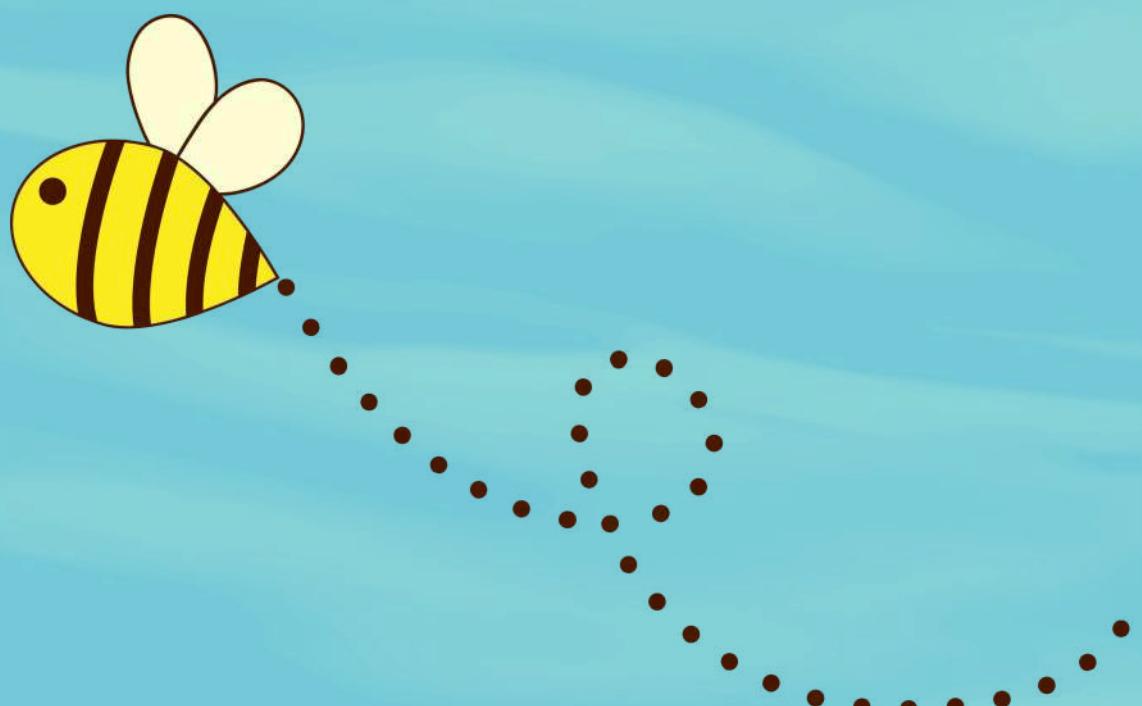


Isabela Evangelista Madureira
Ruhena Kelber Abrão

Brincando com o Terceiro Ano do Ensino Fundamental



Isabela Evangelista Madureira
Ruhena Kelber Abrão



Brincando com o Terceiro Ano do Ensino Fundamental

1a Edição
2024



Universidade Federal do Tocantins
Editora da Universidade Federal do Tocantins - EDUFT

Reitor
Luis Eduardo Bovolato

Vice-reitora
Marcelo Leineker Costa

Pró-Reitor de Administração e Finanças (PROAD)
Carlos Alberto Moreira de Araújo

**Pró-Reitor de Avaliação e Planejamento
(PROAP)**
Eduardo Andrea Lemus Erasmo

**Pró-Reitor de Assuntos Estudantis
(PROEST)**
Kherlley Caxias Batista Barbosa

Pró-Reitora de Extensão, Cultura e Assuntos Comunitários (PROEX)
Maria Santana Ferreira dos Santos

**Pró-Reitora de Gestão e Desenvolvimento de Pessoas
(PROGEDEP)**
Michelle Matilde Semiguem Lima Trombini Duarte

Pró-Reitor de Graduação (PROGRAD)
Eduardo José Cezari

Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação (PROPESQ)
Raphael Sanzio Pimenta

Pró-Reitor de Tecnologia e Comunicação (PROTIC)
Ary Henrique Morais de Oliveira

Conselho Editorial
Presidente
Ruhena Kelber Abrão Ferreira

Membros do Conselho por Área

Ciências Biológicas e da Saúde
Ruhena Kelber Abrão Ferreira

Ciências Humanas, Letras e Artes
Fernando José Ludwig

Ciências Sociais Aplicadas
Ingrid Pereira de Assis

Interdisciplinar
Wilson Rogério dos Santos

Elementos Gráficos

Canva

Projeto Gráfico e Diagramação

Isabela Evangelista Madureira

Revisão de Texto

Flávio Gomes

Revisão Técnica Alderise Pereira

da Silva Quixabeira

Luan Pereira Lima

Agradecimentos:

Coordenação de Aperfeiçoamento do Ensino Superior (CAPES)

Centro de Desenvolvimento de Pesquisas em Políticas Públicas de Esporte e Lazer
- REDE CEDES/TO

Universidade Federal do Tocantins (UFT), PROGRAD, PROPESQ.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins (SISBIB)

A158p Madureira, Isabela Evangelista.

Brincando com o terceiro ano do ensino fundamental. Isabela Evangelista Madureira. Ruhena Kelber Abrão. – Palmas, TO: EdUFT, 2024.

40p.

Portal de Livros da Editora vinculada à Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação
(Propesq/UFT), a Editora da Universidade Federal do Tocantins (EdUFT). Acesso em:
<https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/editora>.
ISBN 978-65-5390-089-9.

1. Educação física. 2. brincadeiras. 3. jogos. I. Abrão, Ruhena Kelber.
Título.

CDD 796.5

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por
qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte.

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste
documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei no 9.610/98) é crime estabelecido pelo
artigo 184 do Código Penal.



<http://www.abecbrasil.org.br>



<http://www.abecbrasil.org.b>

APRESENTAÇÃO

Caro(a) leitor(a)!

Qual era o seu jogo, brinquedo ou brincadeira favorita, na sua infância?

Os jogos, brinquedos e brincadeiras fizeram e fazem parte do universo infantil estendendo-se por toda a nossa vida, para alguns, com mais ênfase, para outros, muitas vezes, só nas recordações e nas reminiscências do baú da memória.

Não importa qual seja a sua resposta. Queremos convidá-lo(a) a mergulhar nessa temática e aprofundar seus conhecimentos. É no brincar que as crianças convidam os adultos a olhar o mundo — assim como elas — com olhos de quem pergunta!

