãe da rua se posiciona no meio, entre os dois grupos. As demais crianças devem atravessar de um lado para o outro pulando em um pé só, e fugindo da “mãe da rua”;





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO CENTRO-OESTE



4. Enquanto isso, a “mãe da rua” precisa correr e tentar pegar quem cruza a quadra, de um lado para o outro, pulando também em um pé só;
5. Quem for pego poderá correr com as duas pernas ajudando a capturar os demais. A brincadeira termina quando todos forem pegos. Quem a “mãe da rua” conseguir pegar primeiro, passa a ser a “mãe da rua”.

- **ALERTA COR**

- Origem: Região Sudeste, especificamente, surgiu em Santana do Parnaíba (SP).
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 5 a 10.
- Recurso da brincadeira: Algum objeto ou outro material que tenha uma cor.
- Passo a passo da brincadeira:





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO CENTRO-OESTE



1. Escolher um participante para ser o pegador.
2. O pegador deve dizer; “Alerta Cor”. Logo após dizer isso, os demais jogadores perguntam: “Que cor?”
3. O pegador escolhe uma cor e todos os outros jogadores devem estar tocando em algo da cor escolhida para ficarem salvos, caso contrário, poderão ser pegos;
4. Quando alguém é pego, este participante vira o novo pegador. Em outra versão da brincadeira, poderão pagar uma prenda.

- **BOCA DE FORNO**
- Origem: Interior de Minas Gerais e se popularizou na cidade Cuiabá (MT).





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO CENTRO-OESTE



- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 3.
- Recursos da brincadeira: Uma prenda ou outro objeto.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. Escolher, na sorte, quem será o “comandante” do grupo.
  2. O “comandante” diz: “boca de forno” e os demais participantes respondem: “forno”. / “Faz o que eu mando?” / “faço”. / “E se não fizer? / “ganha um bolo”;
  3. Neste momento, “comandante” pede para os outros participantes que façam algo, como pular, correr até algum lugar ou buscar algum objeto de determinada cor. Quem chegar por último leva um “bolo” - um tapa na mão o paga alguma prenda escolhida pelo “comandante”.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO CENTRO-OESTE



- **BETE**
  - Origem: Originou do cricket, um jogo popular no Reino Unido. Criado por jangadeiros no Brasil no século XVIII; Já praticado por ingleses da Companhia das Índias Ocidentais, que jogavam taco nos porões do navio durante a viagem de travessia dos oceanos.
    - Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 6 a 12.
    - Recursos da brincadeira: Bola, bete (taco), garrafa PET, lata ou outro objeto.
    - Passo a passo da brincadeira:
      1. Também conhecido como “bate-ombro, bets ou tacobol”, o objetivo do jogo é fazer o maior número de pontos.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO CENTRO-OESTE



Basta rebater a bola lançada pelo jogador adversário, e no tempo em que o integrante da outra equipe estiver correndo atrás da bola, a dupla que rebateu deve cruzar os betes ou tacos no centro do campo, contabilizando um ponto cada vez que cruzam os tacos;

2. Fazer dois círculos com uma distância de cerca de 10 m. entre eles, que serão a “base” em que os jogadores adversários ficarão. Participam duas duplas, em que cada membro deverá ficar em círculos diferentes. Uma dupla ficará com o taco (os rebatedores) e a outra ficará com a bola (os lançadores);

3. Dentro do círculo deve-se colocar uma garrafa PET, lata ou outro objeto que possa ser derrubado, mas que não caia facilmente com o vento. Cada jogador que estiver com o bete deve ficar dentro do círculo com o taco sempre tocando o chão. Os jogadores sem o bete ficam atrás do círculo.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO CENTRO-OESTE



- **FUTEBOL DE SABÃO**
- Origem: Invenção do espanhol Alexandre de Finisterre, ferido em 1936 durante a Guerra civil Espanhola. Uma variação do futebol convencional.
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 4 a 10.
- Recurso da brincadeira: Campo inflável preenchido com água e sabão líquido, como o Pula-pula, no formato de campo de futebol (de vez em quando é preciso irrigar o campo com água e sabão para mantê-lo escorregadio).
- Passo a passo da brincadeira:
  1. As equipes são compostas por um número geralmente de 6 a 10 pessoas;
  2. Duas equipes rivais devem tentar fazer o maior número de gols no campo do adversário;





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO CENTRO-OESTE



3. O tempo de jogo no futebol de sabão é geralmente limitado a 20 ou 30 minutos.
  - Obs: Os jogadores devem usar roupas adequadas para o jogo, como shorts e camisas sem botões ou zíperes, meias ais longas, para evitar escorregões e lesões. Como o campo de futebol de sabão é muito escorregadio, o que pode dificultar a corrida e o chute, por isso é importante praticar para aprender a correr e chutar de forma segura, sem perder o equilíbrio a velocidade ao mesmo tempo.

- **BALANÇA CAIXÃO**

- Origem: Mato Grosso, popularizando entre as crianças de baixa renda. Uma espécie de “esconde-esconde” com personagens.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO CENTRO-OESTE

- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 2.
- Recursos da brincadeira: Banco ou cadeira, chão.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. Um participante senta em um banco ou cadeira e será o rei ou rainha da brincadeira. Outro participante, que será o servo ou a serva, vai se sentar no chão e encostar o rosto no colo do rei ou rainha. Os outros participantes encostarão o rosto nas costas da pessoa a frente e todos vão dizer juntos: “Balança caixão, / balança você, / dá um tapa nas costas e vai se esconder”;
  2. Neste momento, o último da fila dá tapa nas costas de quem está na frente e se esconde. Todos devem repetir esta ação até que eles estejam escondidos, ação que estimula a percepção do espaço e a atenção dos participantes;





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO CENTRO-OESTE



3. O servo sai em busca de todos e ganha a brincadeira o último a ser pego.

- **MÃE DA RUA**

- Origem: Cidade de Londrina (PR).

- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 3 a 6.

- Espaço: Quadra, campo, rua, calçada ou sala de casa.

- Recurso da brincadeira: Não possui.

