

CAIXA DIDÁTICA

BRINQUEDOS

TEXTO DE APOIO
PARA O PROFESSOR



museu de
arqueologia
e etnologia
UFPR



Caixas
Didáticas
do MAE

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

Reitor

Ricardo Marcelo Fonseca



Vice Reitora

Graciela Inês Bolzón de Muniz

Pró Reitor de Extensão e Cultura

Rodrigo Arantes Reis

MUSEU DE ARQUEOLOGIA E ETNOLOGIA DA UFPR

Diretora MAE-UFPR

Laura Pérez Gil



Vice Diretora MAE-UFPR

Bruna Marina Portela

Equipe MAE-UFPR

Ana Luisa de Mello Nascimento

Bruna Marina Portela

Dorila Rosane de Paula Rodrigues

Douglas Fróis

Fábio L. G. Marcolino

Gabriela de Carvalho Freire

José Antonio Miquilino Barbosa

Laura Pérez Gil

Liliana Porto

Luiz César Rodrigues

Renata Cecília Cherobim Rugillo

Renata Simone Domit de Arruda

Regiane Pelaquini

Sady Pereira do Carmo Jr.

Tamara Fernanda C. Evangelista

Wesley Ventura

PROJETO DE REDESIGN DAS CAIXAS DIDÁTICAS DO MAE

Coordenação do Projeto

Tamara Fernanda C. Evangelista



Arte da Adesivagem

Vinicius de Oliveira

Diagramação do Texto de Apoio

Maria Eduarda Rodrigues

Fotos do Catálogo

Douglas Fróis

Design Jogo da Onça

Tacila Fernanda C. Evangelista

Texto de Apoio

Heitor Rodrigues

Revisão e Consultoria

Bruna Marina Portela

CAIXA DIDÁTICA

BRINQUEDOS

As Caixas Didáticas foram desenvolvidas pelo MAE em 2008 como um material lúdico-pedagógico, com o objetivo de democratizar o acesso ao nosso acervo; garantir a acessibilidade, uma vez que as peças são manipuláveis, e também uma forma de levar o museu para além de seus muros, atingindo mais pessoas do que público frequentador do MAE.

A proposta desta caixa é explorar os brinquedos da cultura popular, que têm se tornado raros, em tempos em que as brincadeiras infantis estão cada vez mais atreladas à compra de produtos industrializados.

Nesse sentido, a caixa traz brinquedos e brincadeiras que talvez não sejam mais tão conhecidos pelas crianças de hoje em dia. São brinquedos como peteca, fantoches, jogo da memória, dominó, dentre outros, como o 'Jogo da Onça', um jogo de estratégia de origem indígena.

Dentro referencial curricular do Paraná para o ensino Fundamental 1, a Caixa Didática Brinquedos Populares pode ser usada no ensino de Educação Física dentro da proposta da Unidade Temática Brincadeiras e Jogos do 1º ao 5º ano.

(EF01HI05) Identificar semelhanças e diferenças entre brinquedos, jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.

(EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares, utilizando-se de pesquisas no ambiente familiar, na comunidade e no desenvolvimento dos jogos e brincadeiras.





TEXTO DE APOIO

As brincadeiras e brinquedos são dois termos que se transformaram e se entrelaçaram ao longo do tempo. Eles não evocam apenas a formação social e psicológica da criança, mas também a representação cultural do espaço em que ela vive, sendo inclusive uma importante forma de comunicação da criança com o mundo afora. A apreensão das dimensões do corpo, do espaço, a interação com outras crianças através de brincadeiras coletivas, favorecem o processo de socialização nço espaço comum. O estímulo do ato de brincar na escola pode ser fundamental para que a criança desenvolva o aprendizado a partir de atividades lúdicas.

