

FRANCISCO JOSÉ DA SILVA MONTEIRO



PPG
ARTES
Programa de Pós-Graduação em Artes do IFCE


INSTITUTO
FEDERAL
Ceará

FRANCISCO JOSÉ DA SILVA MONTEIRO



PPGArtes • IFCE • Fortaleza-CE • 2024



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO,
CIÊNCIA E TECNOLÓGICA DO CEARÁ**

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
EM ARTES DO IFCE**

**LINHA DE PESQUISA
PROCESSOS DE CRIAÇÃO EM ARTES**

Coordenadora

Profa. Dra. Maria de Lourdes Macena de Souza

BANCA EXAMINADORA

Orientador

Profa. Dra. Maria de Lourdes Macena de Souza
Programa de Pós-Graduação em Artes - IFCE

Examinadora externa

Profa. Dra. Catherine Furtado dos Santos - UFC

Examinador externo ao programa

Prof. Daniel Gomes Pinto - IFCE

Produto apresentado ao curso de Mestrado Profissional em Artes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) - Campus Fortaleza, como requisito para obtenção do Título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Artes. **Linha de pesquisa:** Processos de Criação em Artes.

PESQUISA • Francisco José da Silva Monteiro

REGISTRO EM VÍDEO • Ciel Carvalho

PRODUÇÃO • Francisco José da Silva Monteiro e Izaura Lila

ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO • Luciana Castro

OFICINAS • Francisco José da Silva Monteiro, Gabriel Brandão e Nayana Castro

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO • Relson Moreira

GRAVURAS • Alunos do curso de Licenciatura em Artes Visuais do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, PPGARTE IFCE, Campus Fortaleza. Disciplina de Estudos da Paisagem. • Raul Cabral Carneiro. • Rafael Carvalho

PARTITURAS • Nonato Cordeiro

REVISÃO • Mauricio Lima Bastos e Maria Gigi Tubiba

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará Sistema de Bibliotecas - SIBI
Ficha catalográfica elaborada pelo SIBI/IFCE, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M775b Monteiro, Francisco José da Silva.

Brincadeiras no meu quintal/ Francisco José da Silva Monteiro. - Fortaleza:
PPGARtes, IFCE, 2024.
72 f. : il.

Produto (Mestrado) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do
Ceará, Mestrado Profissional em Artes, Campus Fortaleza, 2023.

Orientação: Profa. Dra. Maria de Lourdes Macena de Souza

1. Música. 2. Arte. 3. Ludicidade. I. Título.

CDD 700



APRESENTAÇÃO

A cartilha Brincadeiras no Meu Quintal surgiu como consequência de um conjunto de experiências vivenciadas durante uma pesquisa no âmbito do Mestrado Profissional em Arte do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, PPGARTE IFCE, Campus Fortaleza, sobre as brincadeiras populares tradicionais infantis em bairros de Fortaleza, capital cearense. O projeto teve a colaboração de artistas e pesquisadores que desenvolvem trabalhos com diversos aspectos da cultura popular tradicional, em especial a cearense. Na cartilha, compartilhamos uma pluralidade de brincadeiras da lúdica tradicional infantil que nos foram relatadas por moradores de bairros de Fortaleza, entre janeiro e fevereiro de 2022, que permanecem na memória de homens e mulheres, mas distantes da roda do brincar infantil fortalezense. O resultado desta pesquisa proporciona o encontro das crianças com um repertório de brincadeiras infantis da tradição popular. O resgate e registro das nossas memórias é uma forma de levar para as gerações a memória cultural e ancestralidade, democratizando a arte e valorizando o nosso Patrimônio Imaterial.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha mais profunda gratidão à Professora Lourdes Macena de Souza, orientadora da pesquisa, norteadora do produto aqui apresentado. Ao Programa de Mestrado Profissional em Artes PPGArtes IFCE, campus Fortaleza. Aos alunos do curso de Licenciatura em Artes Visuais: Disciplina de Estudos da Paisagem, do IFCE, campus Fortaleza, turma 2023.2, na pessoa do Professor Rafael Carvalho e ao amigo Raul Cabral Carneiro, por ilustrarem esse trabalho. Ao Professor Nonato Cordeiro, por produzir as partituras. A Kelson Moreira, responsável pela organização, Design e diagramação da cartilha. Mauricio Basto, pela revisão textual. À Secretaria Municipal de Cultura de Fortaleza, responsável pelo edital que fomentou a pesquisa e as ações práticas. Em especial, à equipe do Projeto Brincadeiras no Meu Quintal, por contribuírem de maneira tão significativa para a valorização e preservação das manifestações da cultura tradicional popular. Obrigado a cada um de vocês, por dedicarem um tempo de suas vidas para tornarem possíveis todas as ações propostas. É uma honra poder contar com amigos tão talentosos e dedicados como vocês, que trazem tanta beleza e significado para o mundo através de suas criações e estudos.

Com admiração e carinho,
Francisco José da Silva Monteiro

SUMÁRIO

Apresentação • 7

Agradecimentos • 9

Formas de escolhas • 13

Cara ou coroa • 14

Zerinho ou um • 15

Par ou ímpar • 16

Tira sorte no palito • 17

Onde está o objeto • 18

Jogos de competição • 19

Guerra guerreiro • 20

Carrinho de mão • 22

Jô a bola • 24

Jô atrepa • 27

Jô a cola • 28

Pega-pegas • 29

Trinta e um na mancha • 30

Dono da rua • 31

Gato mia • 32

Boca de forno • 34

Telefone sem fio • 35

Melancia • 36

Passa o anel • 37

Jogo com pedrinhas • 38

Corda • 40

O homem bateu em minha porta • 41

Suco gelado • 42

Macaca • 44

Elástico • 45

Cantigas de roda • 50

Lagarta pintada • 51

Dominé • 52

Dança da carrapeta • 53

Dona Cãida • 54

Piaba • 55

Andei ao redor do poço • 56

Eu sou leiteira • 57

Moura torta • 57

Brincadeiras cantadas • 58

Três, três, passará • 59

De Marré • 60

Conclusão • 62

VAMOS BRINCAR! BRINCAR DE QUÊ?