- Passo a passo da brincadeira:

1. O grupo é dividido em dois lados ou times, deixando na área central, apenas uma criança, a “mãe da rua”;





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO CENTRO-OESTE

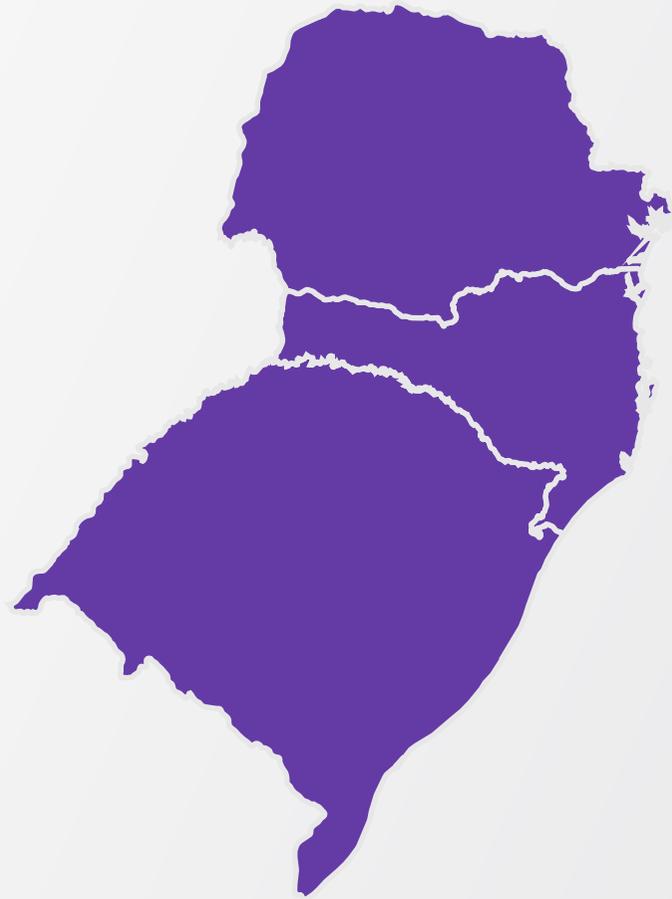


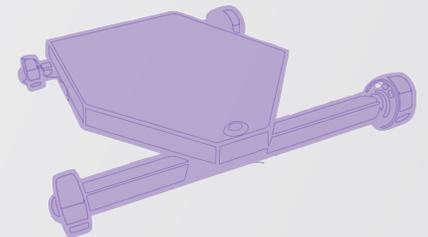
2. Cada grupo fica em uma das extremidades de uma quadra, de um campo, rua ou calçada;
3. A mãe da rua se posiciona no meio, entre os dois grupos. As demais crianças devem atravessar de um lado para o outro pulando em um pé só, e fugindo da “mãe da rua”. Enquanto isso, a “mãe da rua” precisa correr e tentar pegar quem cruza a quadra, de um lado para o outro, pulando também em um pé só;
4. Quem for pego poderá correr com as duas pernas ajudando a capturar os demais. A brincadeira termina quando todos forem pegos. Quem a “mãe da rua” conseguir pegar primeiro, passa a ser a “mãe da rua”.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL







## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL

- **CORRIDA DE SACO**
- Origem: Originária da cidade de Santa Catarina (SC).
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 2.
- Recursos da brincadeira: Sacos de estopa, sacos de tecido, sacos de batata ou de arroz, apito.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. Antes de começar, demarcar no chão, a chegada e a largada. Todos os participantes deverão vestir sacos e os segurarem com as mãos para saltarem;
  2. Os participantes não poderão tirar as pernas de dentro dos sacos até alcançarem a linha de chegada;





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL

- **CORRIDA DE SACO**
- Origem: Originária da cidade de Santa Catarina (SC).
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 2.
- Recursos da brincadeira: Sacos de estopa, sacos de tecido, sacos de batata ou de arroz, apito.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. Antes de começar, demarcar no chão, a chegada e a largada. Todos os participantes deverão vestir sacos e os segurarem com as mãos para saltarem;
  2. Os participantes não poderão tirar as pernas de dentro dos sacos até alcançarem a linha de chegada;
  3. Ganha a corrida aquele que cruzar primeiro a linha de chegada.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL



- **CAI NA REDE É PEIXE**
- Origem: Não especificada, porém, pode ter sua origem devido à localização geográfica próxima ao mar de seus habitantes. Outro nome: Pega-Pega Corrente.
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 3.
- Recursos da brincadeira: Não possui.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. Selecionar um participante para ser o pegador.
  2. O escolhido como pegador deverá correr atrás dos outros, a fim de pegá-los. Os participantes que forem pegos deverão ficar de mão dada ao pegador, formando uma corrente. O jogo acaba somente quando todos forem pegos.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL

- **COELHO SAI DA TOCA**
- Origem: Guaporé (RS).
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 5.
- Recurso da brincadeira: Não possui. Giz se for pequeno o número dos participantes.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. Dividir as crianças em trios. Duas crianças formam a toca e outra será o coelho. A toca é feita quando a dupla junta as mãos no ar e forma uma casinha. O coelho fica agachado entre elas;
  2. Outra criança fica em pé entre as tocas e deve gritar; “Coelho sai da toca!” Os coelhos entocados precisam trocar de casinha





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL

1. enquanto a que gritou deve tentar roubar a toca de alguém. Se conseguir, a que ficou sem toca passa a gritar no centro do espaço: “Toca troca de lugar”, as tocas devem trocar de coelho.

- **PATO, PATO, GANSO**
- Origem: Cidade de Campo Grande (MS).
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 5.
- Recurso da brincadeira: Não possui.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. Primeiramente, é preciso decidir na sorte quem será o “ganso”;
  2. Em seguida, os demais participantes devem

sentar em círculo;





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL



3. O “ganso” tem que andar tocando a cabeça de cada integrante dizendo; “pato, pato, pato” quantas vezes quiser e, ao selecionar alguém como “vítima”, deverá dizer: “ganso”. A pessoa escolhida deverá levantar e correr atrás do “ganso”, que tentará sentar no lugar vazio deixando pelo “pato”. Se alcançá-lo, ela ganha a rodada. Caso contrário, ela se torna o “ganso” da próxima partida.

- **GATO MIA**
- Origem: Provavelmente, o jogo tenha surgido a partir de jogos antigos de esconder, em que a partir de observações dos gatos, criou-se uma variação com regras próprias.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL

- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 3.
- Recurso da brincadeira: Venda para os olhos.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. Um participante fica com os olhos vendados e os demais se escondem em locais próximos. Quem está vendado deve procurá-los e, ao tocar em alguém, deve falar: “Gato mia”. E a pessoa deve responder: “miau”. Assim, é necessário adivinhar quem é a pessoa tocada;
  2. Se acertar, essa pessoa vira o próximo pegador. Se não, ela segue procurando os demais participantes. Os participantes que se escondem podem mudar a voz para tentarem dificultar o reconhecimento, engrossando, afinando ou imitando outros jogadores.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL



- **CARNE CRUA**

- Origem: Paraná (PR).

- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 4.

- Recurso da brincadeira: Bola.

- Passo a passo da brincadeira:

1. Uma pessoa selecionada deverá jogar em algum participante. O participante que foi acertado virará “repolho” (e se abaixa). Caso contrário, o oponente pode pegar a bola e tentar acertá-lo de volta;

2. O “repolho” pode tentar acertar a bola em outros participantes ou tentar pegar nas pernas dos outros com as mãos;

3. Ganha a brincadeira o jogador que ficar por último.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL



- **CHOCOLATE MANDOLATE**
- Origem: Porto Alegre (RS).
- Participantes Não há número limite, mas no mínimo de 3.
- Recurso da brincadeira: Corda.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. Dois jogadores começam a brincadeira, enquanto o terceiro pula;
  2. Os que estiverem batendo corda deverão dizer o seguinte verso: No “cho-co-la”;
  3. Quando chegar no “te” o jogador deverá abaixar-se, quando a corda passar por cima;
  4. Os integrantes deverão bater a corda e dizer: “Man-do-la-te”.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL



1. O integrante continua abaixado no “Man-do-la” e se levanta no “te” para pular;
2. A diversão segue até alguém errar, quando cometida a falha a vez será passada.

