

O GOL DE LETRINHAS 17
TE CONVIDA PARA
BRINCAR!





**O GOL DE LETRINHAS 17
TE CONVIDA PARA
BRINCAR!**



APRESENTAÇÃO

A Prefeitura do Rio, por meio da Secretaria Municipal de Cultura, cuida de um dos maiores patrimônios brasileiros: a cultura carioca.

São mais de 50 equipamentos espalhados por toda a cidade, entre teatros, arenas, museus, bibliotecas, salas de leitura e centros culturais. Uma das maiores redes municipais de equipamentos de cultura da América Latina.

Investimos mais de R\$ 200 milhões por ano em cerca de 1.200 projetos pensados, produzidos e estrelados pela cena cultural carioca. São milhares de empregos gerados e um grande aporte financeiro para a cidade.

Criada em 2013, a Lei Municipal de Incentivo à Cultura da cidade do Rio de Janeiro (Lei do ISS) é o maior mecanismo de incentivo municipal do país em volume de recursos e busca estimular o encontro da produção cultural com a população.

Acreditamos que a cultura é um vetor fundamental de desenvolvimento econômico e social e de protagonismo da diversidade, democracia e da nossa identidade.



CULTURA

APRESENTAÇÃO

Olá, tudo bem?

Estamos nós outra vez aqui para te apresentar o Gol de Letrinhas, o número 17 da nossa coleção! Desta vez nossa conversa vai ser sobre brincadeiras e sobre brincar.

Você pode estar se perguntando se precisamos mesmo fazer um livro sobre esse tema, ou, se o ideal era mesmo já partir logo para a diversão. Nós também nos perguntamos sobre isso, o tempo todo. E, para não termos mais dúvida, SIM! É muito importante falar, pensar e escrever sobre brincar e sobre as brincadeiras.

Imagine que você nasceu em uma família muito pobre, em que todo mundo precisa se ajudar para sobreviver. Ou outra, imagine que você nasceu em uma cidade muito violenta e com poucos espaços seguros para brincar. Ou ainda, imagine que você nasceu em uma família que deseja que você pratique muitas atividades, quase não deixando tempo livre para você aproveitar.

Nos três exemplos que vimos sobra pouco tempo para brincar por várias razões. No primeiro, as pessoas que nascem ou vivem nesta condição acabam não tendo o direito de brincar pois não conseguem sobreviver ou ficar bem se não trabalharem desde muito cedo. No segundo exemplo, o direito de brincar é tirado das pessoas por conta dos riscos à sua saúde e vida em lugares que são muito violentos e que não permitem que a gente se encontre no nosso tempo livre. No terceiro exemplo, a brincadeira é tratada como uma coisa desnecessária, ou seja, só vale o que for sério e o que servir para alguma coisa no futuro, quando a gente cresce.

Brincar é um direito, é muito importante que seja seguro e, é coisa séria. Brincando a gente aprende, faz amizades, conhece pessoas, lugares, coisas, jeitos de fazer. A gente cria poderes, talentos, ideias e memórias que ficam conosco a vida toda.

Se você é adulto e vai ler este livro, eu tenho certeza que vai ficar com um pouco de saudade e que vai lembrar de pessoas, lugares e de um tempo que com certeza marcou você para sempre, tendo brincado ou não.

Se você é um adolescente ou um jovem, eu acho que você vai se lembrar que está crescendo, que talvez não tenha mais tanto tempo ou interesse de brincar, por enquanto, ou até vai pensar que as brincadeiras mudaram, mas ainda são divertidas.

Se você é criança e está lendo, eu acho que você vai ter muitas ideias legais de coisas para fazer, seja só, ou em companhia dos amigos e amigas.

O importante é que brincar mexe com a gente, deve fazer parte da nossa vida, e, de alguma forma, nos faz sempre voltar para algum lugar, que nem sempre é alegre, e nem sempre é triste, mas é um lugar que faz a gente pensar sempre no que nós somos e do que nós gostamos. Bora brincar?

FELIPE PÍTARO RAMOS

Gerente Rio de Janeiro



PREFÁCIO

Trêeeeees, dooooooooois, uuuuummm....

Quem chegar por último.....

É um ovo podreeeee.