**Aqui você vai encontrar
sugestões de:**

***Formas de escolhas;
Jogos de competição;
Brincadeiras de roda;
Brindeiras cantadas.***

**Trilhando os caminhos
do brincar.**

FORMAS DE ESCOLHAS

PRIMEIRAMENTE, para trilharmos
nosso percurso
pelo universo das brincadeiras da lúdica infantil, é
importante destacar que boa parte das brincadeiras,
principalmente as que têm características de jogos,
utilizam-se de fórmulas de escolhas¹. Tal esquema
auxilia na distribuição das funções de cada participante.
Essas estratégias são utilizadas para proporcionar
igualdade entre os envolvidos. Para exemplificar,
podemos destacar algumas que foram utilizadas por
crianças e por nossos ancestrais ao longo dos tempos.

¹ MELO, Veríssimo de. **Folclore infantil**. Rio de Janeiro: Cátedra;
Brasília: INL, 1981.

CARA OU COROA

Essa é uma fórmula de escolha simples. Consiste em dois participantes escolherem uma face da moeda, situação em que uma faz referência à cara e a outra à coroa. Após a escolha, um jogador arremessa uma moeda para o alto, recolhendo-a, em seguida, e, colocando-a no dorso da mão, exibindo, logo na sequência, qual das faces se apresenta. Ganha aquele que escolheu a face que ficou evidente.



ZERINHO OU UM

Essa outra fórmula consiste em todos os participantes da brincadeira falarem ao mesmo tempo **zerinho ou um**. Ao final da última sílaba, todos colocam uma mão destacando o dedo indicador que representa o número um, ou o punho fechado representando o zero. Vence ou perde aquele que escolher sozinho uma das alternativas.



PAR OU ÍMPAR

Nessa fórmula, dois participantes tentam ver quem inicia a brincadeira, situação em que um representa os números pares e o outro, os números ímpares.

Nessa dinâmica, os envolvidos contam em voz alta e ao mesmo tempo: uma, duas, meia e já; sacando simultaneamente as mãos que estavam escondidas atrás da cabeça, apresentando uma quantidade de dedos para serem contados. Assim, verifica-se o resultado dessa soma e se ele se refere a números pares ou ímpares.



TIRA SORTE NO PALITO

Essa alternativa para escolher o Jô funciona da seguinte forma: todos os participantes tomam posse de um palito (pode ser um palito de picolé, de dente ou até mesmo fósforo). O Jô será aquele participante que tirar o menor ou maior palito, de acordo com a regra estabelecida.



ONDE ESTÁ O OBJETO

Um participante, que faz o papel do Jô, guarda em uma das mãos um pequeno objeto. Com os punhos fechados, o participante abre os braços e se levanta na altura dos ombros. As outras crianças escolhem um dos braços e ganha a partida aqueles que escolherem o braço onde está o objeto. Os demais são eliminados, iniciando-se, assim, uma nova rodada. Segue-se assim até restarem apenas dois. Um será o vencedor.

O OBJETO PODE SER um pedaço de papel amassado, um anel ou uma tampinha de garrafa, por exemplo.



O Jô, também chamado de Mestre, é um participante que tem um papel importante na dinâmica das brincadeiras, principalmente as que possuem características de jogo. Algumas vezes, é ele quem distribui as funções de cada participante. Em outras, é quem tem a função de correr para procurar ou demais jogadores.

JOGOS DE COMPETIÇÃO

GUERRA GUERREIRO

Foi Rubens Lopes, morador do bairro Bom Sucesso, que nos apresentou essa brincadeira. Trata-se de um jogo feito em uma área delimitada, onde é desenhado um grupo de quadrados com quatro entradas estratégicas em cada um deles, simulando um labirinto. Fora dos quadrados, há um campo livre que pode ser representado por uma linha riscada no chão ou um círculo, também chamado de mancha (distante do labirinto).

A quantidade de participantes é determinada pelos envolvidos na brincadeira. São necessárias pessoas representando os guerreiros e apenas um (01) representando a guerra. A dinâmica da brincadeira consiste das seguintes ações: ao comando do Mestre, que grita **Guerra!** os demais participantes respondem **Guerreiro!** Na sequência, o representante da guerra tenta entrar no labirinto para pegar os demais participantes que, ao serem tocados, deverão sair da brincadeira ou até mesmos tomarem a posição de Mestre, de acordo com as regras estabelecida pelo grupo participante.

PRIMEIRA ETAPA: Ao ser definido quem representará a guerra (de forma aleatória ou por meio de fórmulas de escolha), o participante determinado deverá se posicionar no campo livre e os demais participantes dentro dos quadrados (labirinto). Nesse momento, que antecede o comando para iniciar a brincadeira, o grupo cria estratégias para chegar à mancha sem serem pegos.

SEGUNDA ETAPA: A partida se inicia quando o representante da guerra reproduzir o grito: **Guerra?** e os demais responderem **Guerreiro!** Nesse momento, os participantes se deslocam pelo labirinto, podendo sair dele por qualquer lugar. Porém, para retornar aos quadrados, o retorno só pode ser feito pela porta presente em cada um deles. Contudo, essa estratégia não se aplica ao representante da guerra, que, para entrar e sair do labirinto, só pode utilizar as portas estabelecidas.

TERCEIRA ETAPA: as regras para concluir a brincadeira podem ser estabelecidas pelo grupo que participa daquela partida. Os participantes que forem pegos vão sendo eliminados até restar um, ou até mesmo passando a função de guerra para aquele que for alcançado.

Essa brincadeira foi compartilhada nos bairros Mondubim, Demócrito Rocha e José Walter.

CARRINHO DE MÃO

Álvaro Renê descreveu essa variação de corrida, contando que essa brincadeira era feita por ele e seus primos no quintal de sua casa, no bairro Mondubim. Ela tem característica de jogo, em que uma dupla de participantes simula um carrinho de mão, enquanto outra faz o papel de condutor. Há um ponto de partida e de chegada, na maioria das vezes, em uma linha reta, podendo contar com a participação de várias duplas. Os participantes que fazem a função de carrinho de mão colocam as duas mãos apoiadas no chão, pois são elas que farão o papel da roda. Os participantes erguem as pernas para direcionar a condução. De acordo com as regras estabelecidas pelos jogadores, as duplas podem revezar as funções e a trajetória do percurso. Fórmulas de escolha podem ser utilizadas para definir quem inicia na função de carrinho de mão.

PRIMEIRA ETAPA: definição de quem irá representar o carrinho de mão. Por se tratar de um trabalho em dupla, essa escolha pode ser feita no **par ou ímpar**. Nesse momento, é estabelecido o percurso a ser percorrido, adicionando obstáculos ou não.