Para apoiar as famílias, cuidadores e professores, preparamos esse e-book que apresenta as brincadeiras que permeiam a infância de hoje, resgatando as brincadeiras tradicionais e apresentando as brincadeiras digitais de crianças do 3º ano do Ensino Fundamental.

"Quando o livro estimula uma brincadeira é como se aquela história não terminasse ali. Ela continua depois nas relações que a família e as crianças farão com aquela obra e o próprio cotidiano e muitas conversas podem surgir daí". Roseleni Crepald

Isabela Evangelista Madureira
Mestra em Educação Física (PROEF/UFT)

SUMÁRIO

A Evolução do brincar ao longo dos tempos	07
O que significa jogo, brinquedo e brincadeira?	09
As crianças do 3º ano	10
Brincadeiras tradicionais	11
• Pega-pega	12
• Pique-cola	13
• Pique-alto	14
• Esconde-esconde	15
• Bandeirinha estourou	16
• Reloginho	17
• Amarelinha	18
• Gelim gelão	19
• 5 Marias	20
• Coelhinho sai da toca	21
• Pular corda	22
• Elástico	24
• Queimada	25
Brincadeiras tradicionais / Orientações	26
Jogos Digitais	27
• Roblox	28
• Minecraft	29
• Avatar word	30
• Free fire	31
• Subway surfer	32
• Toca life	33
• Angela e Tom 2	34
Jogos digitais / Orientações	35
Considerações	36
Referências	37

A Evolução do brincar ao longo dos anos

O conceito de brincar está internamente relacionado com a diversão, a exploração, a imaginação, a aprendizagem e a criatividade. São vários os autores que defendem que as crianças quando brincam, representam o mundo à sua volta, imitam situações do cotidiano, reinventam momentos que tenham vivenciado e ainda constroem situações por meio da sua imaginação (FRIEDMANN, 1996). Nesta perspectiva, a brincadeira permite à criança vivenciar o lúdico e descobrir-se a si mesma, apreender a realidade, tornando-se capaz de desenvolver seu potencial criativo (SIAULYS, 2005).

As crianças, em todas as épocas, utilizam boa parte do seu tempo brincando. Historicamente, na era Romana, por exemplo, entre as brincadeiras, a mais comum era o par ou ímpar (chamada "par ímpar!"), jogada com nozes ou pedrinhas. Havia, também, brinquedos como carrinhos puxados a cavalo, bonecos de animais ou bonecas feitas de osso ou pano e miniaturas (VIEIRA et al, 2016). Por outro lado, na Grécia Antiga, eram comuns nos rituais que antecediam ao casamento, as jovens que se iam casar, entregarem as suas bonecas e outros brinquedos à deusa Ártemis, simbolizando o fim da infância. As crianças praticavam jogos de bola com bexigas de porco inflado e também jogavam com brinquedos tais como: piões, bonecas, cavalos modelo com rodas, aros e cavalos de balanço (BARATA, 2020).

A autora Barbara Hanawalt (1993) apud (CORSARO, 2011) sustenta que na Idade Média, as crianças não tinham suas próprias brincadeiras, brincavam do que os adultos brincavam, tais como: pega-pega, bola, jogo de mira e imitavam cerimônias de adultos, como as recepções reais, reuniões e casamentos. Segundo as descrições detalhadas dessa mesma autora, sobre as brincadeiras, jogos e envolvimento das crianças em rituais e celebrações públicas, demonstram que as crianças criavam e participavam das culturas de pares já no século XIV.



A Evolução do brincar ao longo dos anos

Em 1817, as meninas vitorianas, de classe média, brincavam com bonecas de madeira ou de porcelana. Elas também tinham casas de bonecas, lojas de modelo e cordas de pular. Já os meninos se divertiam com bolas de gude e soldados de brinquedo, bem como trens de brinquedo. Vale lembrar que naquele período até os brinquedos simples como piões também eram populares (MACHADO, 2020).

Na era Contemporânea e Pós Contemporânea, as brincadeiras se misturavam entre as de rua: amarelinha, pega-pega, bola, corda, esconde- esconde, tidas como tradicionais, ou seja, repassadas entre gerações; e as brincadeiras que envolvem a tecnologia, em um misto de integração do clássico e o universo virtual (VIEIRA & CRUZ, 2016).

Os autores Menezes & Couto (2010), consideram que, com a inserção da cibercultura no brincar das crianças de hoje, esteja surgindo uma nova configuração de infância, a infância digital. Nela, a criança já nasce imersa em um mundo midiático, vive com naturalidade as mais diversas relações com a tecnologia digital, fazem parte daquilo que Tapscott (1999) denominou de “a crescente e irreversível ascensão da Geração Net”, no qual clicar e brincar são sinônimos.

Enfim, estimuladas pela cibercultura, clicar e brincar são modos lúdicos que as crianças encontram para elaborar a vida por meio de alegrias e prazeres privados e coletivos nos domínios da rede. Sem desrespeitar os gostos e as aspirações de cada um. Clicar e brincar são modos de elaborar a vida com conforto, de favorecer a comunicação, a instantaneidade das experiências e das trocas, a agilidade da emissão e recepção de mensagens. Na era das tecnologias de conexão, clicar e brincar são prazeres em movimento que se apoderam, de forma lúdica, das existências (MENEZES & COUTO, 2010).



O que significa jogo, brinquedo e brincadeira?

No universo da brincadeira da criança, o jogo, o brincar e o brinquedo, estão imbricados como uma atividade lúdica expressa neste meio. Os brinquedos, como afirma Brougère (2010, p. 105), "orientam, estimulam e desencadeiam a brincadeira, trazem-lhe a matéria. É o objeto que dá suporte à brincadeira ou ao jogo (KISHIMOTO, 2000). O jogo para Huizinga (2000, p.

24) "é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo".

Dentro deste contexto, a brincadeira é entendida por Kishimoto (2000) como uma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromissos, planejamentos e seriedade, envolvendo comportamentos espontâneos e geradores de prazer. Entende-se que a mesma escapa a qualquer formatação ou enquadramento, uma vez que não depende de elementos ou artefatos, mas de criatividade e imaginação, transitando no simbolismo infantil (GUIMARÃES, 2020).