Quem quer brincar? Isso mesmo, o Gol de Letrinhas 17 te convida para brincar.

Bem-vindas e bem-vindos ao fantástico mundo das brincadeiras que é o nosso Gol de Letrinhas 17. Nesta edição você poderá embarcar numa aventura cheia de brincadeiras inspiradas na cultura das brincadeiras africanas e afro-brasileiras. E o mais encantador nesse livro é que além de ser escrito pelas crianças e adolescentes do programa Dois Toques, as brincadeiras foram recriadas por elas e eles, com muita criatividade e carinho.

No período de construção deste livro pudemos contar com brincadeiras que ao mesmo tempo em que nos divertiram, nos levaram a refletir sobre a importância de valorizar as práticas lúdicas trazidas por nossos ancestrais, respeitando as diversidades culturais e de raça. Além de aprender brincando sobre trabalho em equipe, respeitar os coleguinhas, as regras e ser gentil com todos e todas.

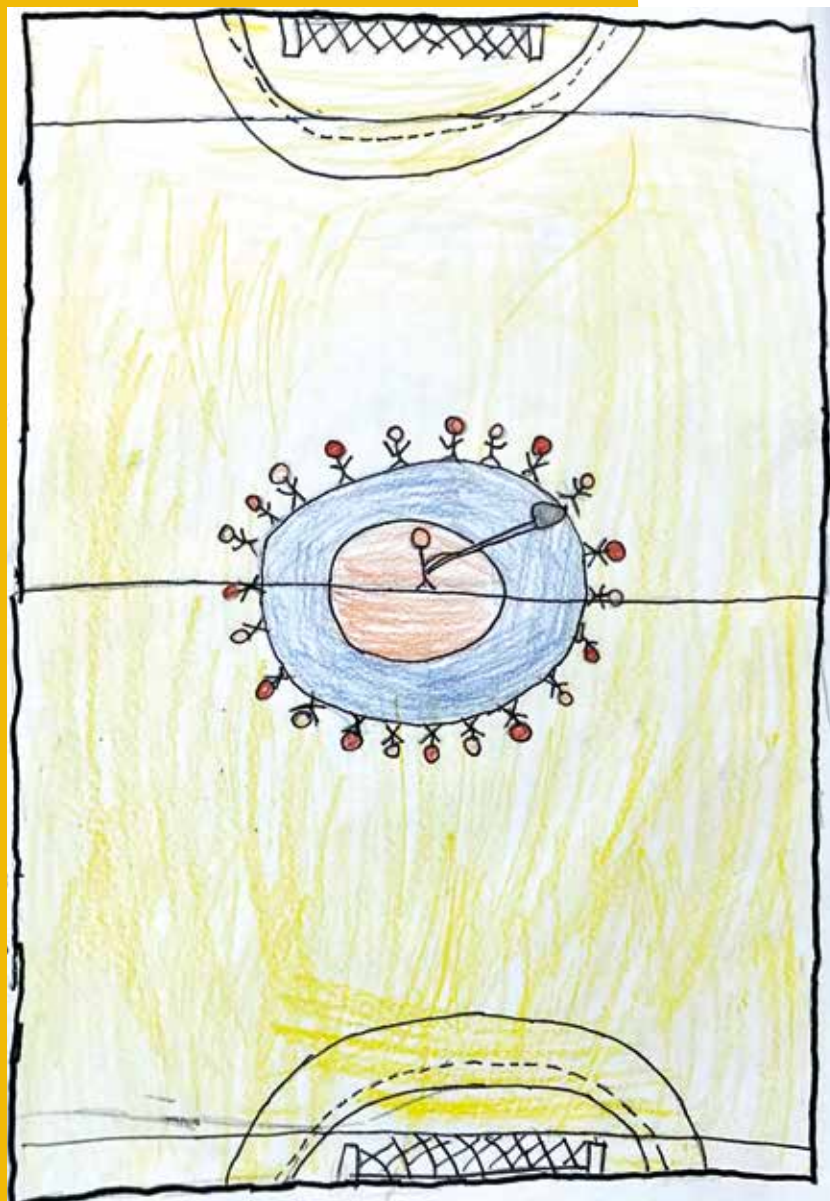
Nas próximas páginas você vai aprender brincadeiras que nunca ouviu falar ou que talvez tenham semelhança com alguma brincadeira que você conheça, mas com certeza serão brincadeiras que você vai amar brincar com seus amiguinhos e amiguinhas da sua rua e da escola. Cada brincadeira recriada e praticada pelas crianças carregam as emoções, os elos vividos e os afetos compartilhados de uma vivência única na Fundação Gol de Letra.