ETAPA DOIS: Para iniciar a brincadeira, uma criança (ou adulto) anuncia a largada por meio de um aviso sonoro (apito, assobio) ou aceno de mão. Com esse sinal, os participantes que irão conduzir se agacham para erguer as pernas da criança que faz o papel de carrinho. Nesse instante, é iniciado o deslocamento até o ponto determinado. Vence quem cumprir o percurso mais rápido.

Os participantes podem sugerir variações na dinâmica da brincadeira, acrescentando um percurso com obstáculos. Em um determinado ponto, pode haver a troca de funções.

Essa brincadeira foi descrita nos bairros José Walter, Mondubim e Aerolândia.



JÔ A BOLA

No bairro Aerolândia, Adriana Honorato explicou a brincadeira que era feita na rua em que mora. A dinâmica acontece da seguinte forma: todos os participantes se concentram em um círculo/roda. Um dos envolvidos joga a bola para o alto e fala o nome de alguém que está participando da brincadeira. Essa pessoa precisa pegar a bola e, de posse dela, tentar carimbar alguém que, por sua vez, será o Jô.

PRIMEIRO, desenha-se um círculo no chão onde todas as crianças possam se concentrar dentro. Na sequência, é feita a escolha de quem irá arremessar a bola para o alto. Para essa ação, as crianças podem usar fórmulas de escolhas ou, até mesmo, voluntariar-se de forma espontânea.

EM UM SEGUNDO MOMENTO, inicia-se a brincadeira.

O condutor da bola a arremessa para o alto e fala o nome de alguma das crianças que estão dentro do círculo. Essa, por sua vez, tenta segurar a bola, e, ao conseguir, grita PARA! Todas as crianças devem ficar imóveis. Aquela que segurou a bola deverá tentar acertar o participante mais próximo. Se conseguir acertar, esse será o novo Jô, reiniciando a brincadeira. Caso não consiga, terá que ir ao encontro da bola, e, mais uma vez, tentar acertar a criança mais próxima.

UMA CURIOSIDADE!



O Jô a bola apresenta algumas características semelhantes à brincadeira dos sete pecados, em que a dinâmica do brincar se assemelha. A diferença é que, na brincadeira dos *sete pecados*, o responsável pela bola, ao tomar posse dela, pode dar sete passos na direção do participante escolhido. No Jô a bola isso não é possível.

VOCÊ SABIA?



A Mancha também é chamada de Manja em alguns bairros de Fortaleza. Dentro dos Jogos populares tradicionais, refere-se ao local aonde o jogador que chegar primeiro pode se salvar ou até mesmo vencer a brincadeira. Exemplo: quem chegar à mancha não pode ser pego pelo Jô. Entretanto, as regras para esse ponto de apoio são determinadas pelos jogadores.



JÔ ATREPA

No bairro Padre Andrade, Shirley Alencar explicou como essa brincadeira era feita, tanto nas calçadas como no quintal da casa onde mora. A dinâmica era simples: As crianças limitavam um espaço onde elas poderiam correr e subir em algo elevando do chão (árvores, calçadas, cadeiras etc.). Nesse jeito de brincar, temos o Jô responsável por tentar alcançar os demais participantes antes que esses consigam subir em qualquer uma das opções disponíveis naquele local.

JÔ A COLA

Nessa brincadeira, as crianças têm que correr para não ser pegas pelo Jô. Caso isso aconteça, elas têm que ficar imóveis (coladas) até que outro participante toque para descolarem. Nos bairros visitados, encontramos outro jeito de brincar: Jô ajuda. Nessa variante, o Jô corre para tentar congelar outro participante, porém, ao conseguir, essa criança passa a correr com o Jô para também tentar colar outros participantes, que também se uniram a elas.



PEGA-PEGA

Em todos os bairros visitados, o Pega-pega foi a brincadeira que mais esteve na roda do brincar. Com uma dinâmica simples, que consiste em uma criança fazer o papel do Jô e as demais precisarem correr para não ser pegas. Caso aconteça de serem pegas, essa será o novo Jô. Dessa forma, a brincadeira segue até as crianças cansarem.



TRINTA E UM NA MANCHA

No bairro do Jardim das oliveiras, seu Ênio Pinheiro contou sobre sua alegria em participar de brincadeiras como *Trinta e um na mancha*. Inicialmente, escolhe-se quem será o Jô e onde será a mancha, que pode ser em um poste de energia, uma árvore, ou a parede de uma casa.

A brincadeira é feita da seguinte forma: depois de escolhido quem será o Jô, esse contará de 0 a 31, de olhos fechados, virado para o local onde será a mancha. Enquanto isso, as demais crianças se escondem. Ao final da contagem o Jô toca na Mancha e grita *Trinta e um na macha!* e tenta encontrar os participantes escondidos. Para tentar se salvar, as crianças que estavam escondidas precisam correr para chegar primeiro na mancha e repetir *trinta e um na mancha!* antes do Jô. A brincadeira segue até o Jô encontrar os participantes ou todos se salvarem. Uma nova rodada pode ser iniciada.

A brincadeira apresenta características que lembram o esconde-esconde, cuja dinâmica é a mesma, diferenciando-se por não precisar bater ou emitir nenhum tipo de som, mas apenas chegar ao local em que fica a mancha antes do Jô.

DONO DA RUA

Rubens Lopes relatou essa divertida brincadeira feita nas calçadas do bairro onde reside desde a infância. A brincadeira é feita da seguinte forma: o dono da rua tenta impedir que os demais participantes consigam chegar até a mancha. Se o dono da rua conseguir pegar um participante antes de ele chegar ao ponto determinado, esse está fora da brincadeira. Se os participantes conseguirem atravessar o espaço sem ser pegos, um novo dono da rua será escolhido. Ganha a brincadeira aquele que conseguir eliminar mais pessoas.



GATO MIA

A brincadeira consiste em uma criança, que está de olhos vendados, tentar identificar os demais participantes pelo som que simula o miado de um gato. Ela pode ser feita em espaços fechados como a sala de aula ou quintais.

ETAPA UM: após a escolha da criança que será vendada por outro participante, ela deverá girar no mesmo lugar, enquanto os demais se espalham pelo local. Ao final da sequências de giros, a criança tentará encontrar os colegas guiando-se pelo som

O Jô pergunta: **Gato Mia?** até, no máximo três vezes, e um ou todos ao mesmo tempo respondem: **Miau!** fazendo com que a criança vá em direção ao som.