O ato de brincar vem se transformando ao longo dos anos, pois as tradições evoluem e se modificam com o passar do tempo. Os brinquedos que antigamente eram feitos de forma artesanal e muitas vezes eram parte de uma tradição familiar passaram a ser produzidos de forma industrial. Brincadeiras tradicionais, jogos de tabuleiro ou de carta também perderam o espaço para jogos e aparelhos virtuais. Os brinquedos, hoje em dia, estão também muito associados ao consumo, atrelados aos desenhos, programas de TV ou propagandas. É importante apresentar às crianças alternativas de brinquedos e brincadeiras que estimulem a imaginação, a criatividade e o desenvolvimento cognitivo e intelectual.





É difícil de se imaginar que os pais e avós não lembram das brincadeiras populares como “pega-pega”, “jogo da velha”, “amarelinha”, “rouba bandeira”, “alerta”, “jogo da memória”, “cabo de guerra”, “dominó”, “cinco marias”, “batata quente”, “adoleta”, “balança o caixão” e “pega-corrente”. Ou tenha feito a própria pipa, boneca de pano, brincado de bolinha de gude, ou cavalinho de pau. Assim, é necessário resgatar esses aspectos que têm sido esquecidos com o passar do tempo, já que as brincadeiras e o modo artesanal de fabricação dos brinquedos carregam toda uma tradição vinda de gerações.

Dessa forma, a Caixa Brinquedos tem como objetivo fazer um resgate da cultura popular brasileira a partir dos brinquedos e brincadeiras tradicionais. Preservar a cultura é um meio de se resgatar a memória de um grupo e de se valorizar o patrimônio cultural brasileiro, seja ele material como os brinquedos ou imaterial como as brincadeiras. A Caixa Didática “Brinquedos Populares”, convida professoras e professores a fazer uma discussão sobre cultura popular e memória, de uma forma lúdica, para que os alunos possam aprender um pouco mais sobre a nossa diversidade cultural brincando.

Além da cultura popular, a Caixa Didática traz também brincadeiras e brinquedos de algumas das etnias indígenas brasileiras. O exemplo que trazemos é a Peteca, Bonecas karajá, o Jogo da Onça e o Jogo da memória feito com grafismos sobre a etnia Assurini. Os detalhes destas atividades e objetos estão no catálogo das peças.

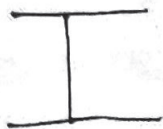




ATIVIDADES

MATRIZ DO JOGO DA MEMÓRIA

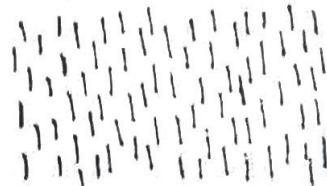
CIPÓ-YPĀ



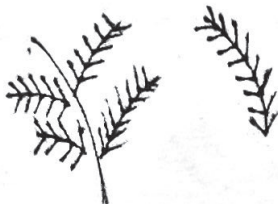
OMOHUM - TODO PRETO



PINGUINHOS
AMUTITITIM



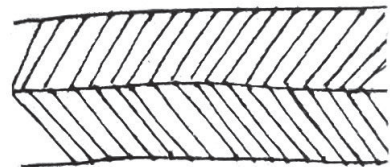
MATO - KA'A



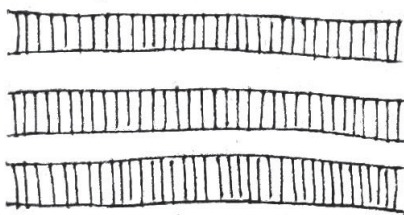
OSOREORE



FOLHA DE UBIM



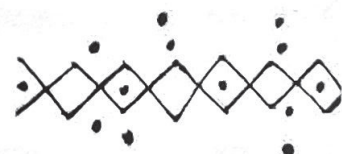
DENTE DE MACACO OU CASCA
DE TATU.