Então, prepare-se! E nem precisa pegar papel e caneta pra anotar, já está tudo anotadinho aqui. É só folhear página por página, liberar a imaginação e entrar no mundo das nossas brincadeiras africanas que ficarão marcadas para sempre em nossas memórias.

Começou a brincadeiraaaa!

LUCIANO NUNES

Educador de esporte



A IMPORTÂNCIA DE BRINCAR: BRINCADEIRAS DAQUI E DE LÁ

É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto aproveitam sua liberdade de criação. D.W. Winnicot

Brincar é direito. Brincar é cultura. Brincar é saúde. Brincar é aprendizado sobre si e sobre o mundo.

Na Constituição Federal Brasileira (1988), através do artigo 277, diz ser “dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito (...) ao lazer”. Lazer é tudo o que fazemos por vontade própria, que nos leve ao divertimento, entretenimento e descanso. O ato de brincar está incluído nesse conceito.

Já no Estatuto da Criança e do Adolescente, criado em 1990, diz que é direito: brincar, praticar esportes e se divertir.

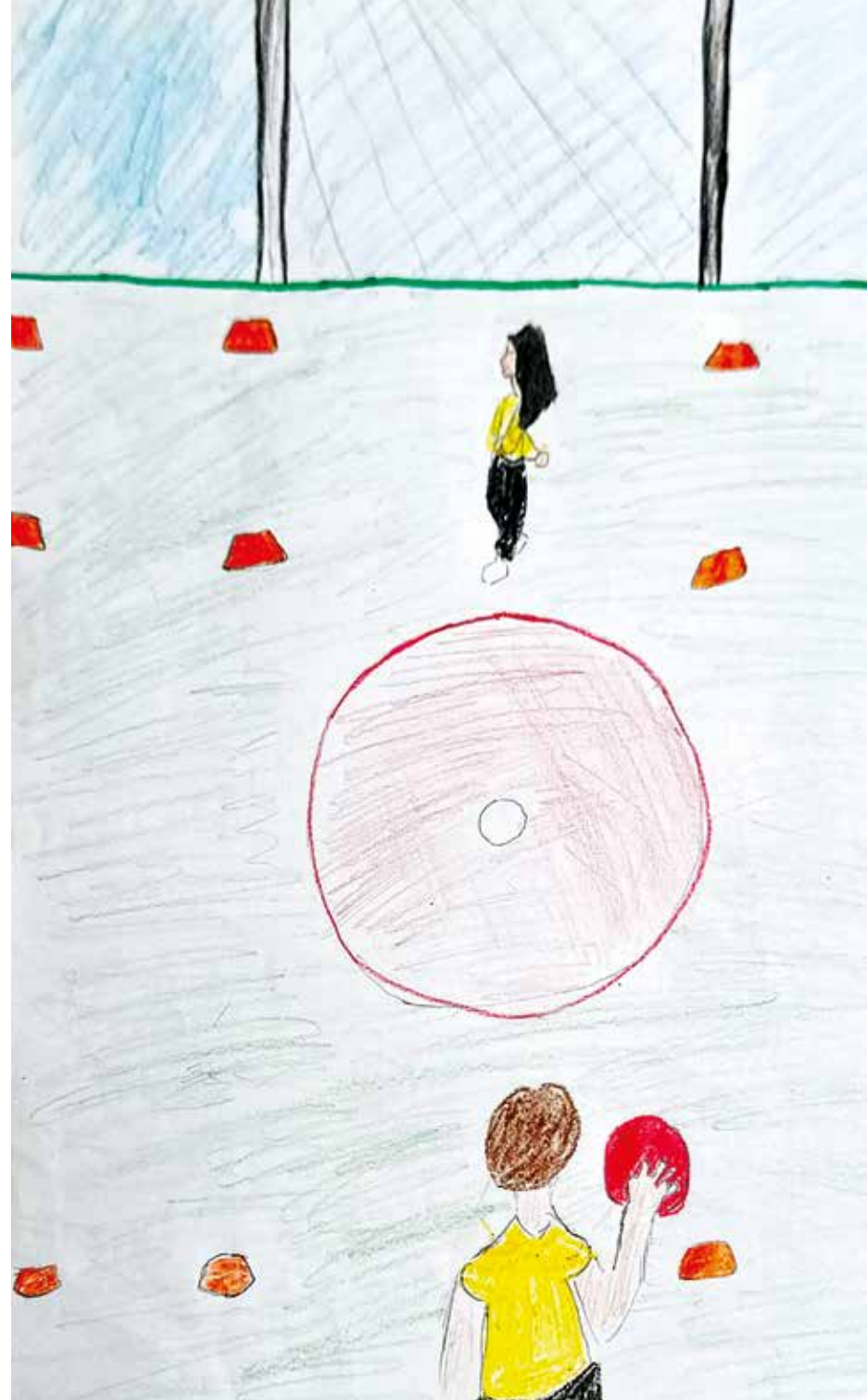
E a ONU (Organização das Nações Unidas), garantiu esse direito em sua Declaração Universal dos direitos da Criança, desde 1959, determinando como seu 7º princípio que “a criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se”.