As Crianças do 3º ano

As crianças do 3º ano se encontram na faixa etária de 8 a 9 anos, caso não haja distorção idade/série. É nesta idade que elas começam a aprimorar as habilidades motoras, cognitivas e sociais que as ajudarão a se tornarem adultos saudáveis. Durante esse período, ocorre uma grande evolução na coordenação e controle motor, facilitando a aprendizagem de habilidades motoras cada vez mais complexas. A criança tem condições de entender as regras do esporte e participar de programas estruturados de treinamento e recreação, sendo ainda aconselhável uma grande diversificação dos movimentos (GALLAHUE; OZMUN, 2013).

Nessa fase, segundo Piaget (2014), a criança se encontra em estágio operacional concreto, no qual ela desenvolve operações concretas, pensamento lógico sobre situações concretas e supera o egocentrismo da linguagem. Começam a desenvolver sua personalidade e a interagir com o mundo ao seu redor, aprende novas habilidades e se relacionam com outras crianças (BEE; BOYD, 2011).



BRINCADEIRAS TRADICIONAIS



Pega-pega

Para jogar o pega-pega, uma criança é escolhida para ser a pegadora e as outras devem fugir. Quando uma das crianças é pega, ela passa a ser a nova pegadora e assim por diante.



Pique-cola

A brincadeira consiste em um pegador que pode ser escolhido de forma aleatória, os demais correm tentando fugir do mesmo, no momento que o pegador “cola” alguém, ou seja, toca em alguém este deve permanecer parado até que outro colega venha e “descole”. A ideia é que o pegador cole o máximo de crianças possíveis.

Variação: Existem sugestões de variações, como para descolar o colega deve passar por debaixo das pernas da criança colada.



Pique-alto

A brincadeira consiste em um pegador que pode ser escolhido de forma aleatória, os demais correm tentando fugir do mesmo, no momento que o pegador “cola” alguém, ou seja, toca em alguém este deve permanecer parado até que outro colega venha e “descole”. A ideia é que o pegador cole o máximo de crianças possíveis.

Variação: Existem sugestões de variações, como para descolar o colega deve passar por debaixo das pernas da criança colada.



Esconde-esconde

Um grupo de participantes escolhe uma pessoa que tem que procurar os demais. O escolhido tem que contar com os olhos fechados até o número 10, 20 ou 30... Quando terminar de contar, tem que gritar: "lá vou eu!" e sair procurando os demais. 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 estava contando para bater a mão no lugar e gritar: "um, dois, três, e cita o nome da pessoa que foi descoberta" e segue procurando os demais. As crianças que estão escondidas, caso queiram se salvar e ganhar o jogo tem que correr ao lugar onde estavam contando e tocar antes que seja tocado.



Bandeirinha estourou

Material: Duas “bandeiras”, que podem ser dois panos, duas bolas, dois galhos de árvores, sendo que é interessante que sejam de cores diferentes.

São divididos dois grupos. É importante que estes grupos sejam equilibrados e tenham como se distinguir um do outro, cada time tem seu campo. Cada participante é um colador em potencial do seu lado do campo, ou seja, se o time “A” passar para o lado do time “B” eles podem ser colados, e a mesma coisa vice-versa. Dentro de uma área delimitada, ninguém pode ser colado sendo que o time defensor não pode entrar dentro dessa área. Sendo assim, cada time deve atravessar até a área do time adversário, pegar a “bandeira”, e passar de volta com ela sem ser pego.

Lembre-se a “bandeira” deve sair de dentro da área com um jogador e este deve ser o mesmo a atravessar o meio de campo, se ele for pego a “bandeira” deve voltar para a área de onde saiu para que outro integrante da equipe tente atravessar novamente. Se o aluno do time defensor encostar no aluno do time adversário em seu campo, este estará colado, para libertá-lo basta um colega vir e encostar nele. Os alunos não podem ultrapassar as linhas limítrofes a fim de escapar dos colegas, se isto ocorrer eles estarão automaticamente colados. Aquele time que somar mais capturas da bandeira ganha.



Reloginho



Material: corda

Uma criança fica no meio de uma roda formada por outras crianças. Ela segura uma corda e a arrasta no chão, rodando o corpo. As crianças têm que pular quando a corda passar por elas. Quem segura a corda vai aumentando a velocidade. Quem não conseguir pular, roda a corda.



Amarelinha

Desenho no chão composto de quadrados únicos ou duplos denominados de “casas”, todos com uma numeração. A regra estabelece que a brincadeira começa ao atirar uma pedrinha na casa 1. Seu objetivo é passar por todas as outras casas (pisando com apenas um pé nas únicas e com os dois nas duplas) até chegar ao final denominado “céu”, onde pisará com os dois pés. De lá, retorne do mesmo jeito, só que, dessa vez, pare antes na casa 1 e, com apenas um pé no chão, se abaixe para pegar a pedrinha e pule em direção ao início do jogo. Recomece jogando a pedra na casa 2 e assim por diante, pulando sempre a casa onde está a pedra. Variação: Depois de terminada a rodada, nos moldes da anterior, seguem-se mais três rodadas:

- 1^a) Deve-se carregar a pedra em cima do pé, em vez de jogá-la; descansando somente no “céu”.
- 2^a) A pedra deve ser equilibrada sobre os dedos indicador e médio de uma das mãos, parando também no “céu” para ajeitá-la.
- 3^a) Levar a pedra na testa. Quando achar dificuldade, pode perguntar aos companheiros: “pisei?” ou “estou bem?”. No “céu”, deve retirar a pedra para olhar o caminho de volta.



Gelim Gelão

As crianças escolhem um dos participantes para ser o "pegador" ou "gelo". Este participante deve tentar pegar os outros participantes enquanto eles correm. Todos os outros participantes devem correr ao redor do espaço designado para a brincadeira. Se o pegador pegar algum participante pode falar "gelinho", o participante deve agachar no lugar onde está. Se ele disser "gelão", o participante deve ficar em pé congelado. Para descongelar o participante, outro participante deve passar por cima do outro ou por baixo, dependendo se o participante estiver em pé ou agachado.