ETAPA DOIS: Ao encontrar o participante, a criança pergunta mais uma vez: **Gato Mia?** O participante terá que reproduzir mais uma vez: **Miau!** Nesse momento, a criança vendada terá que identificar aquele participante, falando seu nome. Se acertar, a criança identificada será quem vai procurar, iniciando-se, assim, uma nova rodada.



BOCA DE FORNO

Dona Suzana Lila, moradora do Bairro Pio XII, repassou a dinâmica da brincadeira. De acordo com ela, as crianças são divididas em dois grupos, mas também podem brincar de forma individual. Outra criança faz o papel de Mestre, indicando o objeto que os demais participantes devem procurar e trazer para ele, respondendo às seguintes perguntas:

Boca de forno? Forno!
Jacarandá? Dá!
Se eu mandar? Vou!
E se não for? Apanha!
Remam, reman...

As crianças que não conseguirem cumprir a tarefa têm que pagar uma prenda escolhida pelo Mestre, que pode ser cantar uma música, dançar, contar uma piada etc.



TELEFONE SEM FIO

Presente na roda do brincar nos bairros mencionados anteriormente, a dinâmica da brincadeira acontece, inicialmente, com os participantes se colocando lado a lado, formando uma fileira. Depois de organizados, a primeira pessoa da fileira fala algo baixinho ao ouvido do colega, de forma que os demais participantes não escutem. Assim, o que foi dito pelo primeiro vai sendo repassado até o último, que, por sua vez, terá que falar em voz alta o que foi dito pelo primeiro participante.

POR EXEMPLO: Francisco não gosta de comer verduras, mas adora frutas. Segue-se, assim, até chegar no último participante da fileira. Esse, por sua vez, terá que reproduzir para todos o que lhe foi dito, tentando identificar se houve alguma alteração no que foi repassado inicialmente pelo primeiro da fileira.



MELANCIA

Izaura Lila compartilhou duas de suas brincadeiras preferidas. A primeira foi a Melancia, pois ela sempre fazia o papel da dona das melancias. As crianças ficam deitadas uma ao lado da outra com as barrigas infladas, aumentando, assim, o volume do abdômen para simular as melancias.

Nesse momento, o vendedor anuncia: *Olha a melancia! Olha a melancia madurinha!* Um freguês, interessado em comprar, vai verificar quais são as melancias que, de fato, estão maduras. Assim, o interessado dá uma batida leve na barriga dos participantes com o objetivo de identificar um som característico que o faça escolher aquelas que estão maduras e levar para casa, descartando as que estão estragadas.

UMA DICA

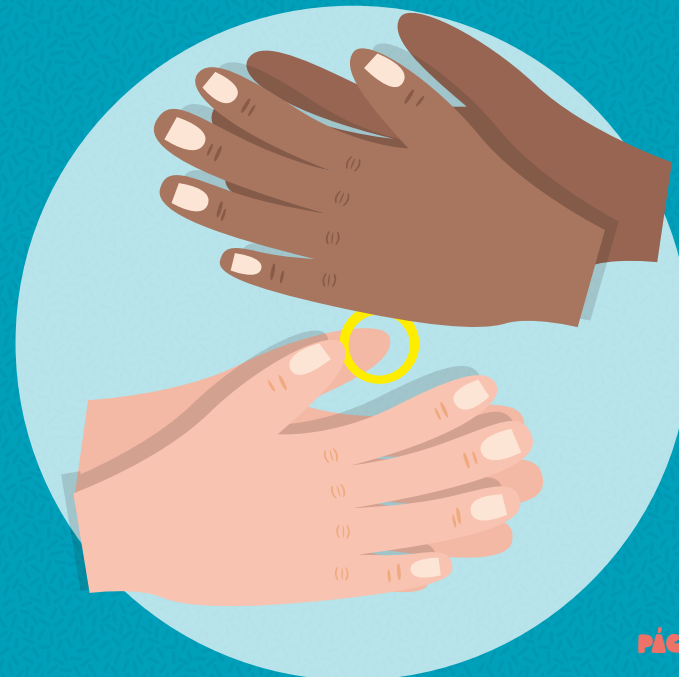


A brincadeira também pode ser feita simulando uma fazenda em que o vizinho tenta roubar as melancias maduras do fazendeiro. Ao descobrir que suas melancias foram roubadas, o fazendeiro vai ao sítio vizinho e tenta identificar quais das melancias são as suas. Deste modo, o fazendeiro, de olhos fechados/vendados e por meio de batidas leves nas barrigas, tenta recuperar suas melancias.

PASSA O ANEL

Nayana de Castro compartilhou, no bairro Curió, essa brincadeira realizada em sua infância. Uma criança que possui o anel deve passar o objeto na mão dos demais participantes até deixar escondido na mão de um colega, sem que as outras crianças percebam com quem está.

A dinâmica da brincadeira consiste em um terceiro participante tentar descobrir com quem está o anel. Para a execução dessa atividade, as crianças podem ser colocadas em uma fileira ou em roda.



JOGO COM PEDRINHAS

Brincadeira feita com cinco a oito pedrinhas pequenas, podendo ser jogada individualmente, em dupla ou grupo de três ou quatro participantes. Foi Dona Suzana, sentada no chão da cozinha, próximo à porta, que dava para o quintal, que nos mostrou como a brincadeira era feita.

PRIMEIRO MOMENTO: escolhe as pedras que são utilizadas, de preferência as menores e com formatos arredondados, para não machucar as mãos.

SEGUNDO MOMENTO: definição se a partida se dará individualmente ou em dupla

DINÂMICA DA BRINCADEIRA: Feita no chão formando uma pequena roda, inicialmente é preciso escolher quem irá iniciar a jogada. Para isso, os participantes utilizarão de uma forma de escolha característica do jogo. Cada criança terá que arremessar todas as pedras para o alto tentando segurá-las de volta com o dorso da mão. Inicia a partida quem tiver conseguido manter mais pedras no dorso da mão.

SEQUÊNCIA DE JOGADAS: o participante da vez concentra todas as pedras na palma da mão, para em seguida arremessar apenas uma e depositar as demais no chão. Sem intervalos e com agilidade, o jogador terá que, alternando a jogada em uma pedra para o alto, recolher uma pedra por vez que está no chão, até todas estarem de volta na palma da mão. Conseguindo, o participante segue para outra sequência, em que volta a depositar todas as pedrinhas no chão, recolhendo agora, de duas em duas, assim, sucessivamente. Não conseguindo, a chance passa para o próximo da vez, que inicia a partida.