Muitos cientistas pensaram sobre esse assunto ao redor do mundo e fizeram pesquisas que nos trouxeram saberes sobre o brincar, fazendo-nos acreditar que a gente aprende de muitas formas, mas a melhor delas é brincando.

Brincar é natural e universal. Através da brincadeira facilitamos o nosso crescimento e o desenvolvimento de habilidades do nosso corpo, da nossa mente, das nossas emoções e das nossas relações com a gente mesmo, com as outras pessoas e com o mundo que nos rodeia.

Imaginação e criatividade são habilidades que a gente desenvolve e melhora brincando. Brincar também estimula o desenvolvimento da autonomia e da independência, diminui a ansiedade, o estresse e a irritabilidade, aumentando a alegria e a autoestima.

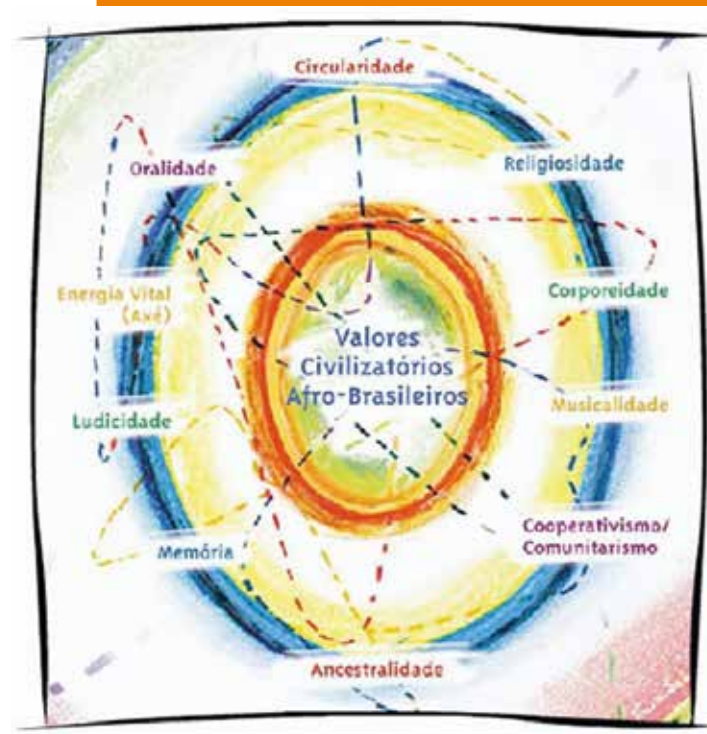
Por meio da brincadeira, aprendemos a navegar pelo mundo de uma forma que possamos compreendê-lo melhor. Exploramos como trabalhar em grupos, compartilhar, negociar, resolver conflitos e falar por nós mesmos.



O brincar na África, de África e para nós!