5 Marias

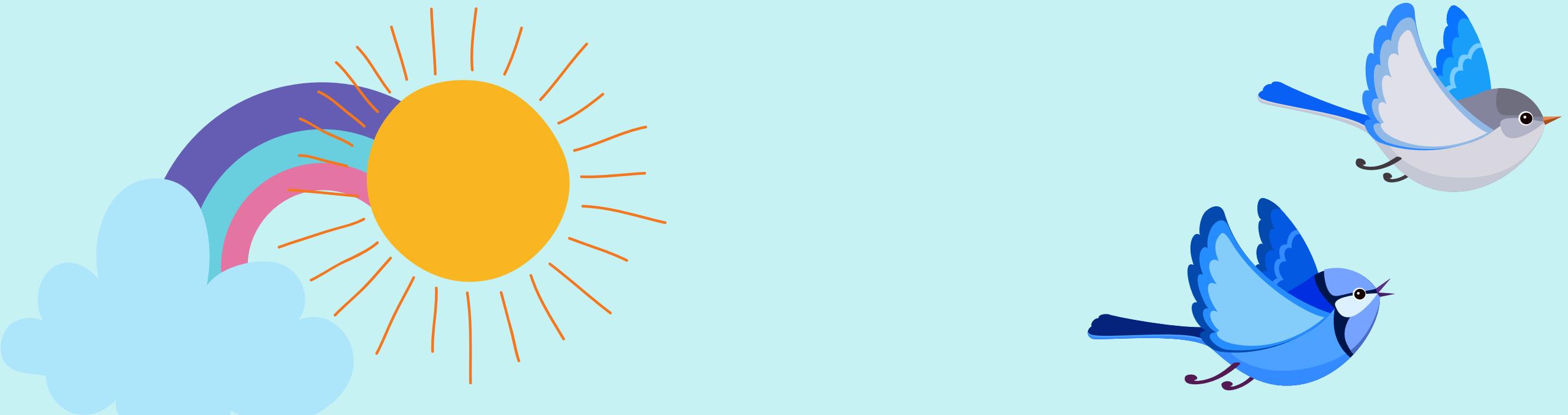
Material: saquinhos de pano cheios de areia ou arroz; ou 5 pedrinhas lisas.

- Etapa do um: Jogam-se as cinco pedrinhas no chão. Lança-se uma para o alto. Nesse instante, pega-se outra pedrinha do chão e tenta-se apanhar aquela que foi lançada para o alto. E assim uma a uma.
- Etapa do dois: Idem, pegando-se as pedrinhas duas a duas.
- Etapa do três: Idem, pegando-se três pedrinhas e depois uma que fica como resto.
- Etapa do quatro: Idem, pegando-se quatro pedrinhas de uma vez.

Para ver quem ganha, tiram-se os pontos na palma da mão: jogam-se cinco pedrinhas para cima e tenta-se pegá-las com as costas da mão. Cada pedrinha vale de 10 a 20 pontos.

Variação: Espalhe os saquinhos no chão, sem que fiquem muito longe nem perto demais uns dos outros. A maneira mais comum de jogar é começar pegando um saquinho e jogá-lo para cima. Antes que o saquinho caia na mesa, pegue rapidamente outro saquinho com a mesma mão que atirou o primeiro e recupere o 1º saquinho ainda no ar, antes dele cair, sempre com a mesma mão. Se deixar o saquinho cair, você perde a vez para seu parceiro. Jogue para cima os dois que estão em sua mão e tente pegar mais um antes que os outros caiam. Vá aumentando o número de saquinhos a cada jogada até tentar pegar todos os cinco.





Coelhinho sai da toca

Material: Bambolês, cordão ou giz.

Improvise as tocas com bambolês, cordão ou até mesmo uma demarcação com giz. Distribua os bambolês pelo chão e cada criança deverá ficar dentro de uma. Sempre que um participante gritar: "coelhinho sai da toca", as crianças devem trocar de bambolê. Quem ficar de fora precisa esperar a próxima rodada. A cada rodada você deve tirar um bambolê.



Pular Corda

Material: Corda

Duas crianças. Cada uma segura uma extremidade da corda, enquanto uma terceira pula em torno de uma corda em movimento (principalmente saltos e giros), acompanhados de uma música cantada por todos.

Música:

"O homem bateu em minha porta;
E eu abri;
Senhoras e senhores;
Põem a mão no chão (fazer isso pulando a corda);
Senhoras e senhores;
Pulem de um pé só (fazer isso pulando a corda);
Senhoras e senhores;
Dê uma rodadinha (fazer isso pulando a corda);
E vá pro olho da rua (sair da corda, senão sair começa a bater forte a corda)".



Pular Corda

Variação:

- Foguinho – Uma só corda gira bem rápido.
- Corda dupla – Duas voltas de corda girada juntas. Pula-se a corda, segura por duas crianças (ou pela criança que está pulando), esticada e deixada baixa no lugar onde se vai pular.
- Usa-se uma corda de cinco metros. Duas crianças seguram as pontas e começam a bater a corda para uma ou mais crianças pularem. As crianças devem entrar com a corda em movimento, sem tocá-la, seguindo em alguns estados, o diálogo abaixo:

_ Qual é a letra dos seu namorado? A,B,C,D...

_ Qual é a cor dos olhos dele? Verde, azul, castanho...

_ Quantos anos ele tem?

E é dado início à contagem: 1,2,3... até o jogador cometer o erro, que é tocar a corda em movimento. Quando cometer o erro, a criança passa a vez a outro jogador.



Elástico



Material: elástico

Separe dois metros de elástico de roupa e de um nó. Duas crianças em pé, frente a frente, colocam o elástico em volta dos tornozelos, formando um retângulo. Um terceiro participante faz uma sequência determinada de saltos e à medida que acerta a sequência sem tropeçar aumenta-se o grau de dificuldade do elástico (do tornozelo ele passa para o joelho, depois para os quadris).



Queimada

Duas equipes são formadas, sendo que um espaço de jogo deve ser delimitado, geralmente dividido ao meio. Jogadores de uma equipe tentam acertar os da equipe adversária com a bola, enquanto evitam serem acertados. Se um jogador é atingido pela bola (e a bola não toca o chão antes), ele é eliminado e vai para uma área específica. Em algumas variações, jogadores que forem eliminados poderão retornar ao jogo se a bola que os eliminou for capturada no ar por um colega de equipe. O jogo continua até que todos os jogadores de uma equipe sejam eliminados ou até que um tempo predeterminado termine. A equipe com mais jogadores restantes ao final do jogo é declarada vencedora.