ESQUEMA DAS JOGADAS: como foi explicada, a brincadeira segue uma sequência e movimento que são compostos por: alternância de arremesso de uma pedra para o alto e o recolhimento de, no primeiro momento, 1 pedrinha, e de forma que for conseguindo, 2, 3, 4.... assim, sucessivamente.

Finalizado com sucesso, a próxima etapa é o **Triângulo**. Consiste em posicionar o dedo Polegar e indicador no chão, formando um arco. É por eles que os participantes passarão cada pedra enquanto arremessam uma para o alto. Ganham a brincadeira os participantes que conseguirem cumprir todas as etapas.

CORDA

Foi acompanhando as vivências ministradas pela Nayana Castro e Gabriel Brandão que nos deparamos com dois jeitos de **brincar de corda**. A primeira, feita no Curió, e a segunda na comunidade do Titanzinho. Foram as próprias crianças que demonstraram como elas eram feitas.

a primeira

O HOMEM BATEU EM MINHA PORTA

A Brincadeira pode ser feita de forma individual ou em dupla e conduzida por uma cantiga que direciona o que deve ser feito. Como nos trechos: **Põe a mão no chão, Pule no pé só. Dê uma giradinha.**

**O homem bateu em minha porta,
E eu abri.
Senhora e senhores,
Põe a mão no chão.
Senhoras e senhores,
Pule num pé só.
Senhoras e senhores,
Dê uma giradinha.
E vá para o olho da rua!**



UMA CURIOSIDADE!



Em uma escola de ensino particular com sedes no Bairro de Fátima e Luciano Cavalcante, onde o pesquisador atua como professor, as crianças, no trecho inicial, acrescentam, um homem “bonito” bateu em minha porta....

a segunda

SUCO GELADO

A brincadeira segue a cantiga, mas não direciona nenhum movimento. Na última frase: **Pimenta, Pimentinha, Pimentão!** a corda é girada com mais velocidade.

**Suco gelado,
Cabelo arrepiado.
Queremos saber,
A letra do seu namorado
Se é a, b, c, d, e f, g,
h, i, j, k, l m, n o, p, q,
r, s, t, u v, w, x, y, z.
Fui à feira comprar,
Pimenta, Pimentinha, Pimentão!**



No bairro de Fátima, Eulália Melo, professora do primeiro ano do Ensino Fundamental, compartilhou uma brincadeira de corda, conhecida entre seus alunos pelo nome

ESTRELA, ESTRELINHA

**Estrela, estrelinha 1,2,3
Coroa, coroinha 1,2,3**

A brincadeira acontece da seguinte forma: duas crianças giram a corda, cantado *Estrela, estrelinha 1,2,3*; uma terceira criança está ao centro, pulando, no refrão: *Coroa, coroinha 1,2,3*, o participante que está no centro deve agachar, enquanto a corda gira por cima de sua cabeça, voltando a pular na primeira parte da música.

Estrela, estrelinha possibilita diversas variações, entre elas, que a criança que está ao centro convida outras a entrarem na corda no refrão, coroinha 1,2,3; ou até mesmo que duas ou mais participantes entrem na corda ao mesmo tempo, retirando da brincadeira aqueles que não conseguirem acompanhar o ritmo.

MACACA

É assim que as crianças na comunidade do Titanzinho conhecem a brincadeira da **Amarelinha**. No bairro do Padre Andrade, a Macaca é bem conhecida entre os moradores mais antigos.

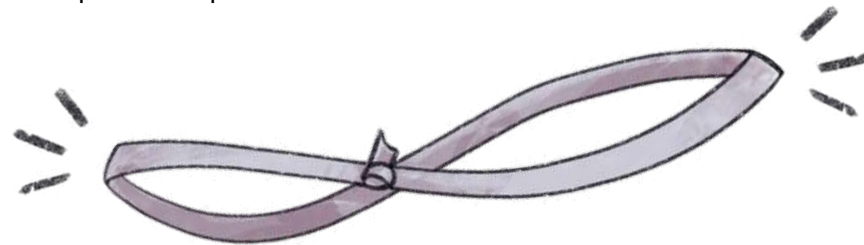
JEITO DE BRINCAR: Os participantes precisam desenhar no chão uma sequência de quadrados que são numerados do zero, que representa o inferno, ao número 11, que representa o Céu. É utilizada ainda uma pedrinha que, ao ser arremessada em direção aos quadrados, indica o local que não poderá ser pisando Ex: todos começam colocando a pedrinha no quadrado número 1, dessa forma, só podem pisar a partir do quadrado 2. O participante deve ir até o Céu e volta pulando. Porém, ao voltar para o começo, ele deve recolher a pedra que deixou.



ELÁSTICO

Brincar de elástico, em alguns bairros de Fortaleza como Serviluz, Padre Andrade e Curió, também é uma brincadeira conhecida por **trancelim**. Guiando-se por sequência de pulos, com auxílio ou não de cantigas, a brincadeira é feita com o objetivo de vencer as etapas propostas. Crianças dos projetos Livro Livre (Curió) e Metamorfose (Serviluz) expressaram duas formas de fazer a brincadeira.

Para brincar, é preciso de elástico de pelo menos 2 metros, que deverá estar com as pontas unidas por um nó bem forte, e no mínimo três crianças. Duas irão se posicionar frente uma para outra, mantendo a distância de 2 metros; elas irão segurar o elástico, que deverá ir subindo de acordo com as etapas vencidas, iniciando nos tornozelos, seguindo joelhos cintura, umbigo, axilas e mãos posicionadas acima da cabeça. A terceira criança é quem inicia a brincadeira, fazendo sequências de pulo dentro e fora do elástico. A regra é, se a criança errar passa vez para outra.





SALADINHA

**Salada, saladinha,
Bem temperadinha.
Com sal, sem sal,
Pimenta, colorau.
Pula dentro Pula Fora
Dá um giro e vá embora.**

JEITO DE BRINCAR:

A criança que está na vez de brincar se coloca ao lado do trancelim, enquanto as outras duas posicionam o elástico na altura dos tornozelos; ele ficará nessa posição até o participante finalizar a sequência de pulos e o fim da cantiga, passando para a próxima etapa.

Salada – O participante pula para alcançar uma parte do elástico, deixando-o entre suas pernas.

Saladinha – O participante pula novamente, agora em direção à outra parte do elástico, deixando-o entre as pernas.