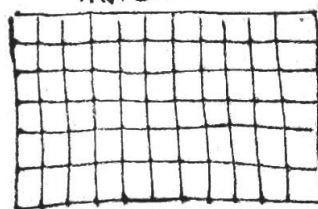
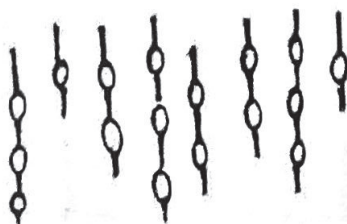
AMPUATĀ. ESCAMA
DE PEIXE



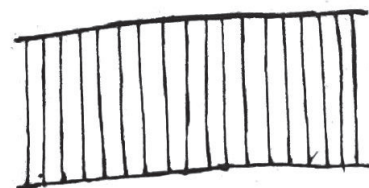
TRANÇADO
OSOCUM NANAM



SEMENTE - MO'YRA AIN PENEIRA
IRUPEMA-AIN



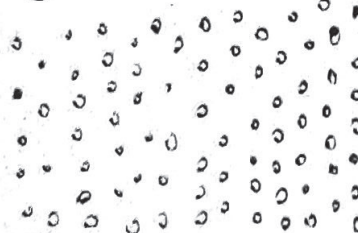
UAHAHAM



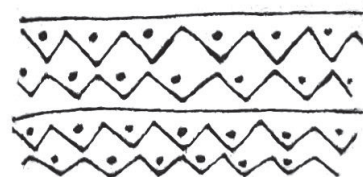
PALHA DE INAJÁ
PINAWA



BOLINHAS - IPINIM



ESCAMA DO PEIXE
TAMATĀ.



BONECO DE PAPEL

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- Folhas de jornal;
- Papel crepom de várias cores;
- Tesoura sem ponta;
- Cola branca;
- Fita adesiva.



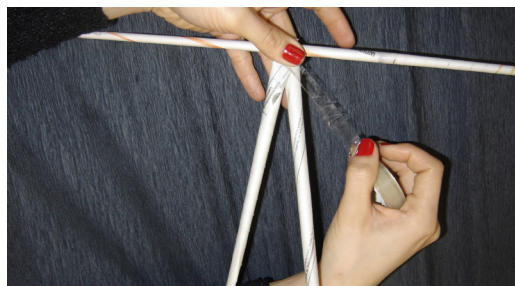
PRIMEIRO PASSO:

Corte uma folha grande de jornal em quatro partes. Faça dois rolinhos como na foto ao lado, depois cole a ponta com fita adesiva.



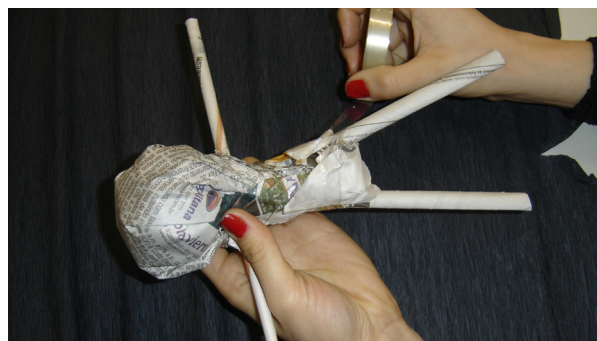
SEGUNDO PASSO:

Cruze os canudos e dobre um deles, formando assim os braços e as pernas do boneco. Prenda a dobra com fita adesiva.



TERCEIRO PASSO:

Com as outras duas partes do jornal faremos **a cabeça do boneco**. Amasse uma das folhas formando uma bola, depois envolva a bola com a outra folha (como se fosse um ovo de páscoa). Prenda o corpo unindo a cabeça e o tronco aos membros. Passe fita adesiva por todo o corpo para deixar bem preso.



QUARTO PASSO:

É aconselhado cortar o papel crepom em “rolinhos”, para cobrir o corpo com as fitas que se formaram ao desenrolá-lo.

QUINTO PASSO:

Agora que seu boneco já está pronto, você pode vesti-lo, pintar um rosto, colocar cabelo, enfim, deixa-lo do seu próprio jeito!