Brincadeiras Tradicionais

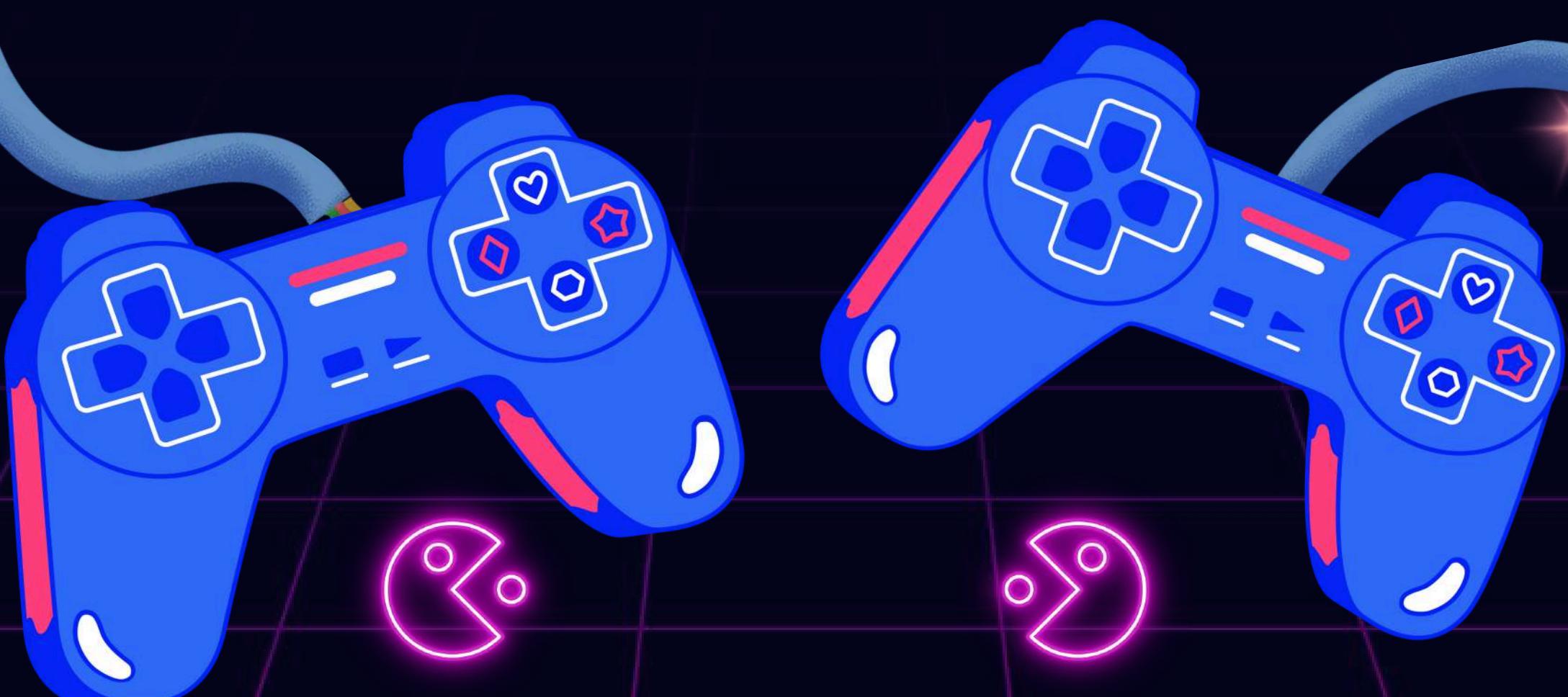
Orientações

- Adequar as brincadeiras a idade e capacidade das crianças.
- Observar se o espaço escolhido oferece perigo às crianças. Iniciar a atividade fazendo uma explicação das regras e da distribuição dos grupos pelo espaço físico.
- Adaptar as brincadeiras, se necessário, às condições do grupo (número de crianças, espaço físico e tempo disponível).
- Ter sempre um olhar cuidadoso durante a brincadeira.
-