Bem – O participante pula, retornando para a outra parte do elástico, deixando-o entre suas pernas.

Temperadinha – O participante pula novamente, agora em direção à outra parte do elástico, deixando-o entre as pernas.

Com sal – O participante pula novamente, agora em direção à outra parte do elástico, deixando-o entre as pernas.

Sem sal – O participante pula, retornando para a outra parte do elástico, deixando-o entre suas pernas.

Pimenta – O participante pula, retornando para a outra parte do elástico, deixando-o entre suas pernas.

Colorau – O participante pula, retornando para a outra parte do elástico, deixando-o entre suas pernas.

Pula dentro – O participante deve, com as pernas unidas, pular dentro do elástico.

Pula Fora – O participante deve pular com as duas pernas abertas, deixando as duas partes do elástico entre as pernas.

Dá um giro – O participante deve juntar as pernas pressionando as duas partes do elástico, dando meio giro.

Vai embora – O participante dá um pulo para fora do elástico, soltando as duas partes.

Finalizando a primeira parte, as duas crianças que estão segurando o elástico devem posicioná-lo na altura do joelho, para iniciar uma nova rodada. Sempre que terminar uma etapa, o elástico sobe um nível, até chegar nas mãos, que estarão posicionadas acima da cabeça: esse é o último nível.

Ao chegar na altura das axilas, as duas crianças devem segurar o elástico unindo as duas partes, enquanto o participante pula com os dois pés por cima, pisando nele e saindo em seguida. Essa parte não é cantada.

Na altura das mãos, o participante repetirá a sequência inicial, reproduzindo os movimentos com os braços, dentro e fora do elástico, girando a cada parte em direção às crianças que seguram o elástico. Para finalizar a brincadeira, no trecho: **dá um giro** – o participante enrola cada braço em uma parte do elástico; **Vá embora** – desfaz e sai.

DENTRO E FORA

Nessa forma de brincar, não são utilizadas cantigas, somente a repetição dos comandos seguidos por pulos. A dinâmica segue a mesma. Duas crianças seguram elástico, subindo, sempre que finalizar uma etapa.

Dentro – O participante dá um pulo para dentro do elástico com as pernas unidas, ficando entre as duas partes.

Fora – O participante dá um pulo para fora do elástico com as pernas abertas, deixando as duas partes entre elas.

Dentro – O participante dá um pulo para dentro do elástico com as pernas unidas, ficando entre as duas partes.

Pisa – O participante dá um pulo com as pernas separadas, pisando em cada parte do elástico, dando um segundo pulo para sair.





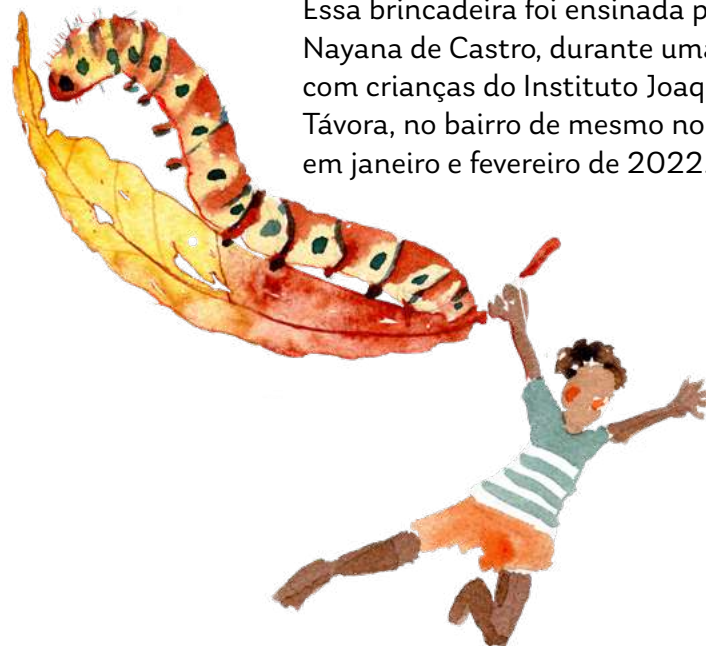
CANTIGAS DE RODA

LAGARTA PINTADA

Os participantes se colocam sentados em uma grande roda. Com as duas mãos espalmadas para baixo, um participante fica dentro da roda e todos juntos cantam a música, enquanto quem está dentro da roda vai tocando nas mãos dos demais. A última mão que ele tocar, quando a música finalizar, vai pegar na orelha do colega. A brincadeira segue até todos estarem segurando nas duas orelhas do colega.

***Lagarta pintada, quem foi que pintou?
Foi uma velhinha, que por aqui passou.
No tempo da era fazia poeira,
puxa lagarta na ponta da orelha!***

Essa brincadeira foi ensinada por Nayana de Castro, durante uma vivência com crianças do Instituto Joaquim Távora, no bairro de mesmo nome, em janeiro e fevereiro de 2022.



DOMINÉ

Brincadeira em roda*, com um participante fora e os demais em círculo, girando de mãos dadas.

As crianças em roda se movimentam em uma direção escolhida, enquanto o participante, que está fora, gira no sentido contrário, cantando os primeiros versos — e os demais respondem o refrão: Dominé. A partir do quinto verso, a criança que estava fora vai escolher um participante e no trecho: **dai-me um beijinho... dai-me um abraço**, os dois entram para o centro da roda e se dão beijinho e um abraço. Gesto esse repetido pelas demais crianças, que darão um beijo no colega de um lado e um abraço no outro.



Por esta rua
Dominé
Passeou meu bem
Dominé
Será por mim?
Dominé
Ou por alguém?
Dominé
O passarinho
Dominé
Caiu no laço
Dominé
Dai-me um beijinho
Dominé
Dai-me um abraço
Dominé

partitura

* Compartilhada no bairro Jóquei Clube, em janeiro e fevereiro de 2022

DANÇA DA CARRAPETA

Essas sugestões de brincadeiras foram repassadas por Lourdes Macena, durante uma entrevista* para a produção de material audiovisual. Em roda, as crianças giram de mãos dadas. Enquanto um participante se coloca no centro da roda, todos cantam a primeira quadra, ajoelhando-se no trecho que a música indica **“põe o joelho em terra”**. Paradas na roda, as crianças reproduzem os movimentos sugeridos na letra.