JOGO DA ONÇA

Número de Jogadores: Jogam dois jogadores de cada vez, um ficará com a Onça (peça maior) e o outro ficará com as 14 peças restantes, representando os cachorros.

Objetivo: O jogador com a onça tem por objetivo capturar cinco cachorros e o jogador com os cachorros deve tentar encurralar a onça deixando-a sem possibilidade de se mexer no tabuleiro.

- **Obs:** Os cachorros não podem capturar a onça, devem apenas ocupar as casas ao seu redor, de modo que ela não os coma, impossibilitando seus movimentos.

Como jogar: O jogador com a onça inicia a partida movendo sua peça para qualquer casa vazia em qualquer direção.

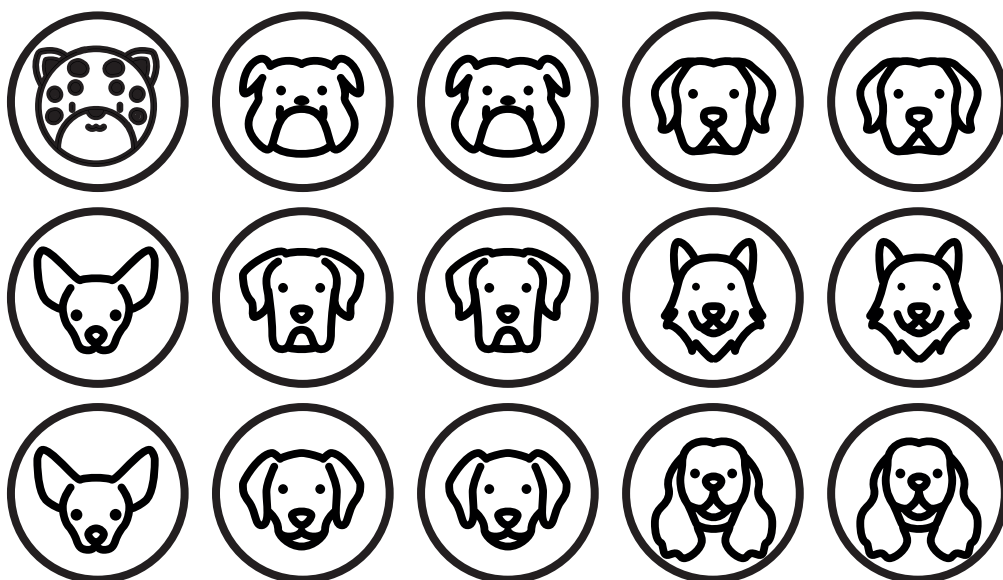
- Como no jogo de Damas, a onça captura um cachorro quanto salta sobre ele para uma casa vazia, que também pode ser em qualquer direção. É possível capturar mais de um cachorro (também como acontece no jogo de Damas).