- **CONEBOL**
- Origem: Caxias do Sul (RS).
- Participantes: Mínimo de um ou dois.
- Recursos da brincadeira: Folha de papel, grampeador, uma cola, lápis de cor e tampinhas de garrafa. (Pode usar também meia garrafa PET passando uma fita crepe nas bordas da garrafa para não se machucar).
- Passo a passo da brincadeira:





## **BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL**

1. Enrole o papel de uma ponta à outra formando um cone;
2. Cole a folha e grampeie para que o cone fique firme;
3. Se quiser, pode decorar/pintar a folha de papel da forma que preferir antes de enrolá-la;
4. Jogar as tampinhas para o alto, e tentar pegá-la usando o cone;
5. Pode brincar individualmente ou em dupla.

- **MUNDO ANIMAL**

- Origem: Não especificada.
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 5.
- Recurso da brincadeira: Não possui.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL



- Passo a passo da brincadeira:
  1. Os participantes falarão “mun-do-a-ni-mal” e devem escolher um número qualquer com os dedos da mão;
  2. Após os números terem sido mostrados ocorrerá a soma, a fim de saber qual será a letra correspondente no alfabeto;
  3. Tendo a letra em jogo, as crianças deverão dizer, rapidamente, o nome de um animal com a determinada letra. Quem disser primeiro ganha.
- **SENHOR RATINHO**
- Origem: Porto Alegre (RS).





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL

- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 5. Recurso da brincadeira: Não possui.
- Passo a passo da brincadeira:
  - 1. As crianças devem se juntar em uma roda, depois devem ser escolhidos entre a turma quem será o ratinho e o lobo;
  - 2. O lobo não pode saber quem é ratinho, então ele sai da roda. Quando ele volta, deve girar em volta da roda enquanto as crianças cantam: "Vamos passear na floresta, / enquanto seu lobo não vem" (2x);
- LOBO: "O senhor ratinho está em casa?" TODOS: "Não";
- LOBO: "A que horas ele vem?" TODOS: "Às três!"





## **BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL**



- **BRINCADEIRA DO TUCANARÉ**
- Origem: Comunidade indígena do Paraná (PR).
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 6.
- Recursos da brincadeira: Paus de madeira, barbante ou giz, ou pedra ou carvão.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. É necessário que os paus de madeira estejam fincados no chão e amarrados por barbante formando dois quadrados, um dentro do outro. Com os outros materiais deve-se formar também dois quadrados de dentro do outro;
  2. Dentro do quadrado de dentro ficam os tucunarés (um terço dos participantes). No segundo quadrado ficam os peixinhos (dois terços dos participantes).





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL

3. O objetivo dos tucunarés é pegar os peixinhos. Porém, no quadrado de fora deve haver 6 portinhas (espaços) para que os peixinhos possam fugir. Assim, os tucunarés saem do quadrado de dentro para o de fora e tentam capturar os peixinhos antes que eles fujam pelas portinhas;

4. Os capturados devem esperar o jogo acabar no quadrado de dentro. Dessa forma, o jogo se divide em rodadas, até que todos os peixinhos sejam capturados. Pode se estabelecer também um número limite de rodadas para que a competição seja maior.

- **BILBOQUÊ**
- Origem: Palavra de origem francesa, aparece em textos desde 1534 (Século XVI).

Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 1 ou 2.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL

- Recursos da brincadeira: Garrafa PET, duas tampinhas de garrafa PET, barbante.
- Passo a passo da brincadeira:
- Primeiramente é necessário montar o brinquedo Bilboquê, que facilmente é feito com os materiais listados acima;

1. Primeiro se corta a parte de cima da garrafa PET, no tamanho de um palmo. Pega então a tampinha e faz-se um furo em seu centro, passando um barbante pelo furo e dando um nó no lado de dentro da tampinha. Na outra ponta do barbante, o procedimento será o mesmo. Com uma tampinha se rosqueia a garrafa com o barbante para fora. Assim, o objetivo da brincadeira é tentar colocar a tampinha presa pelo barbante dentro da garrafa.

(Apesar de individual, as crianças podem brincar juntas, cada uma com seu Bilboquê).





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL

- **CINCO MARIAS**

- Origem: Paraná (PR), porém a origem mais antiga é portuguesa. Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 2.

- Recursos da brincadeira: Cinco (5) saquinhos com areia ou cinco (5) pedrinhas.

- Passo a passo da brincadeira:

1. As crianças ficam dispostas em uma roda. Um destas joga os cinco saquinhos ou as cinco pedrinhas no chão. O objetivo é jogar um saquinho para cima, pegar outro do chão enquanto o primeiro está no ar e com novo saquinho na mão agarrar o que estava no ar de novo;

2. Após isso, a criança joga os dois e tenta pegar mais um e assim por diante. Ganha um ponto a criança que conseguir fazer a sequência com os cinco saquinhos.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL



A criança passa a vez quando ela errar o movimento.

- **BATER O 31**

- Origem: Curitiba (Paraná), porém sua origem mais antiga é alemã. Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 5.

- Recurso da brincadeira: Não possui.

- Passo a passo da brincadeira:

1. Tipo “esconde-esconde” ao contrário, é necessário que uma criança se esconda, enquanto as outras, de olhos fechados, contam até um determinado número já escolhido. Quando acabar a contagem, todas saem à procura da criança escondida, quem a encontrar silenciosamente, se junta a ela;





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL



A criança passa a vez quando ela errar o movimento.

- **BATER O 31**

- Origem: Curitiba (Paraná), porém sua origem mais antiga é alemã. Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 5.

- Recurso da brincadeira: Não possui.

- Passo a passo da brincadeira:

1. Tipo “esconde-esconde” ao contrário, é necessário que uma criança se esconda, enquanto as outras, de olhos fechados, contam até um determinado número já escolhido. Quando acabar a contagem, todas saem à procura da criança escondida, quem a encontrar silenciosamente, se junta a ela;





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL



Acaba o jogo quando todas encontrarem a primeira criança;

2. Perde a última a encontrá-la, se tornando, então, a próxima a se esconder. Obs: Em outras regiões, esta brincadeira denomina-se “Sardinha.

- **PICO PICOLÉ**

- Origem: Guaporé (RS), Olívia e Curitiba (PR).

- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 5.

- Recurso da brincadeira: Não possui.

- Passo a passo da brincadeira:

1. Todos os jogadores deverão ficar de mãos fechadas, enquanto cantam a canção:

“Pico Picolé, que sabor você quer?”