Ao final, a criança que está no centro da roda escolhe um outro participante, convidando-o para o centro da roda, dando-lhe um abraço e trocando de lugar com ela. Na segunda quadra, troca-se o nome da criança pelo nome daquela que estiver no centro da roda.

A dança da carrapeta
É uma dança singular
Que põe o joelho em terra
E faz o amor chorar
Maria sacode a saia
Maria levanta os braços
Maria tem dó de mim
Maria me dá um abraço.

partitura

* Compartilhada no bairro Jóquei Clube, em janeiro e fevereiro de 2022

DONA CÃIDA*

**Senhora Dona Cãida.
Coberta de ouro e prata.
Descubra o seu rosto,
Que queremos ver sua cara.
Que anjos são esses,
Que andam guerrilhando.
É de noite é de dia,
Padre nosso, ave Maria.
Somos filhas do rei,
Somos netas da rainha.
O seu rei mandou dizer,
Que escolhesse uma pedrinha.**



* Compartilhada no bairro
Jóquei Clube, em janeiro
e fevereiro de 2022.

PIABA

Para iniciar as vivências com as crianças dos projetos sociais e escolas, Nayana Castro*, promoveu um momento de acolhimento, como forma de dar boas-vindas às crianças; para isso, utiliza a cantiga da Piaba, música que ela aprendeu com uma Tia, quando criança.

JEITO DE BRINCAR: em roda, as crianças, de mãos dadas, giram no sentido escolhido por elas, cantando a letra e reproduzindo os movimentos sugeridos.

**Sai, sai, sai, ô piaba,
Sai da lagoa.
Sai, sai, sai, ô piaba,
Sai da lagoa.
Bota a mão na cabeça
A outra na cintura.
Dá um remexo no corpo.
E um abraço no outro.**



* Compartilhada no bairro
São João do Tauape, em
fevereiro e fevereiro de 2022.

ANDEI AO REDOR DO POÇO

Carlos Crisóstomo compartilhou uma das brincadeiras que ele aprendeu quando criança*, com um primo mais velho, no Pan Americano, bairro em que passou a infância e adolescência.

JEITO DE BRINCAR: Feita em roda, os participantes ficam sentados com as pernas estendidas para o centro. Outra criança faz o papel do Jô e se coloca dentro da roda, conduzindo a dinâmica da brincadeira. O Jô canta com os demais participantes, enquanto vai girando e apontando para cada um, seguindo a letra. As crianças acompanham batendo palma, enquanto cantam.

Andei ao redor do poço, caroço
Caroço furou meu pé, jacaré.
Dá-me um botão, capitão,
Debaixo da roseira, cabeleira.
Pisa, pilão, carne seca com feijão,
Torna a repilar carne seca com cajá.
Maria surubita, bote culpa no seu filho,
Passou lá por casa e roubou e roubou um pé de milho,
Sabão, sabonete se quiser tire esse

* Compartilhada no Pan americano, em janeiro e fevereiro de 2022.

Ao final da música, o Jô, que estava apontando para os participantes, indica aquele que terá que recolher uma perna, permanecendo com a outra estendida em direção ao centro. Nesse momento, a cantiga recomeça, iniciando uma nova rodada. A brincadeira segue até que uma das crianças recolhe as duas pernas, fazendo com que ela saia da roda até restar um.

EU SOU LEITEIRA*

Eu sou leiteira, eu sou leiteira, vendo leite
Na cidade, na cidade de Lisboa
Todos gostam, todos gostam da leiteira
A leiteira, a leiteira é coisa boa

MOURA TORTA*

Moura Torta,
Que fazer na roda.
Entorta lá, que entorto cá.
Saia da roda, para o outro entrar

* Compartilhadas no bairro Jóquei Clube, em janeiro e fevereiro de 2022.

BRINCADEIRAS CANTADAS

AS BRINCADEIRAS cantadas, aqui descritas, foram compartilhadas, tanto nas entrevistas, nos bairros Padre Andrade e Aerolândia, como nas vivências práticas ofertadas pela Nayana de Castro e Gabriel Brandão para crianças de projetos sociais e escolas públicas.

TRÊS, TRÊS, PASSARÁ

JEITO DE BRINCAR:** Duas crianças devem se posicionar, uma de frente para a outra, de mãos dadas acima de suas cabeças; formarão uma casinha, por onde os demais participantes, em fila, terão que passar cantando a música. A dupla que está parada representa algo que seja do gosto de todos, ex: um representa maçã e outro uva, ou quente ou frio, sol chuva etc.

Ao final da música, a criança que estiver dentro da casinha é perguntada sobre o que ela prefere: maçã ou uva? De acordo com sua escolha, ela ficará atrás do representante da fruta escolhida.

**Três, três, passará.
Três, três, passará.
Se não for o diante,
Há de ser o de trás.**

* Compartilhada no bairro Curió, em janeiro e fevereiro de 2022.



DE MARRÉ

JEITO DE BRINCAR:** Duas fileiras de crianças, uma representa o grupo rico e outra com grupo pobre. Um participante de cada fileira comandará o grupo.

Os representantes do grupo pobre avançam cantando o trecho da música correspondente ao seu grupo, enquanto os outros participantes recuam. Em seguida a fileira rica e quem avançam. A Dinâmica da brincadeira é seguir o ritmo, onde um grupo avança e outro recua.

partitura

***Eu sou pobre, pobre, pobre
Eu sou pobre, pobre, pobre, de marré-marré-marré
Eu sou pobre, pobre, pobre de marré de si (descer)
Eu sou rica, rica, rica, de marré-marré-marré
Eu sou rica, rica, rica de marré de si
Quero uma de vossas filhas de marré-marré-marré
Quero uma de vossas filhas de marré de si
Escolhei a que quiser de marré, marré, marré, marré
Escolhei a que quiser de marré, de si
Eu quero a Maria de marré, de si
Deu ofício de costureira, de marré, marré, marré
Deu ofício de costureira de marré de si
Este ofício já me agrada de marré, marre, marré...***

* Compartilhada no Padre Andrade,
em janeiro e fevereiro de 2022.

Nos trechos em que é citado o nome (Maria, por exemplo), deve-se substituir pelo dos participantes.
E: **que ofício dará a ela**, modificar escolhendo alguma profissão que agrada ou não ao grupo pobre.