A multiplicidade de um continente com 54 países, cerca de 5.000 línguas faladas e mais de 1 bilhão de habitantes, não poderia resultar em nada diferente do que muitas brincadeiras para brincar! Ter a África como referência para a construção deste livro e das atividades desenvolvidas ao longo do ano pelo projeto Caju Esporte e Educação significa não só estar em acordo com as Leis Federais 10.639/03 e 11.645/08 que falam sobre o ensino da história e cultura africana, afro-brasileira e indígena, mas também abraçar outras maneiras de ser e estar no mundo. Um legado que faz parte e constrói nossas identidades todos os dias.

Do Norte ao Sul, do Marrocos a Madagascar, a riqueza deste lugar nos permite experimentar atividades únicas, diferentes entre si, mas por vezes também familiares ao que brincamos por aqui. São brincadeiras do ontem e do hoje que seguem atravessando o Atlântico! E como boa brincadeira, tanto as daqui, quanto as de lá, tem em comum a diversão, o uso do corpo, o trabalho em conjunto, o sentar em roda e a expressão por meio da fala como elementos centrais destas experiências.



Legenda: Mandala dos valores civilizatórios afro-brasileiros elaborada por Azoilda Loretto da Trindade.

Essa relação é tão íntima que a professora Azoilda Loretto da Trindade em uma de suas pesquisas identifica esses elementos como “valores civilizatórios afro-brasileiros”, mostrando a importância dessas e outras experiências para a educação e o brincar.

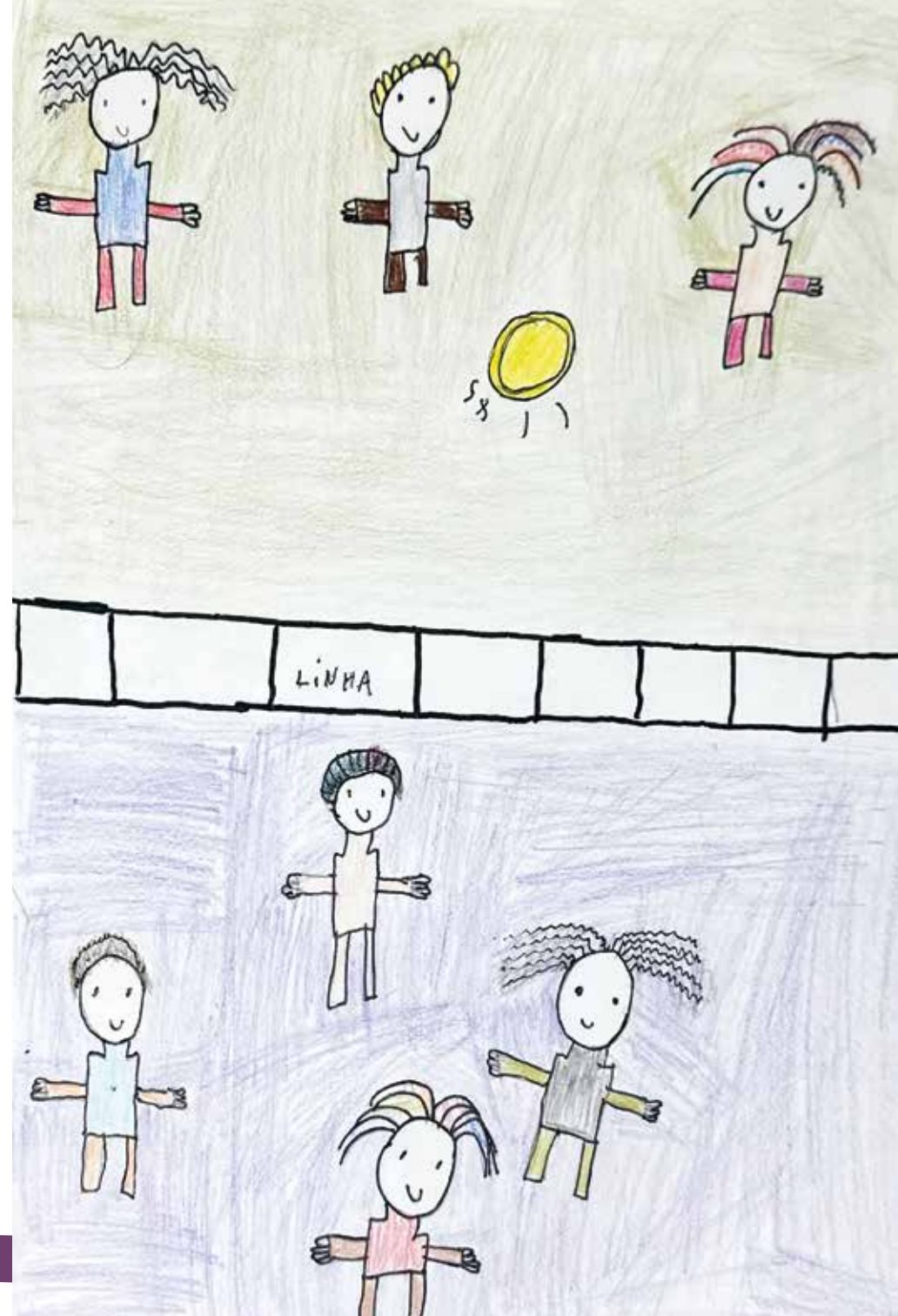
Sobre a importância do uso do corpo nas atividades, por exemplo, Azoilda disse que “[...] na medida em que com ele vivemos, existimos, somos no mundo. Um povo que foi arrancado da África e trazido para o Brasil só com seu corpo, aprendeu a valorizá-lo como um patrimônio muito importante”.