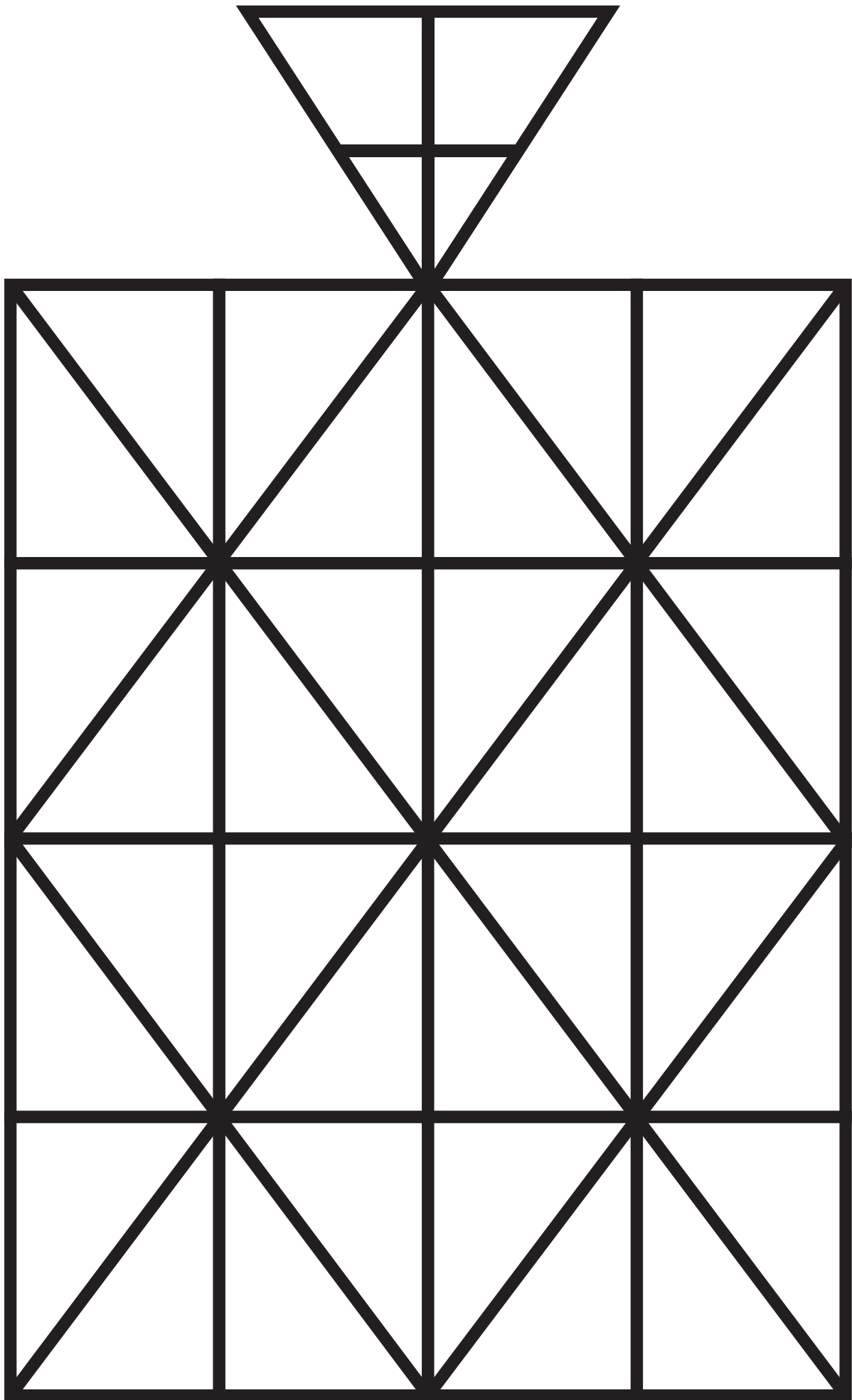
- Os jogadores alternam as jogadas até um dos dois vencer a partida.

A Toca da Onça: Os cachorros não podem entrar na toca da onça.

- A onça, por sua vez, deve ter cuidado ao entrar em sua toca, pois pode ser mais facilmente encurralada pelos cachorros.

Preparação do jogo: Recorte as peças do jogo (uma onça e catorze cachorros) e cole sobre círculos de papelão ou E.V.A. Também é recomendável colar o tabuleiro sobre uma superfície rígida, como papelão, por exemplo.