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL

2. O participante que tiver dado o início deverá bater sobre as mãos fechadas dos colegas. Ao término da música, a pessoa cuja mão foi a última a ser batida deverá escolher um sabor de picolé;
3. Então, o jogador que está a comandar vai cantar o sabor selecionado batendo as mãos dos outros de acordo com as sílabas da palavra (Exemplo: mo-ran-go);
4. Quem receber O último de tapa precisa por a mão para trás. Após algumas rodadas, quem tiver com as duas mãos para trás estará eliminado. O último que sobrar ganha a brincadeira.

- **DERRETE MANTEIGA**
- Origem: Não especificado.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO SUL

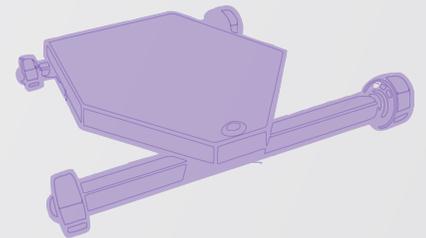
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 3.
- Recurso da brincadeira: Não possui.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. Escolher um participante para ser o pegador;
  2. Quem for pego pelo pegador deverá “derreter” (abaixar) devagar;
  3. Caso outro participante consiga tocar o pegador que está “derretendo” (abaixando), antes que ele chegue ao chão o salvará;
  4. Caso não consiga ser salvo antes de chegar ao chão virará o novo pegador.





## **BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORDESTE**







## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORDESTE



- **ESPIRROBOL**
- Origem: Não especificada no Brasil, mas possui registros antigos na França, Espanha, Estados Unidos e Argélia.
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 4.
- Recursos da brincadeira: Corda, bola de vôlei, saco de rede, um poste.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. Para iniciar será necessário formar duas duplas, formando dois times;
  2. Os jogadores deverão colocar a bola de vôlei dentro de um saco de rede e amarrar a ponta com uma corda grande. A outra ponta da corda será presa na parte de cima de algum poste;
  3. A brincadeira deverá ocorrer com cada time posicionado de um lado, batendo na bola com uma





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORDESTE



mãos, a fim de que a corda se enrole para o outro lado;

2. A equipe que conseguir enrolar toda a corda no poste, até que a bola pare de mexer, será a vencedora.

- **ELÁSTICO**

- Origem: Não especificada no Brasil, mas teve início na África. Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 3.

- Recurso da brincadeira: Um elástico (cerca de 3m. de comprimento).

- Passo a passo da brincadeira:

1. Primeiramente, fazer um nó unindo as duas pontas do elástico;





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORDESTE



2. Dois participantes deverão ficar em pé, um de frente para o outro, com uma distância de mais ou menos 2m. O elástico deverá ficar a redor de suas pernas que ficarão abertas para mantê-los esticado;
3. O terceiro jogador deverá pular no centro do retângulo formado pela tira e realizar desenhos e amarrações com as pernas. A sequência primeira é simples: Posicionar-se ao lado do elástico e pular com os pés juntos para dentro dele;
4. O segundo movimento será pular e abrir as pernas, a fim de que cada pé caia para cada lado de fora do elástico;
5. O terceiro movimento deverá ser um giro de 180° para que as tiras se enrolem nos tornozelos;
6. Por fim, pulará para o lado externo do elástico, girando o corpo para soltar-se da amarração;





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORDESTE



Obs: O elástico inicia-se rente ao chão, entretanto, quanto mais o jogador conseguir fazer os movimentos corretamente, ele vai subindo. Ganha que conseguir pular mais alto.

- **CHICOTE-QUEIMADO**

- Origem: Africana, surgiu na Bahia (BA).
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 6 a 10.
- Recurso da brincadeira: Lenço representando o chicote.
- Passo a passo da brincadeira:

1. Uma criança esconde um objeto qualquer enrolado em um lenço em forma de chicote e este deve ser procurado pelas outras crianças;





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORDESTE



2. Cada vez que alguém se aproxima do lugar onde o objeto está escondido, a pessoa que o escondeu diz: "Está quase quente!", ou "Está frio!" ou "Está gelado!", de acordo com a distância do objeto escondido. Quando ele é encontrado, quem o escondeu grita: "Chicote queimado!", e a criança que achou o objeto passa então a comandar a brincadeira;

Versão: Quem souber poderá cantar: "Chicotinho queimado / Vale dois cruzados / Quem olhar para trás / Toma chicotada".

- **ORDEM**
- Origem: Bahia (BA).
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 5.
- Recurso da brincadeira: Bola de qualquer

tamanho e qualquer tipo. Bola de meia também dá certo.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORDESTE



- Passo a passo da brincadeira:
  1. Um participante tem que jogar a bola na parede e pegá-la de volta sem deixá-la cair no chão. A cada rodada, um integrante tem que jogar a bola seguindo o que está sendo falado pelos outros participantes:
    2. “Ordem / Sem lugar / Sem rir / Sem falar / Com um pé / Com o outro/ Com uma mão / Com a outra / Bate palma / Pirueta / De trás pra frente / Cruzado / Queda feita”.
- **BANDEIRINHA ARRIOU**
- Origem: Em alguns lugares, é conhecida como “pique-bandeira”, muito popular na Bahia.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORDESTE



- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 6.
- Recurso da brincadeira: Objeto representando a bandeira.
- Passo a passo da brincadeira:

Dividir os participantes em dois grupos. O jogo começa quando alguém diz: “Bandeirinha arriou”. O objetivo é roubar a bandeira do time adversário e trazer para o seu campo. Mas o jogador que entrar no campo do time adversário e for tocado por alguém fica preso no lugar. Só pode sair se for “salvo” por alguém do seu próprio time. Ganha o time que capturar a bandeira adversária mais vezes.

- **CASINHA DE SABUGO**
- Origem: Ceará (CE).





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORDESTE



- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 6.
- Recurso da brincadeira: Objeto representando a bandeira.
- Passo a passo da brincadeira:

Dividir os participantes em dois grupos. O jogo começa quando alguém diz: “Bandeirinha arriou”. O objetivo é roubar a bandeira do time adversário e trazer para o seu campo. Mas o jogador que entrar no campo do time adversário e for tocado por alguém fica preso no lugar. Só pode sair se for “salvo” por alguém do seu próprio time. Ganha o time que capturar a bandeira adversária mais vezes.

- **CASINHA DE SABUGO**
- Origem: Ceará (CE).





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORDESTE



- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 4 a 5.
- Recurso da brincadeira: Sabugos.
- Passo a passo da brincadeira:
  - Os participantes têm que encaixar um sabugo no outro, fazendo bastante força com as mãos, para que eles fiquem bem unidos. Vá empilhando os sabugos até montar a casa do jeito que preferir.

- **SORRISO MILIONÁRIO**

- Origem: João Pessoa (PB).
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 4. Recursos da brincadeira: Bexigas vazias ou folhas de árvore.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORDESTE



- Passo a passo da brincadeira:
  1. Cada participante fica com três bexigas e todos têm que ficar andando, se misturando. Quando alguém gritar “para”, cada participante deve correr para frente de outro e fazer palhaçadas. O outro tem que ficar parado, sem rir. O desafio vai se repetindo e quem fica sem bexigas sai da brincadeira. Quem tiver mais ganha. Não vale fazer cócegas para o outro rir.