E isso é brincar. É valorizar tudo o que somos. É celebrar o lugar onde estamos e de onde viemos, é conhecer as histórias de perto ou longe de nós. É rir, compartilhar, se divertir, aprender, ensinar, conviver e viver! Brincar é coisa muito séria!

Esperamos que as próximas páginas desse livro tragam possibilidades de lazer e aprendizagens a todas as pessoas que colocarem essa proposta em ação. Boa leitura e boa diversão!

POR NAYLA OLIVEIRA E RAQUEL SOUTO

Educadoras do Centro Cultural Casa Cajuína



BICA BIDON

Bica Bidon é uma brincadeira especialmente popular entre as crianças angolanas. É simples e envolve canto e movimento, permitindo diversão, trabalho em grupo e exercícios físicos, ou seja, fortalece laços sociais ao mesmo tempo em que colabora para o desenvolvendo de habilidades motoras e coordenação. Estimula ainda a expressão da criatividade entre as crianças. Desse modo, essa brincadeira compõe parte muito querida da infância em muitas comunidades angolanas, preservando tradições culturais em gerações.

PAÍS DE ORIGEM: ANGOLA

ANGOLA, sudoeste da África, país que possui conexão histórica fundamental com a formação de nosso país, pois foi a origem da maior parte das populações negras que vieram para o Brasil em nossa formação histórica. Embora tenha o português como língua oficial, há outras diversas línguas faladas no país.

POR ELENISE BARBOSA
Educadora de Letramento



Bica Bidon por Pedro Nguvu

PARTICIPANTES:

Duas pessoas ou mais.

DESCRIÇÃO:

Essa brincadeira é semelhante à “Escondida”, com a diferença de que há um bidom (garrafa) no lugar onde o jogo irá ocorrer. A brincadeira começa com a escolha de um jogador que será o responsável por encontrar os demais participantes, os quais irão se esconder. Esse jogador deve contar até um número previamente combinado entre todos, de olhos fechados, enquanto os demais se escondem.

Delimita-se a área da brincadeira e posiciona-se o bidom (garrafa) no centro dessa área. Assim, enquanto o jogador vai em busca dos participantes escondidos, todos podem ter o controle sobre o bidom, ou seja, ficar atentos a ele.

Isso porque, ao encontrar alguém, o jogador que está procurando a todos deve correr até o bidom e riscar um X no chão, atestando que aquela pessoa foi eliminada. Mas, caso o participante encontrado consiga chegar ao bidom primeiro e bicar (chutar) o bidom, ele se salvará (NGUVU, p. 12, 2022).



Bica bidon pelos nossos alunos

Os objetivos originais do jogo são: se esconder, se salvar dando uma “bicuda” na garrafa. O pegador terá que caçar os outros e, caso ele encontre, terá um círculo no chão com uma garrafa no centro. O pegador terá que fazer um x no círculo para capturar, mas terá que ser antes do corredor chutar a garrafa.