JOGOS DIGITAIS





Level 1-2 Score 030

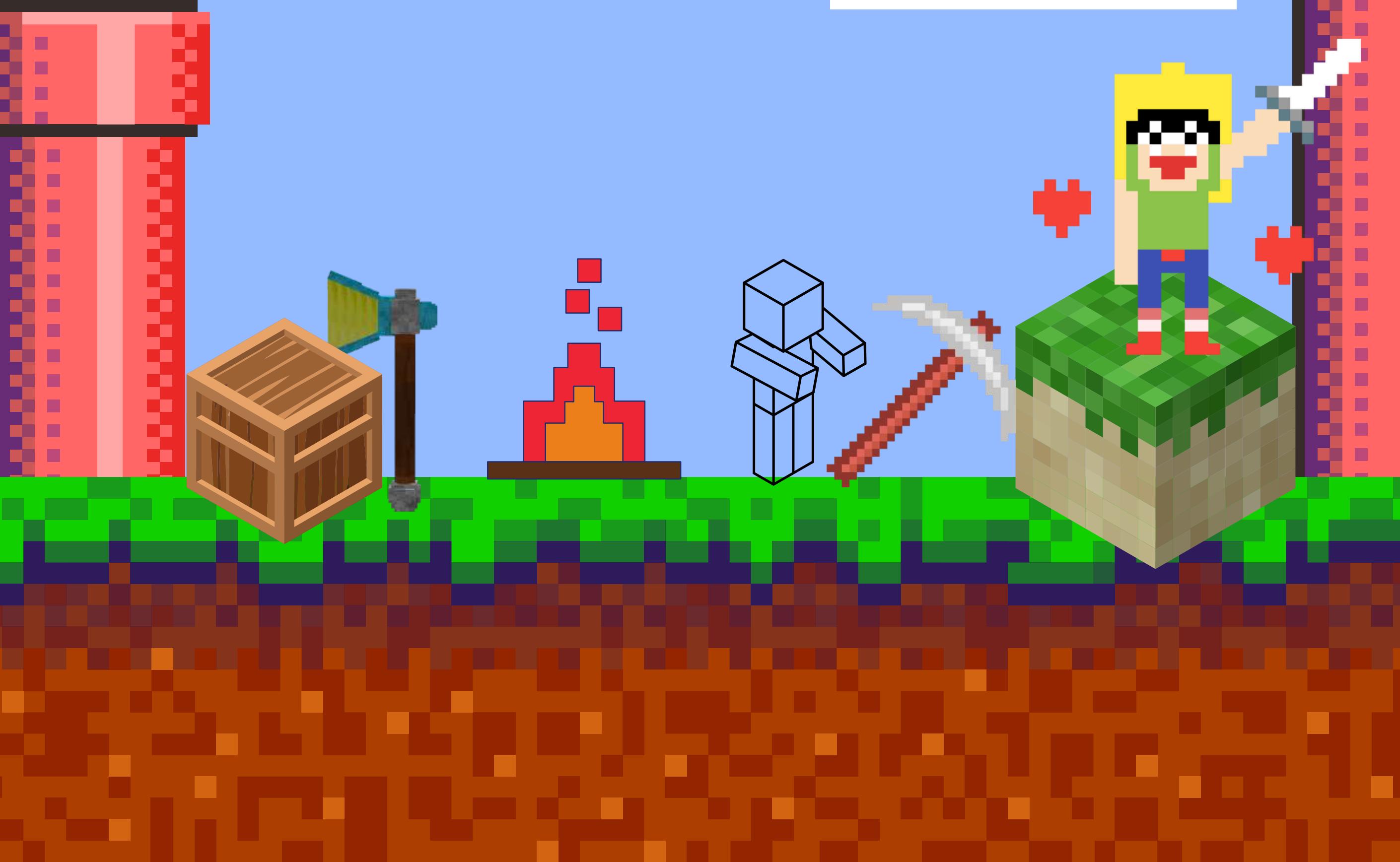
Roblox

Plataforma de criação na qual usuários podem desenvolver seus próprios jogos. Para começar a jogar, acesse roblox.com e crie uma conta de usuário, algo obrigatório para o uso da plataforma. Em seguida, baixe o jogo para o seu sistema operacional de preferência (Xbox One, PC, MacOS, Android 4.4 [ou superior] e iOS 8 [ou superior]). Dentro de 'Roblox', escolha um game dentro do catálogo dos 15 milhões disponíveis e pronto, pode jogar. O jogo oferece também o "Robux", moeda digital que pode ser utilizada para microtransações, como aperfeiçoar o personagem.



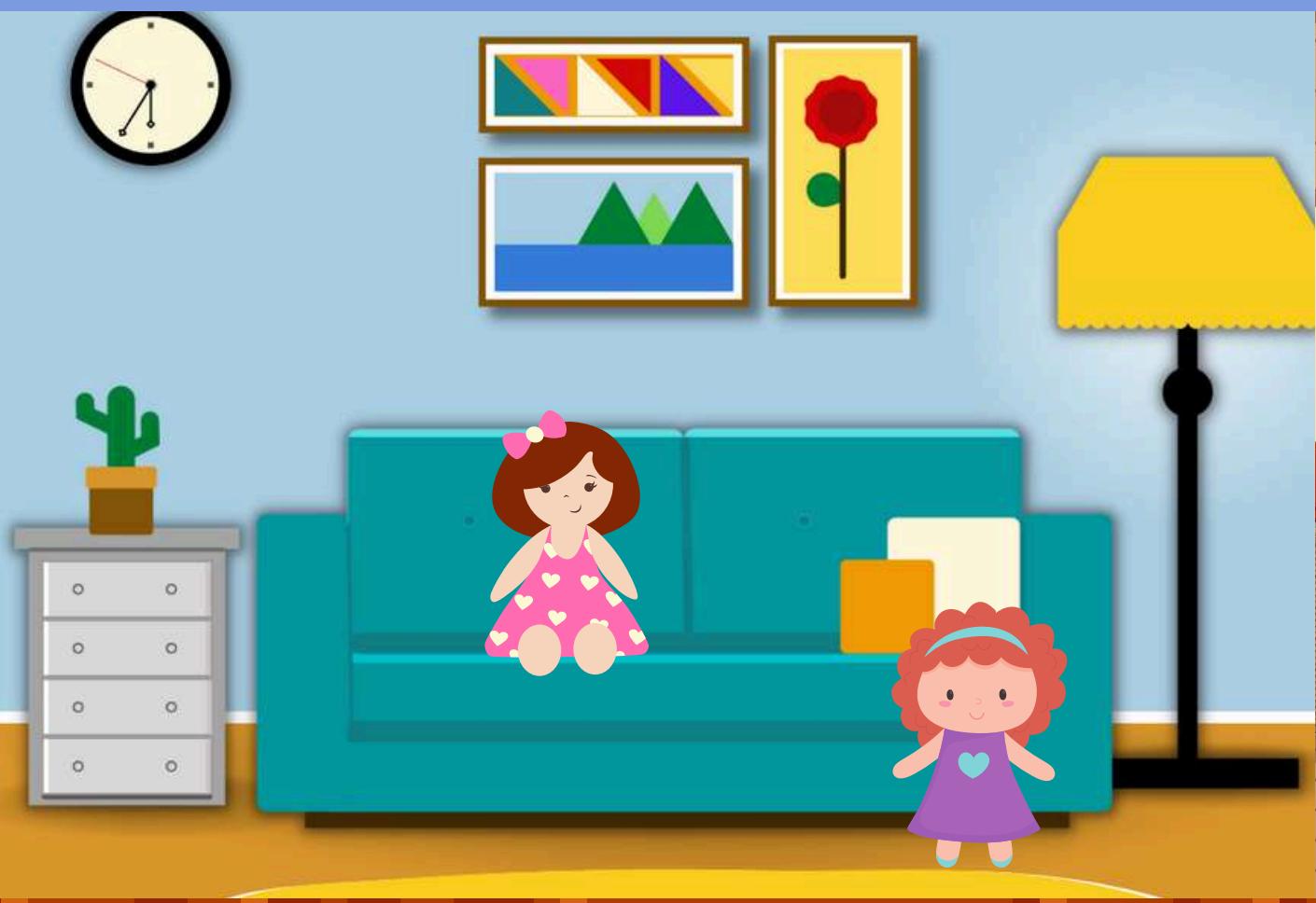
Minecraft

O Minecraft é um jogo formado por blocos, criaturas e uma comunidade. Os blocos podem ser usados para transformar o mundo ou construir criações fantásticas. As criaturas podem ser adversários ou aliadas, dependendo do estilo de jogo. O jogador vivencia aventuras épicas sozinho ou com amigos. Existem dois modo de jogo: o Modo Criativo, no qual os jogadores recebem recursos ilimitados para construir qualquer coisa que puderem imaginar; e o Modo Sobrevivência, no qual os jogadores devem explorar o mundo e minerar seus recursos para comer, ter onde morar e se defender.