- **DEDO ESTRALADO**
- Origem: Maranguape (CE).
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 4.
- Recurso da brincadeira: Não possui.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORDESTE



- Passo a passo da brincadeira:
  1. Um dos participantes coloca as mãos para trás sem que os outros vejam, e puxa os dedos de uma das mãos até que um dedo estrale. Depois, ele estica a mão para frente e cada um escolhe um dedo. Quem acertar o dedo que estralou é o vencedor.

- **SETE PECADOS**
- *Origem: Jaboatão dos Guarapés em Pernambuco (PE).*
- *Participantes: Não há número limite, mas pode ser 7.*
- *Recurso da brincadeira: Bola, sete pedrinhas.*
- *Passo a passo da brincadeira:*





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORDESTE



1. É feita no chão uma quantidade de buracos correspondente ao número de participantes (com quatro crianças são feitos 4 buracos). Os buracos devem estar dispostos em linha, um do lado do outro. Cada participante deve escolher sete pedrinhas, que ficam do lado do seu buraco. As pedrinhas representam os pecados;
2. Uma criança é escolhida para ser a manja (pegador);
3. Os participantes escolhem um pique. Quando os participantes estão no pique a manja joga bola para o alto para dar chance de o colega escapar;
4. O dono do buraco aonde a bola cair vai ser perseguido pela manja que sai correndo atrás do fugitivo. Se o manja conseguir queimar quem ela persegue, essa criança perde uma das pedrinhas, que é colocada no buraco;





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORDESTE



5. Mas o fugitivo, que vai tentar escapar do manja, tentará despistar a manja para colocar uma pedrinha no buraco dela. Se o fugitivo consegue colocar uma pedrinha no buraco da manja, inicia-se uma próxima rodada;
6. Quem pegar sete pecados (ou ter as sete pedrinhas colocadas no buraco) terá que ir para a parede. Nesta parede deverá levar sete boladas de cada um dos participantes.

- **MACACO FOI À FEIRA**
- Origem: Teresina (PI).
- Participantes: Não há número limite, mas pode ser 10 ou 12.
- Recurso da brincadeira: Corda
- Passo a passo da brincadeira:





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORDESTE



1. Dois integrantes batem a corda e o terceiro fica no meio, pulando e cantando os versos abaixo. Quem segura a corda vai aumentando e diminuindo a velocidade;
2. Ganha aquele que demorar mais para errar (ou tropeçar);
3. “O macaco foi à feira, / não teve o que comprar / Comprou uma cadeira / pra comadre se sentar / A comadre se sentou / A cadeira esborrachou / Coitada da comadre foi parar no corredor”.

### • **GULU OUBOBINHO**

- Origem: Não especificada. Possui diferentes nomes dependendo da região. Em MG é “piruzinho”. No Nordeste “gulu”.
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 3 a 6.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORDESTE



- Recurso da brincadeira: Bola.
- Passo a passo da brincadeira:
- Os participantes ficam passando a bola de um para o outro com os pés ou com as mãos enquanto uma criança fica como “gulu” ou “bobinho”, tentando capturar a bola. Quando ela conseguir, deixa de ser o “gulu” e troca de lugar com o último participante que tocou na bola.

- **TREM MALUCO**

- Origem: Campina Grande (PB).
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 6.
- Recurso da brincadeira: Parlenda.
- Passo a passo da brincadeira:





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORDESTE



1. Formam uma dupla e no ritmo da parlenda, as crianças devem fazer movimentos sincronizados com as mãos. A cada verso as mãos se alternam: uma mão vai para baixo, enquanto a outra vai para cima. Em seguida, uma criança estende a mão para frente, e o seu parceiro bate as palmas sobre elas. Então, a dupla bate palma sempre no ritmo da música;

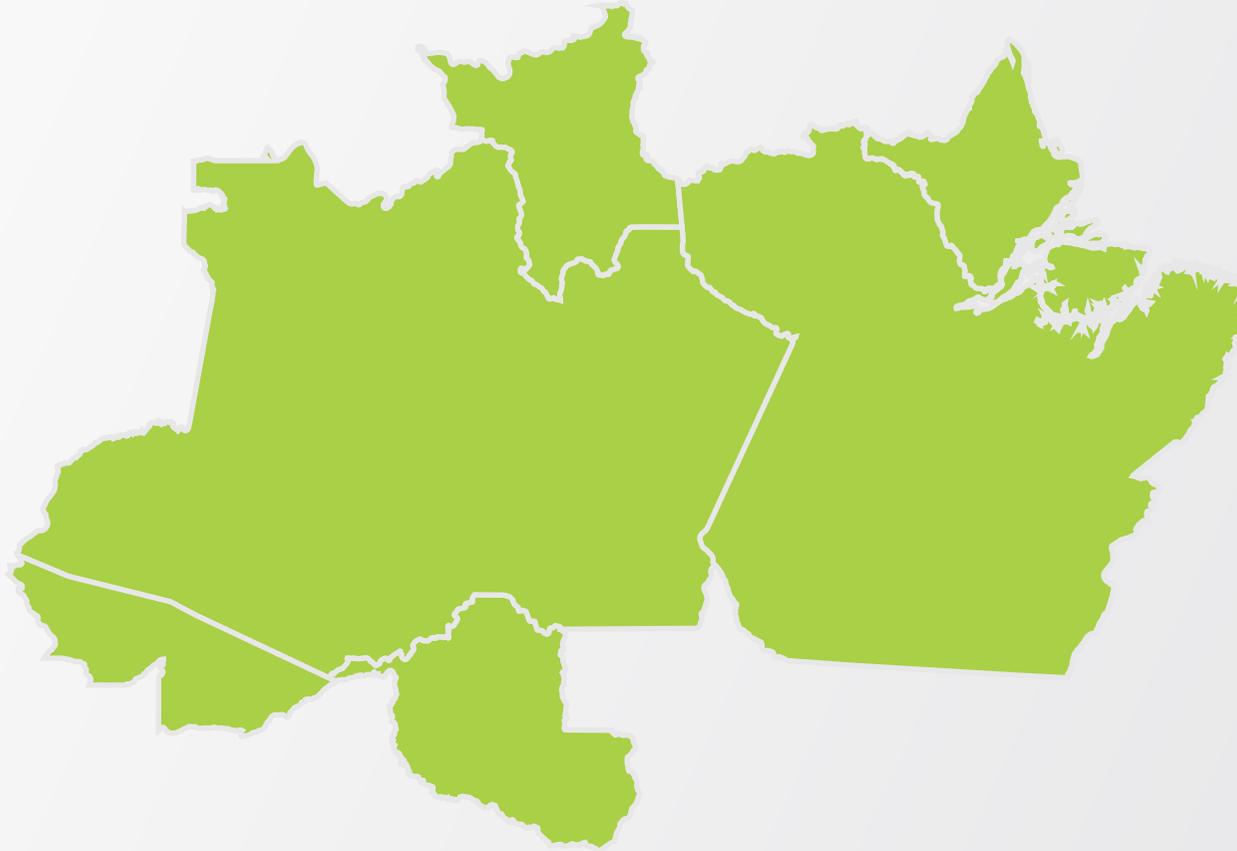
2. Parlenda: as crianças devem cantar rapidamente e também os movimentos: "O trem maluco / Quando sai de Pernambuco / vai fazendo xique-xique / Até chegar ao Ceará. / Rebola pai, rebola mãe, rebola filha, / Eu também sou da família / Também quero rebolar".