CONCLUSÃO

Esta cartilha poderá servir como uma ferramenta útil a profissionais de diversas áreas, colaborando em suas práticas e vivências por meio das manifestações ancestrais do brincar infantil cearense, proporcionando, assim, ações coletivas mais ricas e significativas para as crianças. Além disso, a cartilha também poderá ser um guia para atividades e brincadeiras tradicionais, resgatando e preservando a cultura local. Com o apoio do material pesquisado, será possível fortalecer a identidade cultural do brincar fortalezense e promover um maior conhecimento e valorização de nossas raízes.

Esperamos que o material contribua para uma educação mais inclusiva e respeitosa com as tradições locais, permitindo que as crianças possam vivenciar o brincar com todas as preciosidades que compõem esse repertório da infância. São momentos de diversão, convivência e interação que podem ajudar a fortalecer a amizade, o companheirismo e a solidariedade entre as crianças, criando memórias afetivas que poderão ser lembradas para sempre. Some-se a isso o fato de que as brincadeiras estimulam o desenvolvimento cognitivo, motor e emocional das pessoas, promovendo sua criatividade, imaginação e habilidades sociais.

Assim, compreendemos como essencial que elas façam parte do dia a dia das crianças, proporcionando momentos freqüentemente inesquecíveis e contribuindo para a formação de indivíduos mais felizes e saudáveis. As brincadeiras aqui apresentadas podem colaborar para promover, laços afetivos que são construídos na roda festiva do brincar, tanto no ambiente escolar, como nas praças, prédios, quintais, no coração e nos espaços futuros da vida lúdica fortalezense.

DOMINÉ

$\text{♩} = 70$

Por es - ta ru - a. Do-mi-né. pas - sou meu bem. Do-mi-né.

5 Não foi por mim. Do-mi-né. foi por mais al - guém. Do-mi-né.

9 O-lha'o pas - sa - ri - nho. Do - mi - né. ca - iu no la - ço. Do-mi-né.

13 Dá-me um bei - ji - nho. Do - mi - né. e um a - bra-ço. Do-mi-né.

17 Dá-me um bei - ji - nho. Do - mi - né. e um a - bra-ço. Do-mi-né

DANÇA DA CARRAPETA

$\text{♩} = 89$

A dan-ça da car - ra - pe - ta é uma dan - ça sin - gu - lar que

5 põe o jo - c - lho'em ter - ra c fa - z'o a - mor cho - rar. Ma -

9 ri - a sa - co - de'a sai - a. Ma - ri - a le - van - te'o bra - ço. Ma -

13 ri a tem dor de mim. Ma - ri - a dá cá uma'a braço.

DONA CÃIDA

$\text{♩} = 90$



Se - nho - ra do - na Cãin - da. co ber - ta de'ou - ro'e pra - ta. des -

cu - bra o seu ros - to que que - re - mos ver a ca - ra. Que

an - jos são es - ses que an - dam guer - re - an - do. é de

noi - te é de di - a Pa - dre Nos - so'A - ve Ma - ria. So - mos

fi - lhas de'um rei. so - mos ne - ta da ra - i - nha. se - nhor

rei man - dou di - zer que'es co - lhes - se'u - ma pe - dri - nha.

PIABA

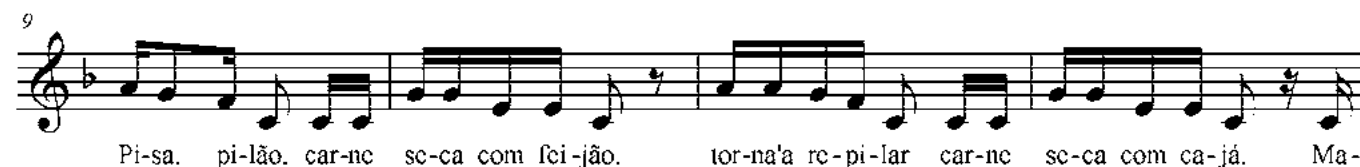
♩ = 89

Sai. sai. saí. ô. pi-a-ba. sa-ia da la - go - a. bo-ta'a mão na ca - be - ça. ou-tra na cin-

⁸ tu - ra, da'um re-me-le - xo no cor - po e um a-bra - ço no ou - tro!

(entre falado e cantado)

ANDEI AO REDOR DO POÇO



EU SOU LEITEIRA

$\text{♩} = 115$

Eu sou lei - tei - ra' eu sou lei - tei - ra. ven - do lei - te na ci -

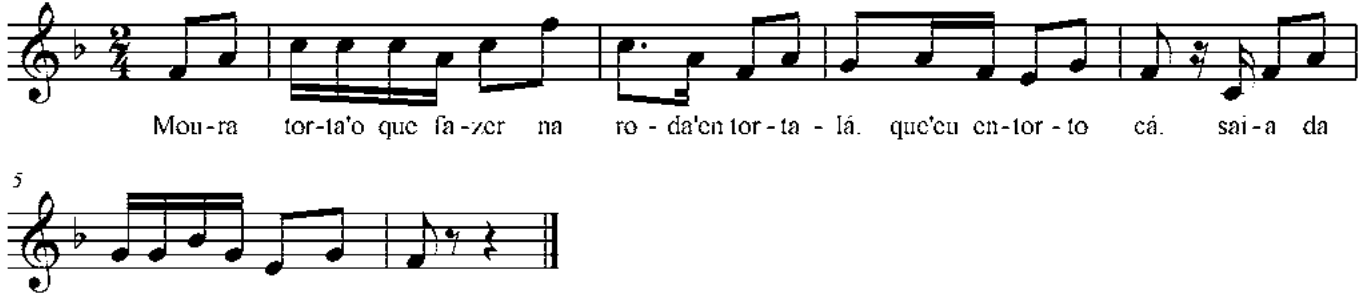
6 da - de. na ci - da - de de Lis - bo - - - a. To - dos

10 gos - tam. to - dos gos - tam da lei - tei - ra. a lei -

14 tei - ra'a lei - tei - ra'é coi - sa boa.

MOURA TORTA

$\text{♩} = 89$



Mou-ra tor-ta'o que fá-zer na ro-da'en tor-ta - lá. que'cu en-tor-to cá. sai-a da

5



ro-da pa-ra ou-tra'en - tar

DE MARRÉ

$\text{♩} = 115$

Eu sou po - bre. po - bre. po - bre. de Mar - ré. Mar - ré. Mar -

ré. Eu sou po - bre. po - bre. po - bre. de Mar - ré de

si. Eu sou ri - ca. ri - ca. ri - ca. de Mar - ré. Mar - ré. Mar -

ré. Eu sou ri - ca. ri - ca. ri - ca. de Mar - ré de si.