Avatar word

É um jogo de simulação no estilo My Town (minha cidade), no qual o jogador pode interagir com diferentes objetos e avatares de uma casa e cidade virtuais, personalizando-os ao seu gosto e sem maior objetivo ou trama do que dar asas à sua imaginação. O jogador tem acesso a todos os objetos em cada cômodo, podendo tocar, mover, e assim por diante. Por exemplo, na cozinha pode abrir a geladeira, retirar toda a comida, colocá-la no forno, cozinhá-la, cortar legumes e refogar, abrir e fechar todas as portas, e assim por diante. Pode também interagir com os personagens espalhados pelos quartos, tirar suas roupas, colocar maquiagem e chapéus engraçados, vestir e encher suas mãos com objetos dos quartos. Além disso, o jogador pode criar um avatar com as características desejadas (talvez criar sua própria família) e brincar com eles, alimentá-los, trocar de roupa, e assim por diante.



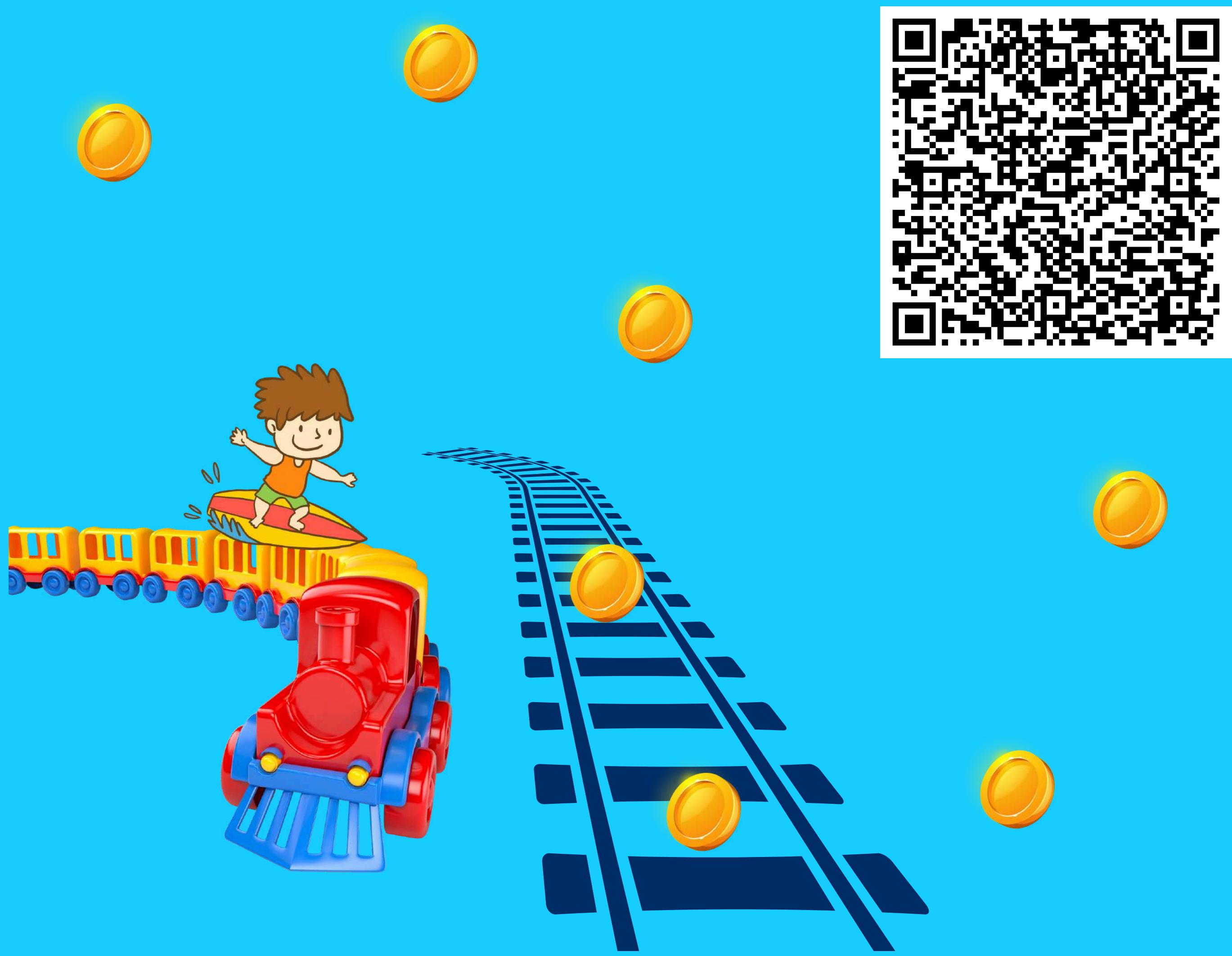
Freefire

É um jogo no estilo Battle Royale (batalha real), sendo um dos mais populares do mundo. O modo Battle Royale é o modo padrão de Free Fire. O jogo se inicia quando 50 jogadores saltam de paraquedas nos locais desejados do mapa (ilha). Ao alcançarem o chão, o objetivo é procurar por itens (loots) espalhados pelo cenário e, basicamente, sobreviver. Para isso, precisará matar alguns (ou muitos) jogadores. Ao longo da partida, o mapa é gradualmente reduzido de forma que os jogadores sejam forçados a se aproximar uns dos outros. Essa área é facilmente identificada no mapa e no minimapa por meio de um círculo. Periodicamente, mensagens na tela mostram quando o círculo começa a se fechar. Além disso, de vez em quando o jogador verá (ou ouvirá) um avião passando por cima do mapa. Ele soltará uma caixa contendo diversos equipamentos de alta qualidade. A partida acaba quando apenas um jogador, dupla ou time está vivo.



Subway surfer

Subway Surfer é um clássico jogo de corrida sem fim. O personagem se chama Jake, que navega com um hoverboards (pranchas flutuantes) no metrô e tenta escapar do mal-humorado inspetor e de seu cachorro. Ele precisará desviar de trens, bondes, obstáculos e muito mais para chegar o mais longe que puder neste jogo de corrida. Coletar moedas para desbloquear power-ups (potenciadores) e equipamentos especiais para ajudá-lo a ir cada vez mais longe no jogo. Além disso, as moedas podem ser usadas para desbloquear diferentes personagens e tabuleiros. Com suas chaves o jogador personaliza os personagens e atualiza seus hoverboards com poderes especiais. Os jogadores devem completar os prêmios, pois eles dão as chaves.