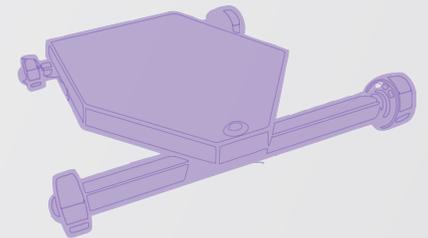
Outra versão: "O trem maluco / Quando sai de Pernambuco / Vai fazendo vuco-vuco / Até chegar ao Ceará / Rebola pai, mãe, filho bonitinho / Eu também quero rebolar / Um pouquinho de Coca-Cola / Um pouquinho de guaraná / Um pouquinho de cerveja / Para refrescar / Um mais um, 21 / Dois mais dois, 22 / Tenho sete namorados / Mas só me caso com aquele / Que me der um jerimum / Je-ri-mum".





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORTE







## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORTE

- **QUEIMADA**

- Origem: Há relatos de que sua origem é da Idade Média, ou da Colômbia ou dos Estados Unidos.
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 4.
- Recurso da brincadeira: Uma bola de tamanho médio que não machuque.

Passo a passo da brincadeira:

1. As crianças devem se dividir em dois grupos com número igual de participantes. O objetivo é lançar a bola e “queimar” (antigamente se dizia “Carimbá”, “carimbar”), ou seja, atingir um integrante do outro time. A bola deve atingir o participante e cair no chão;
2. Em seguida aquele que for “queimado” vai para o “cemitério”, atrás do campo oponente.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORTE



Mas, os “vivos” podem tentar lançar a bola para o “morto” por cima dos oponentes. Se ele conseguir queimar alguém do time adversário, volta para a linha. Vence o time que mandar todos para o “cemitério”.

- Esconde-esconde
- Origem:Boa Vista (RR).
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 5.
- Recurso da brincadeira: Não possui, mas ter um local que sirva para contar e espaço para se esconder.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. Um grupo de participantes escolhe um deles que deve procurar aos demais. O escolhido tem que contar com os olhos fechados até o número 10, 20, 30.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORTE



Quando terminar de contar, tem que gritar; “Lá vou eu” e sair procurando os outros que estão escondidos;

2. Quando encontrar alguém tem que tocá-lo para eliminá-lo e continuar procurando os outros. Alguns preferem que, ao ver a criança escondida, correm para o local onde estavam, contando, para bater a mão no lugar e gritar: “um, dois, três”, e cita o nome da pessoa que foi descoberta, e segue procurando aos demais. As crianças que estão escondidas têm que correr ao lugar onde estavam contando e tocar antes que seja tocado terminar de contar, tem que gritar; “Lá vou eu” e sair procurando os outros que estão escondidos;

- **CARRO DE PICOLÉ**
- Origem: Porto Velho (RO).





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORTE

- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 5.
- Recurso da brincadeira: Não possui, além da roupas das crianças.
- Passo a passo da brincadeira:

1. As crianças ficam em círculos, com a mão direita por cima da mão do colega e a esquerda por baixo da mão do outro colega. Vai-se falando e uma vai batendo na mão da outra: “Pas-sou-um-car-ro-de-pi-co-l-é . Qual- é-a-cor-que-vai-es-co-lher?” A criança que tiver a última mão batida terá que escolher uma;

2. Então a brincadeira continua dizendo: “A-ma-re-lo-es-tá-na-su-a-rou- pa!” Se a criança que foi a última a receber o “pa” tiver algo amarelo na roupa, ela sai. Se não tiver, continua a brincadeira até que todas as crianças saiam e a última que restar será a vencedora.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORTE



- **BOLINHA DE GUDE**

- Origem: Rio Branco (AC).

- Participantes: Número de 2.

- Recursos da brincadeira: Bolinhas de Gude e giz.

- Passo a passo da brincadeira:

1. Desenhe um triângulo ou um círculo no chão. Espalhe as bolinhas dentro da área desenhada. Em cada lugar do Brasil, esta brincadeira tem um objetivo. Jogar bolinha de gude pode ter variações, como esas duas sugestões:

2. Jogue as bolinhas para tentar tirar as que estão posicionadas dentro da área marcada no chão;

3. Jogue as bolinhas com o objetivo de bater nas





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORTE



bolinhas do seu adversário para conquistar as bolinhas dele. Cada bolinha que você acertar passará a ser sua.

- **CURUPIRA**

- Origem: Povos indígenas da floresta amazônica. Há relatos que o padre José de Anchieta, em 1560, contava uma história deste “guardião da floresta”.

- Participantes: Número limite de 15.

- Recurso da brincadeira: Lenço.

- Passo a passo da brincadeira:

1. As crianças formam um círculo e duas delas um círculo e duas delas ficam no meio da roda - uma com os olhos vendados (o Curupira),





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORTE



e a outra começa a brincadeira perguntando; “o que é que perdeu?” O Curupira, então, responde e escuta a pergunta de todas as crianças da roda;

2. O último participante pergunta o que o Curupira quer comer. Ele tira a venda, vê que não tem a comida que pediu e sai correndo atrás dos colegas. Aquele que for pego fica no lugar do Curupira.

- **BRINCADEIRA DO TUCUNARÉ**

- Origem: Comunidade indígena do Paraná (PR). Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 6.

- Recursos da brincadeira: Paus de madeira, barbante ou giz, ou pedra ou carvão.

- Passo a passo da brincadeira:





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORTE



1. É necessário que os paus de madeira estejam fincados no chão e amarrados por barbante formando dois quadrados, um dentro do outro. Com os outros materiais deve-se formar também dois quadrados de dentro do outro;
2. Dentro do quadrado de dentro ficam os tucunarés (um terço dos participantes). No segundo quadrado ficam os peixinhos (dois terços dos participantes);

- **BRIGA DE GALO**

- Origem: Amazônia, entre crianças de tribos indígenas.
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 3.
- Recursos da brincadeira: Papéis, lápis, fita adesiva.
- Passo a passo da brincadeira:





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORTE



1. Um participante escolhe palavras e as escreve, com letras grandes, em papéis diferentes. Em seguida, utilizando fita adesiva, cola cada papel nas costas de cada jogador, e fala em seus ouvidos, qual é a sua palavra;
2. Os participantes, com os papéis nas costas são os GALOS, que terão que ficar rodeando um ao outro para tentar descobrir a palavra escrita no papel do adversário sem deixar que a sua seja vista. Ganha quem descobrir primeiro a palavra do outro.