CAÇA-PALAVRAS

S	F	D	A	B	U	V	S	H	E	U
D	E	W	J	O	U	H	Y	T	D	E
A	V	I	J	N	R	D	W	F	S	A
J	V	W	P	E	G	A	P	E	G	A
P	E	T	E	C	A	S	A	L	K	P
G	X	Z	R	A	W	O	P	D	E	O
Y	O	Y	O	H	U	G	W	H	J	V
U	U	E	S	P	J	A	L	O	D	O
L	R	E	P	I	P	A	Z	F	O	X
O	L	G	D	Ã	X	C	V	J	M	J
O	L	G	F	O	J	T	G	E	I	B
B	A	B	T	C	A	P	H	J	N	R
K	R	M	T	O	U	F	D	J	Ó	Y
P	U	L	A	C	O	R	D	A	G	A
H	I	O	U	R	A	J	K	G	A	D
B	O	L	A	D	E	G	U	D	E	Y
Y	O	H	I	R	E	L	G	R	I	G
B	T	U	N	E	U	F	I	T	R	B
Y	E	Z	C	A	R	R	I	N	H	O
I	U	C	O	K	J	H	G	J	H	O
W	J	B	U	N	O	F	T	P	T	A

Encontre no quadro as palavras abaixo:

Peteca

Boneca

Pega-pegas

Pipa

Yoyo

Pula-corda

Piã

Bola-de-gude

Dominó

Carrinho

Amarelinha



S	F	D	A	B	U	V	S	H	E	U
D	E	W	J	O	U	H	Y	T	D	E
A	V	I	J	N	R	D	W	F	S	A
J	V	W	P	E	G	A	P	E	G	A
P	E	T	E	C	A	S	A	L	K	P
G	X	Z	R	A	W	O	P	D	E	O
Y	O	Y	O	H	U	G	W	H	J	V
U	U	E	S	P	J	A	L	O	D	O
L	R	E	P	I	P	A	Z	F	O	X
O	L	G	D	Ã	X	C	V	J	M	J
O	L	G	F	O	J	T	G	E	I	B
B	A	B	T	C	A	P	H	J	N	R
K	R	M	T	O	U	F	D	J	Ó	Y
P	U	L	A	C	O	R	D	A	G	A
H	I	O	U	R	A	J	K	G	A	D
B	O	L	A	D	E	G	U	D	E	Y
Y	O	H	I	R	E	L	G	R	I	G
B	T	U	N	E	U	F	I	T	R	B
Y	E	Z	C	A	R	R	I	N	H	O
I	U	C	O	K	J	H	G	J	H	O
W	J	B	U	N	O	F	T	P	T	A



CATÁLOGO DE PEÇAS



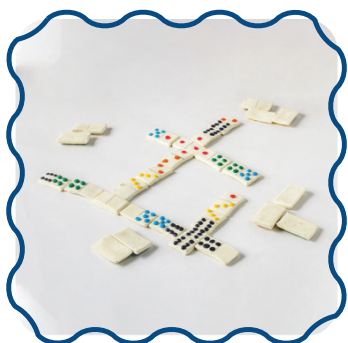
Macaco Guarani

Guarani é um povo indígena presente predominantemente no Sul do país. Pequenas esculturas animais são geralmente fabricadas pelos homens da aldeia e vendidas pelas mulheres, são feitas para comercialização e também para uso próprio como enfeite ou brinquedo. A princípio, a madeira é marcada e, posteriormente, talhada no formato dos mais diversos animais que se encontram na mata, onças, tatus, pássaros, jacarés e peixes. Após tomada a forma desejada, ele é queimado e pintado. As crianças aprendem a fazer os bichinhos acompanhadas de adultos, e assim, a cultura de sua fabricação é passada de geração em geração.



Miniatura Cestaria

Os índios Kaingang confeccionam uma série de modelos de cestos, peneiras e outros utensílios, utilizados para guardar alimentos, além de objetos em miniatura. Antes do contato com os brancos, a manufatura das peneiras era, em geral, atribuição dos homens, embora as mulheres pudessem auxiliá-los no processo de confecção. Para compor a caixinha, colocamos uma miniatura de um cesto, manufaturado pelos Kaingang, cujo tipo de trançado é particular desse povo.



Dominó

Um dominó é formado por 28 peças retangulares, em que uma das faces está marcada por pontos indicando valores numéricos. O nome provavelmente deriva da expressão latina "domino gratias" ("graças ao Senhor"), dita por padres europeus quando venciam uma partida.