Toca life

Toca Life World é um jogo de uma aplicação única cheia de aventuras no qual se pode criar seu próprio mundo e viver as histórias mais engraçadas: jogar videogames, ir ao cabeleireiro, fazer a noite cair, regar as plantas e encontrar amigos para uma noite divertida. Pode até mesmo levar o animal de estimação para a escola, se preferir. Praticamente tudo é possível neste mundo incrível. Criar as histórias mais incríveis com um total de 39 diferentes personagens gratuitos e desfrutar de 8 locais únicos.





Angela e Tom 2



São dois jogo diferentes grátis de simulação de animais de estimação, cujos personagens principais são, respectivamente, uma gata, Angela e um gato, Tom. Neste apps (aplicativos) para celulares Android e iPhone (iOS), o jogador interage com a gatinha ou com o gato e pode acessar um recurso nativo para ganhar dinheiro virtual do jogo infinitamente e desbloquear itens exclusivos. O usuário tem várias possibilidades com os personagens como dar banho, alimentar, pôr para dormir e dançar, além de se divertir com os milhares de acessórios desses bichinhos. O aplicativo é voltado para crianças, mas liberado para qualquer idade.



JOGOS DIGITAIS

ORIENTAÇÕES

- O tempo de exposição de crianças às telas deve ser controlado. De acordo com as recomendações da Sociedade Brasileira de Pediatria (2019), crianças entre 6 e 10 anos: máximo de 1 a 2 horas por dia, também com adultos por perto.
- Não liberar o uso de jogos que proporcionem interações com desconhecidos (alguns têm chats, por exemplo, em que adversários conseguem se falar durante a competição).
- Ficar atento à classificação indicativa do jogo. As lojas de aplicativo do Android e do iOS costumam mostrar essa informação.
- Só liberar para a criança um jogo em que o adulto responsável tenha testado antes.
- É provável que algumas crianças usem os aplicativos dos jogos no celular dos pais e, por causa de alguma notificação, sejam direcionadas a outro ambiente virtual (site ou rede social). É interessante que a criança esteja sempre sob a supervisão de um adulto.

Considerações

Brincar é essencial para a criança. É fundamental para a saúde física, emocional e intelectual. Brincar é coisa séria, até porque na brincadeira a criança se doa, é sincera, constrói sua identidade cultural e sua personalidade. No universo do brincar das crianças do terceiro ano encontram-se: as brincadeiras tradicionais que envolvem correr, pular, saltar, equilibrar, a interação com os pares e com o meio ambiente; e também as digitais que fornecem às crianças conteúdos diversos para suas brincadeiras. Nelas a criança não se limita a receber passivamente os conteúdos dos jogos, da internet e do celular, mas reativa-os e se apropria deles através de suas brincadeiras.

Essas brincadeiras se misturam no cotidiano das crianças participando ativamente na construção do conhecimento, na transformação da vida e da cultura lúdica delas. Cabe à sociedade por meio das ações institucionais criar um ambiente favorável ao lúdico, sendo que brincar é uma necessidade que precisa ser incentivada pelos professores, cuidadores e também pela família, para que assim as crianças possam trocar experiências e se perceber no mundo. Nesse processo se afirmam como autoras de suas práticas sociais e culturais.

Referências

- BARATA. F. A criança em Roma educação e lazer. Conference Paper. Set/2020.
- BEE,H; BOYD,D. A criança em desenvolvimento. Tradução: Cristina Monteiro; revisão técnica: Antonio Carlos Amador Pereira. - 12. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- BROUGERE, G. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 2010. CORSARO, W.A. Sociologia da infância / Wilian A. Corsaro; tradução: Lia Gabriele Regius Reis; revisão técnica: Maria Letícia B.P. Nascimento – Porto Alegre: Artmed, 2011. FRIEDMANN, A. Brincar, crescer e aprender: O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- GALLAHUE, D. L. Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos / David L. Gallahue, John C. Ozmun, Jackie D. Goodway; tradução: Denise Regina de Sales; revisão técnica: Ricardo DS Petersen. - 7. ed. Rio Alegre: AMGH, 2013.
- GUIMARÃES, R.S. Brincadeiras no quintal: Caminhos pelos brinquedos e brincadeiras do Vale do Jiquiriçá- Bahia. Revista de Estudos em Educação e Diversidade. v. 1, n. 1, p. 06-19, jul./set. 2020.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: O Jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.

Referências

- KISHIMOTO, T. M. Et al. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. (Org.).4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- MACHADO, Carolina dos Santos. O brincar na era antiga e moderna. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 10, Vol. 03, pp. 05-11. Outubro de 2020.
- MENEZES, J. A.; COUTO, E. S. Clicar e brincar: o lúdico na cibercultura infantil. In VI Enecult - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura (p.1-11). Salvador, BA: UFBA, 2010.
- PIAGET, J. Relações entre a afetividade e a inteligência no desenvolvimento mental da criança. Tradução e organização: Cláudio J. P. Saltini e Doralice B. Cavenaghi. Rio de Janeiro: Wak, 2014.
- SIAULYS, M. O. C. Brincar para todos. Brasília: MEC/SEESP. (2005).
- CREPALD, R. Jogos, brinquedos e brincadeiras. Roselene Crepaldi . -Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2010.
- SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. Manual de orientação: #MenosTelas #MaisSaúde. 2019. Disponível em:
https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/_22246cMan_Orient__MenosTelas__MaisSaude.pdf. Acesso em: 17 jan. 2024.
- VIEIRA; CRUZ, et al. A brincadeira como experiência de cultura. VII Expociência, Sul Capixaba. O pão de cada dia a ciência alimentando o Brasil. ES, 2016.

Sobre a autora e o autor



Isabela Evangelista Madureira

Mestra em Educação Física (UFT). Especialista em Atividade Física voltada para a Reabilitação Cardíaca e grupos especiais (Universidade Gama Filho). Graduada em Educação Física (Unimontes). Professora da Rede Estadual de Educação do Estado do Tocantins.



Ruhena Kelber Abrão

Pós doutor em Educação (UFT). Doutor em Educação em Ciências e Saúde (UFRGS). Mestre em Educação Física (UFPel). Graduado em Pedagogia e Educação Física (FURG). Professor Adjunto da Universidade Federal do Tocantins (UFT). Coordenador do Centro de Formação Extensão, inovação e Pesquisa em Educação, Izzer e Saúde. Coordenador da Residência Pedagógica em Educação Física Professor e coordenador do Mestrado profissional em Educação Física (UFT)