- **COELHO SAÍ DA TOCA**
- Origem: Guaporé (RS).
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 5.
- Recurso da brincadeira: Não possui. Giz se for pequeno o número dos participantes.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORTE



- Passo a passo da brincadeira:

1. Dividir as crianças em trios. Duas crianças formam a toca e outra será o coelho. A toca é feita quando a dupla junta as mãos no ar e forma uma casinha. O coelho fica agachado entre elas;

2. Outra criança fica em pé entra as tocas e deve gritar; “Coelho sai da toca!” Os coelhos entocados precisam trocar de casinha enquanto a que gritou deve tentar roubar a toca de alguém. Se conseguir, a que ficou sem toca passa a gritar no centro do espaço: “Toca, troca de lugar”, e as tocas devem trocar de coelho.

- **ROUBO DA MELANCIA**

- Origem: Crianças indígenas da tribo Tikuna, no estado do Amazonas, à beira do rio Solimões.





## BRINCADEIRAS DA REGIÃO NORTE

- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 5.
- Recurso da brincadeira: Não possui.
- Passo a passo da brincadeira:
  1. A missão do “ladrão” é levar todas as “melancias” da plantação para uma área demarcada. As frutas são as crianças agachadas no chão. Quando abordadas pelo ladrão, devem dar o braço e acompanhá-lo;
  2. Só o dono da plantação pode salvar as melancias e devem rondá-las, evitando o bote do ladrão. As melancias que forem salvas voltam para a plantação, mas podem ser roubadas novamente. O jogo acaba quando o ladrão consegue levar todas as melancias para seu lado.
- Participantes: Não há número limite, mas no mínimo de 5.





***Para enriquecer mais ainda o material pedagógico, além dos jogos e brincadeiras, os alunos resolveram pesquisar e criar, a partir da leitura do material encontrado e coleta de dados, as características e curiosidades das regiões brasileiras.***

***Características das regiões brasileiras com destaque cartográfico das diferentes formas de regionalização do espaço geográfico brasileiro;***





## ***Curiosidades das Regiões do Brasil;***

Dez gírias brasileiras em cada Região: Região Sudeste; Região Centro-oeste; Região Sul; Região Nordeste; Região Norte.

- As regiões brasileiras apresentam características geográficas, econômicas, sociais, culturais e históricas próprias, e de acordo com seus contextos locais, diferenciando uma das outras no território brasileiro.
- O tipo de desenvolvimento nestas regiões é diversificado e dinâmico, devido às localizações das regiões litorâneas com as regiões interioranas.
- As características apresentadas apontam para a importância da valorização para com o nosso país, além de reconhecer como o Brasil é um dos maiores países em extensão territorial.





## **REGIÃO SUDESTE**

### **POPULAÇÃO**

- Região mais populosa e rica do país: brancos, negros, pardos, amarelos e indígenas, concentrada nas zonas urbanas;
- Desenvolveu-se graças às expedições desbravadoras entre os séculos XVII e XVIII, para aprisionar índios e buscar riquezas como ouro, prata e pedras preciosas;
- Os bandeirantes abriram trilhas e caminhos em direção ao interior do País;
- Nordestinos migraram para a região sudeste buscando trabalho em São Paulo e Rio de Janeiro;
- Imigrantes estrangeiros suíços, alemães foram para o Rio de Janeiro; alemães para o Espírito Santo; italianos, japoneses, espanhóis, libaneses e sírios se fixaram em São Paulo;
- Imigração Portuguesa predominou.



## **2.3.1 REGIÃO SUDESTE**

### **ECONOMIA**

- Produção industrial (exploração de minérios e petróleo), agropecuária (cana-de-açúcar, café, algodão, milho e frutas); comércio e serviços, turismo;
- Encontram-se nesta região os maiores polos de pesquisa brasileira.

### **VEGETAÇÃO**

- Variada de acordo com o clima, mas a maior parte da região é formada pela Mata Atlântica, que foi destruída pela urbanização e expansão agrícola;
- No estado de Minas Gerais predomina a vegetação de Cerrado e de Caatinga;
- A vegetação litorânea é conhecida pelas restingas e manguezais.



## **2.3.2. REGIÃO CENTRO-OESTE**

### **POPULAÇÃO**

- Formada pelos indígenas, bandeirantes, fazendeiros de Minas Gerais, São Paulo e da região Sul, que estabeleceram aqui grandes fazendas de criação de gado;
- Existem muitas reservas e parques indígenas.

### **ECONOMIA**

- Criação de gado bovino (pecuária extensiva), devido à baixa densidade populacional da área, ou seja, muito poucos habitantes por quilômetro quadrados.

### **FESTAS TÍPICAS**

- Procissão do Fogaréu; Folia de Reis; Nossa Senhora dos Navegantes; Romarias do Divino Pai Eterno; Festa de São Benedito; Festa do Divino.



### **2.3.3 REGIÃO SUL**

#### **POPULAÇÃO**

- Menor região brasileira;
- Organização impecável, povo hospitaleiro, mesclado por índios, negros, portugue-ses, alemães, italianos, russos e poloneses.

#### **ECONOMIA**

- Pecuária extensiva - criação de gado em grandes áreas de pastagem;
- Agricultura: arroz, trigo, milho, batata, hortaliças, frutas e soja, cultivo de uva para a produção de vinho.
- A extração de celulose também tem destaque.

#### **TURISMO**

- Possui os parques considerados grandes atrativos turísticos da região.
- A cidade de Gramado, no Rio Grande do Sul, e o Parque Nacional do Iguaçu, no Paraná, atraem milhares de turistas durante todo o ano.



## **2.3.4 REGIÃO NORDESTE**

### **POPULAÇÃO**

- Mistura dos índios, europeus e africanos, originando os caboclos (índio e branco), mulatos (negros e brancos) e cafuzos (índios e negros);
- Concentram-se mais na faixa litorânea e nas capitais, pois no sertão o clima desfavorece a povoação.

### **ECONOMIA**

- Cana-de-açúcar, algodão, tabaco, caju e frutas para consumo interno e exportação;
- Cria-se gado bovino, ovino, suíno e aves;
- Destaca-se a exploração de petróleo;
- Turismo atrai pessoas de todo o mundo para conhecer as praias e chapadas; (Considerada a região mais pobre do país).

### **RIQUEZA**

- Encontra-se a maior floresta tropical do mundo - Floresta Amazônica, composta pela maior bacia hidrográfica do mundo - Bacia do Rio Amazonas.



## **2.3.5 REGIÃO NORTE**

### **POPULAÇÃO**

- Maior das cinco regiões brasileiras, a segunda menos populosa e a menos povoada do país;
- Possui uma grande área coberta pela selva, dificultando a ocupação humana;
- A população se concentra mais nas capitais de seus estados, com muitas pessoas do Sul, do Sudeste brasileiro e do Norte.