Jogo da Memória

O Jogo da memória foi publicado pela primeira vez em 1959 por uma empresa americana e desde então é jogado por milhares de pessoas. É um jogo que exige concentração e exercita a memória. O jogo da memória da caixa Brinquedos, foi produzido pela equipe da Ação Educativa do MAE, e contém grafismos indígenas da etnia Asurini (TO).



Mamulengo

Mamulengo é um tipo de fantoche típico do nordeste brasileiro, especialmente no estado de Pernambuco. A origem do nome é controversa, mas acredita-se que ela se originou de mão molenga, mão mole, ideal para dar movimentos vivos ao fantoche.



Peteca

A Peteca é um artefato esportivo de origem indígena-brasileira. É constituída de uma base, que concentra a maior parte de seu peso, e de uma extensão mais leve, geralmente feita de penas naturais ou sintéticas, com o objetivo de dar equilíbrio ou orientar sua trajetória no ar quando arremessada.



Boneco de Jornal

Bonecos elaborados em jornal e papel "crepom" para ilustrar uma das propostas de atividade da caixa Brinquedos descritas na etapa de "Atividades".



Boneca Karajá

As bonecas karajá são feitas de argila pelas mulheres da etnia Karajá - daí o nome -, povo que habita a região do Araguaia (TO). Podem representar crianças, jovens, adultos, idosos, homens e mulheres, elas retratam cenas do dia-a-dia desse grupo ilustrando e ensinando os costumes e valores para as crianças através de brincadeiras com essas bonecas, assim como nós brincamos “de casinha”.



Jogo-da-onça

O jogo-da-onça é um antigo jogo de estratégia indígena brincado entre os Bororo (etnia presente no MT), e os Manchineris (presente na divisa do Acre com o Peru). Originalmente, o tabuleiro é desenhado no chão, e usam-se pedrinhas como peças. Para jogar são utilizadas 15 peças: uma maior que representa a onça e 14 menores que serão os cachorros. Confira a etapa “Atividades” do texto de apoio para jogar.



Cartões de Brincadeiras

Cartões com jogos e brincadeiras tradicionais da cultura popular brasileira contendo a descrição da brincadeira e as regras.



BIBLIOGRAFIA

DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS DAS CRIANÇAS - UNICEF 20 de Novembro de 1959; DIREITO À EDUCAÇÃO GRATUITA E AO LAZER INFANTIL - Princípio VII.

PROJETO DE RE-DESIGN DAS CAIXAS DIDÁTICAS:

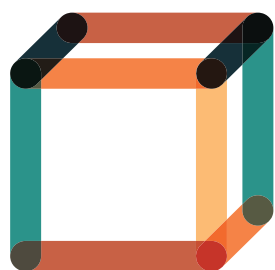
As Caixas Didáticas do MAE são materiais lúdico-pedagógicos que vêm desde 2008 sendo utilizadas na missão de democratizar o acesso ao acervo do Museu de Arqueologia e Etnologia da UFPR para garantir a acessibilidade, uma vez que as peças são manipuláveis. São uma forma de levar o museu para além de seus muros, atingindo mais pessoas além do público que visita o Museu.

Entre 2019 e 2020, após uma pesquisa iniciada já em 2016, elas foram re-deseñadas para melhor atender o seu público com o apoio do Edital N.º 03/2019 - Fortalecimento de Atividades Contínuas de Extensão Universitária da Pró-Reitoria de Extensão e Cultura da Universidade Federal do Paraná.



**Caixas
Didáticas
do MAE**

Realizado pelos Programas de Extensão Universitária Ações Educativas e Difusão Cultural do Museu de Arqueologia e Etnologia da UFPR.



Caixas Didáticas do MAE



Conheça também as outras Caixas Didáticas do MAE!
www.mae.ufpr.br