



## RESGATE CULTURAL: A VIVÊNCIA DE BRINCADEIRAS TRADICIONAIS COM ALUNOS DO ENSINO MÉDIO – UM RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE OFICINA DE PIPA

Evellin Joyce Silva Araújo<sup>1</sup>

Ana Letícia Nascimento dos Santos<sup>2</sup>

Denis Almeida Vital<sup>3</sup>

Carlos Alberto Freire de Sousa<sup>4</sup>

Carla Caroliny de Almeida Santana<sup>5</sup>

Daniel da Rocha Queiroz<sup>6</sup>

### Introdução

Os jogos e brincadeiras fazem-se presentes no imaginário coletivo de toda criança e adolescente. A imersão dos jogos e brincadeiras para os estudantes traz a importância da valorização cultural local e corporal, mas ao chegar no chão da escola, deparamo-nos com um problema real: como falar de jogos e brincadeiras para adolescentes imersos na era tecnológica? Isso só é visto a partir da proposta do conteúdo, do conhecimento prévio para mais uma unidade. Saber que os estudantes não brincaram de pipa ou sequer sabem como fazê-la é um choque, pois isso remete a jovens que não reconhecem a valorização corporal e cultural dessa prática, exigindo do professor uma mediação criativa.

Um exemplo disso está na oficina de pipa. A princípio, acreditava-se que tal brincadeira popular tivesse sido comum na infância dos jovens, mas a realidade mostrou-se diferente: muitos nunca tiveram contato com ela, nem sabiam como confeccionar uma pipa, ela nunca foi colocada no cotidiano dos estudantes. Tornando o papel do professor um mero aprendiz, dialogando com os adolescentes para compreender os motivos para a sua ausência. E vão surgindo várias hipóteses, dentre elas estão o maior número de meninas na turma, a localidade e, sobretudo, a forte influência da tecnologia, responsável por diminuir a presença das brincadeiras de rua no cotidiano.

No entanto, a experiência da oficina de pipa foi além da técnica de construir e empinar pipas. Ela resgatou, de maneira inédita, o senso de coletividade, a cooperação e a aprendizagem compartilhada: produzir em conjunto algo novo, ensinar mesmo enquanto ainda se aprende.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal de Pernambuco - UFPE. E-mail: evellin.araujo@ufpe.br

<sup>2</sup> Universidade Federal de Pernambuco - UFPE. E-mail: ana.leticias@ufpe.br

<sup>3</sup> Universidade Federal de Pernambuco -UFPE. E-mail: denis.vital@ufpe.br

<sup>4</sup> Universidade Federal de Pernambuco - UFPE. E-mail: carlos.freiresousa@ufpe.br

<sup>5</sup> Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE. E-mail: carla.caroliny@ufrpe.br

<sup>6</sup> Universidade Federal de Pernambuco - UFPE. E-mail: daniel.rochaqueiroz@ufpe.br



Assim, práticas como essa só demonstram que os jogos e brincadeiras, mesmo quando não fazem parte do repertório inicial dos estudantes, podem ser ferramentas potentes para a valorização cultural, o desenvolvimento motor e a construção de vínculos no espaço escolar.

O objetivo deste relato é descrever a experiência vivida através da oficina de construção de pipa na aula de Educação Física escolar no Ensino Médio resgatando o contexto cultural e histórico da brincadeira.

### **Metodologia**

A experiência foi realizada no Colégio Agrícola Dom Agostinho Ilkas da UFRPE-CODAI, na disciplina Eletiva Laboratório de Jogos, ofertada pela professora Carla para o 3º ano do EM com aproximadamente 25 alunos. A atividade ocorreu no primeiro semestre do ano de 2025, dividida em dois encontros que correspondiam ao momento de aula normal dos estudantes. Antecipadamente, foi feita a organização com os alunos dos materiais necessários para que trouxessem no dia da produção, sendo eles: papel seda, paletas, cola, tesoura sem ponta e sacolas plásticas, as linhas foram ofertadas pelos pibidianos responsáveis pela oficina.

A oficina teve 3 momentos divididos entre os dois encontros, (1) um diálogo para sabermos as experiências deles com as pipas, (2) a sua confecção e (3) o momento de empinar as pipas no espaço externo da escola. A coleta dos relatos de experiências foi feita com uma roda de diálogo entre os dois quartetos de PIBIDIANOS do CODAI, onde cada subgrupo buscou ver no olhar do outro, a perspectiva e as experiências obtidas por cada um deles nas ocasiões já citadas.

### **Resultados e Discussão**

A oficina de pipas foi desenvolvida em três momentos principais: diálogo inicial, confecção e vivência prática. No primeiro, os alunos compartilharam suas experiências prévias com a brincadeira, revelando que a maioria nunca havia confeccionado ou empinado pipa, o que já indicava um distanciamento desse elemento da cultura popular. Em seguida, durante a confecção, os grupos se organizaram para manipular os materiais (papel seda, paletas, tesoura, cola e linhas), aprendendo coletivamente as etapas de montagem. Esse processo despertou curiosidade e engajamento, já que muitos estudantes demonstraram criatividade envolvida na atividade.

No terceiro momento, quando as pipas foram levadas ao espaço externo, a experiência tornou-se ainda mais significativa. A expectativa e a ansiedade em ver o resultado da



produção mobilizaram a turma, e o ato de empinar as pipas foi vivenciado com entusiasmo. Para muitos, foi a primeira vez, o que gerou sentimentos de conquista, diversão e cooperação. Esse momento coletivo foi marcado por risadas, tentativas, erros e acertos, mas, sobretudo, pela valorização de um saber popular até então desconhecido por grande parte da turma.

### **Considerações Finais**

A experiência evidenciou que as brincadeiras tradicionais nem sempre fazem parte da infância atual, reforçando a necessidade de resgatá-las no espaço escolar. Mais do que ensinar a confeccionar e empinar pipas, a oficina promoveu interação, troca de saberes, cooperação e autonomia, ampliando o repertório cultural e social dos estudantes. Além disso, destacou-se a relevância do PIBID, que aproxima universidade e escola com práticas inovadoras que valorizam a cultura popular e enriquecem o processo educativo.

**Palavras-chave:** Brincadeiras tradicionais, Cultura popular, Oficina pedagógica, PIBID, Educação Física escolar, Adolescência e tecnologia.

### **Referências**

- FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar: a brinquedoteca.** São Paulo: Edições Sociais, 2012.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2019.
- SANTOS, Aparecida; GOMES, Renata. **Brincadeiras tradicionais e cultura infantil.** Revista Brasileira de Ciências do Esporte, 2019.