### **ECONOMIA**

- Atividades industriais, extrativismo vegetal e mineral (madeira, óleos vegetais e minérios, incluindo petróleo e gás), agricultura e turismo.

### **ÁGUA POTÁVEL**

- Aquífero Alter do Chão como o de maior volume de água potável do mundo, e reserva metade da água presente no Brasil.
- Tem quase o dobro do volume da água potável do Aquífero Guarani, com 45 mil km<sup>3</sup> de volume, até então considerado o maior do país e que passa por Argentina, Paraguai e Uruguai.



## 2.4 CURIOSIDADES DAS CINCO REGIÕES DO BRASIL

*Você sabia?*

- Existem muitas curiosidades sobre as Regiões do Brasil, e algumas, geográficas ou não. Aqui, terá oportunidade de familiarizar com diferentes culturas que o país possui, e que são interessantes.

*Quantos Brasís cabem em um Brasil?*

- Cada região tem sua própria música, dança, culinária, festas populares, tradições e inúmeros "sotaques" na oralidade das pessoas que vivem em cada uma das cinco regiões.



## **2.5 DEZ GÍRIAS BRASILEIRAS DE CADA REGIÃO**

*Você sabia?*

- Gírias brasileiras expressam nossa diversidade linguística;
- São construídas a partir de várias relações sociais que acabaram por “inventar” um idioma engraçado, que faz múltiplos sentidos;
  - Provoca prazer e diferentes formas de interpretação de termos típicos de cada região brasileira, todos com significados específicos.



## **2. 5. 1 Gírias da Região Sudeste**

- Bater um rango: comer, matar a fome.
- Rolê: sair, dar uma volta, passeio.
- É fria: diz que algo é perigoso.
- Quebrado: pessoa sem dinheiro.
- Marombado: pessoa que faz musculação, quem é musculoso.
- Sangue bom: pessoa legal, gente fina.
- Treta: confusão e briga.
- Trocar ideia: conversar.
- Zueira: brincadeira e bagunça.
- Trem: qualquer coisa, qualquer objeto.



## **2. 5. 2 Gírias da Região Centro-Oeste**

- Bitelo: algo grande.
- Empatar: atrapalhar.
- Abiscoitar: receber dinheiro ou herança.
- Pé-de-boi: pessoa que é trabalhadora.
- Perrengue: pessoa está adoentada ou enfraquecida.
- Camela: bicicleta.
- Borracho: bêbado.
- Não dá conta: não consegue fazer algo que precisa ser feito.
- Comer na gaveta: se relaciona a uma pessoa que é avarenta, pão-duro.
- Bereré: propina, dinheiro ganhado fácil.



### ***2. 5. 3 Gírias da Região Sul***

- Solito: sozinho, sem companhia.
- Cacetinho: pão francês.
- Dar uma banda: sair, dar uma volta.
- Alçar a pena: montar no cavalo.
- Guri e Guria: menino e menina.
- Cair o butiá do bolso: se assustar, ficar surpreso com algo.
- Deitar o cabelo: fugir, cair fora.
- Guaipeca: cachorro, vira-lata.
- Lagartear: ficar no sol.
- Tchê: usado geralmente no fim das frases para chamar atenção.



## **2. 5. 4 Gírias da Região Nordeste**

- Abestado: bobo, tolo, leso.
- Azuretado: confuso.
- Amarrado: pessoa avarenta, mesquinha.
- Arretado: que é legal, bacana, tudo de bom.
- Cafuringa: é uma coisa muito pequena.
- Morgado: desanimado.
- Mangar: fazer graça com alguém.
- Fuzuê: confusão, barulho.
- Macambúzio: pensativo, tristonho, cabisbaixo.
- Pagar sapo: passar vergonha.



## **2. 5. 5. Gírias da Região Norte**

- Égua: expressa espanto, assim como “eita” ou “caramba”.
- Gaiato: uma pessoa que gosta de fazer gracinhas.
- De rocha: pessoa que tem palavra, convicção no assunto.
- Levou o farelo: morreu.
- Miudinho: que é bem pequeno.
- Ixi: serve como exclamação.
- Moscou: foi pego em flagrante.
- Borogodó: pessoa que se destaca por alguma coisa.
- Curumin: menino, garoto.
- Tubão: soco na cara.



## PALAVRAS FINAIS

### ***E -book dos alunos pode ser utilizado:***

- De forma interdisciplinar;
- Para conhecer um pouco da cultura popular brasileira entrelaçada à natureza lúdica com jogos, brincadeiras, adivinhas, personagens, crenças, folclore em geral. E-BOOK BRINCA BRASIL

### ***IMPORTÂNCIA DAS EXPERIÊNCIAS DOS ALUNOS NA CONFECÇÃO DO E-BOOK***

- Resgate dos valores regionais e culturais brasileiros;
- Contribuição para o ensino e aprendizagem;
- Trabalho em grupo;
- Respeito mútuo aos colegas e às diferenças e diversidades;
- Desenvolvimento da identidade cultural.





## PALAVRAS FINAIS

*"O brincar é uma atividade humana criadora, na qual a imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como novas formas de construir relações com outros sujeitos, criança e adultos".*

Lev S. Vygotsky (1896-1934) (2007, p. 35).





## AGRADECIMENTOS

*Agradecemos ao Prof. Ricardo Bustamante pela oportunidade que nos deu de crescermos, de amadurecermos e de nos tornarmos pessoas mais responsáveis para o mundo através deste trabalho.*

*Com muita alegria, finalmente conseguimos entregar esta pesquisa, que buscou contemplar todas as regiões do nosso Brasil por meio das brincadeiras culturais de nosso país, e executar a metodologia do SCRUM.*





## AGRADECIMENTOS

O trabalho em grupo foi necessário e, por consequência, observamos as fragilidades e dons de cada um, com os quais tivemos que lidar. Além do mais, estamos satisfeitos com os resultados que obtivemos, cada um na sua particularidade e desenvolvimento contribuiu para o produto final que devolvemos ao nosso mentor.

Mais contentes ficamos, pois não ajudamos só um professor, mas um amigo que levaremos conosco.





## REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular - BNCC. Educação é a base. Terceira versão. Brasília: MEC, 600 p., 2018.
- VIGOTSKI, Lev S. A Formação Social da Mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 186 p. ISBN: 9788533622647.



A top-down photograph of four children lying on a colorful striped blanket. They are all smiling and laughing joyfully. The child on the top left is wearing a white and grey striped shirt. The child on the top right is wearing a yellow shirt. The child on the bottom left is wearing a light blue shirt. The child on the bottom right is wearing a pink shirt. The word 'Fim' is written in a white, cursive font in the center of the image.

*Fim*

**E-BOOK: USO DA METODOLOGIA SCRUM PARA  
ELABORAÇÃO DE UM MAPA INTERATIVO SOBRE JOGOS E  
BRINCADEIRAS E SUAS REFERÊNCIAS CULTURAIS PARA  
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL.**