Quanto à mudança, eu mudaria a questão de procurar, por exemplo: o pegador fica muito tempo fora da área, fica muito fácil de se salvar, até o pegador vir anotar o nome das pessoas, ela já se salvou.

O pegador pode escolher alguém que foi pego para ajudar ele a procurar, se ele quiser. Assim, fica mais empolgante e com mais adrenalina para a pessoa não ficar “décadas” escondida.

Eu também mudaria essa parte de anotar o nome, isso é algo muito específico e acaba atrapalhando um pouco o pegador, porque ele perde muito tempo procurando o nome para marcar. Bom seria, se ele só tocasse na garrafa e falasse o nome da pessoa, se possível, gritasse.

Por mais que seja parecido, não é igual ao pique-garrafão. O BICA BIDON tem detalhes e regras que dão o charme à brincadeira.

Autor(a): Isabelle Cristina Soares de Pinho | Turma: G

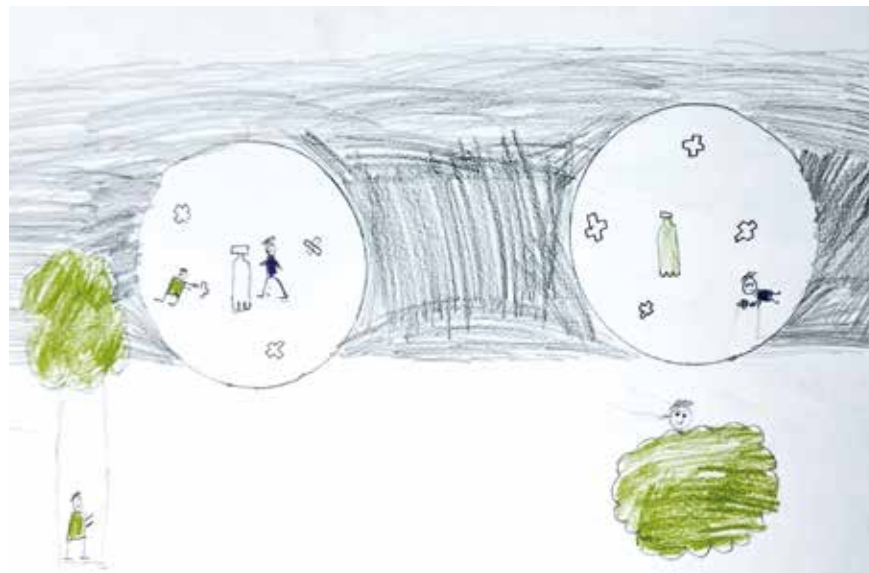


- Não pode se esconder com o colega.
- Se alguém chutar a garrafa, o pegador terá que trazer ela de costas.
- 5 minutos para o pegador encontrar as pessoas.
- Colocar mais de um pegador.

Autor(a): Yasmin Leal da Silva e Sara Vitória Menezes Ferreira
Turma: F

- Ter um anjo para salvar os que foram pegos.
- Só vai ter 3 pegadores.

Autor(a): Maria Alice Sonsine Santos, Kezia Vitória Gonçalves Calixto e Evellyn Ketely Dinivo Ferreira | **Turma:** E



- Se o pegador encontrar alguém, o primeiro que chegar terá que derrubar a garrafa com uma bolinha. Se o pegador acertar, quem ele encontrou sai do jogo. Se o jogador acertar, ele pode salvar alguém que foi pego.
- Quando o pegador achar 5 pessoas, ele pode pedir uma dica para alguém que ele já pegou sobre o lugar em que esteja escondido.
- O pegador agora não faz mais um x, mas sim, o nome da pessoa (uma abreviação do nome, ou então sua inicial).

Autor(a): Arthur de Moraes da Costa, Luiz Guilherme Barros dos Santos e Diego dos Santos Rodrigues | **Turma:** F



- 
- A primeira pessoa a ser pega será o pegador na próxima rodada. Mas, a última, pagará uma prenda, por exemplo, 20 agachamentos.
 - Ao invés de um pegador, serão dois pegadores.

Autores(as): Karina Lua Lucena Ramirez,
Isabelly Caetano Simões de Oliveira e
Gadiel Costa Silva | **Turma:** I

A brincadeira é muito dinâmica, pois todo mundo participa. Mas, algo que eu acrescentaria, seria colocar uma bola para, quando o pegador encontrar, queimar a pessoa. Com isso, a pessoa só pode jogar na próxima rodada e a primeira pessoa a ser queimada, será o pegador da próxima rodada.

Autor(a): Bernardo Araújo de Freitas e
Daniel Alves Ramos | **Turma:** G



- Não pode se trancar ou sair do espaço da brincadeira.
- 2 equipes de fugitivos e, a equipe que estiver com mais salvos no final, ganha.
- 2 garrafas e 2 pegadores.
- Cada equipe terá um pegador e eles terão que chutar uma garrafa específica.

Autor(a): Nathan Matos Viana | Turma: G



- Não pode falar para o pegador onde os outros estão escondidos.
- As pessoas que forem salvas, não podem salvar as pessoas escondidas.

Autor(a): Brenda Andrade dos Santos, Brenda Aparecida dos Santos Rodrigues e Sophia Santana | Turma: H

- Ao invés de chutar a garrafa, tocar nela para se salvar.
- Nem o pegador e nem as pessoas que estão escondidas podem ficar no círculo.
- Quem for pego, pode ajudar o pegador a pegar as outras pessoas.
- A pessoa que conseguir se salvar, pode ajudar a pessoa que está escondida.

Autor(a): Alice da Silva Alves e Emanuelle Pereira Reis Nogueira | Turma: H

- A gente poderia brincar de uma maneira que o pegador escondesse a garrafa e nós deveríamos tentar achar, fazendo um círculo onde ela estiver. Se o pegador encontrar qualquer um de nós, ele faz a inicial da pessoa que encontrou, para que a gente possa ajudar os outros que ainda estão no jogo.
- Só podemos salvar a pessoa colada quando dermos as mãos.

Autor(a): **Geovanna Lima Lemos** | Turma: C

- O pegador não pode pegar a garrafa na mão.
- Quando a pessoa for eliminada, ao invés de ela sair do jogo, ela ajuda o pegador a colar.
- Se encostar no pegador, precisa ficar até 10 segundos paralisado.
- Precisa deixar a garrafa no lugar em que ela foi pega.

Autor(a): **Elloam Froquet Martins** | Turma: C

- No lugar do x, uma bolinha e colocar o nome dentro.
- Os que estão escondidos, podem pegar os pegadores.
- Quando a pessoa for salva, ela vai ser quem vai pegar o pegador.
- Se chutar a garrafa, você se salva e dá uma nova chance para quem já foi pego, só uma vez.
- Quem for pego deve pagar prenda.

Autor(a): **João Gabriel Soares Guimarães** | Turma: A

- 2 pegadores no jogo ao invés de um.
- Ao invés de marcar 'X', colocar a inicial da pessoa que for eliminada.

Autores(as): **Mariana Marques Ferreira da Silva e Rafaela Andrade Lima** | Turma: I

- Para definir quem é o caçador no começo da brincadeira, vamos girar a garrafa dentro do círculo, e será o caçador quem estiver na frente do bico da garrafa.

Autores(as): **Leonardo Anderson Manú da Silva, Caio Roberto da Silva de Oliveira, Miguel Silveira Camilo, Arthur Benício da Silva Martins e Wellington de Oliveira Rimes** | Turma: I

JOGO DO RINGUI

O “Jogo do Ringui” é uma brincadeira tradicional de Cabo Verde, frequentemente jogada por crianças em várias ilhas do arquipélago. Realizada ao ar livre, ela combina as habilidades físicas com estratégias. Transmitido de geração em geração, esse jogo é uma tradição que reflete a lógica comunitária e a criatividade das crianças, que fortalece os laços sociais e preserva identidades culturais do país.

PAÍS DE ORIGEM: CABO VERDE

CABO VERDE é uma nação localizada em um arquipélago no noroeste da África, desabitada até o século XV, quando os portugueses transformaram aquelas ilhas em uma das principais escalas do comércio internacional de escravizados, sobretudo para a América. Devido à história de colonização portuguesa, o país fala oficialmente a língua portuguesa, no entanto, a língua falada pelo povo é o crioulo caboverdiano.

POR ELENISE BARBOSA

Educadora de Letramento



Jogo do ringui por Jacica Fernandes

PARTICIPANTES:

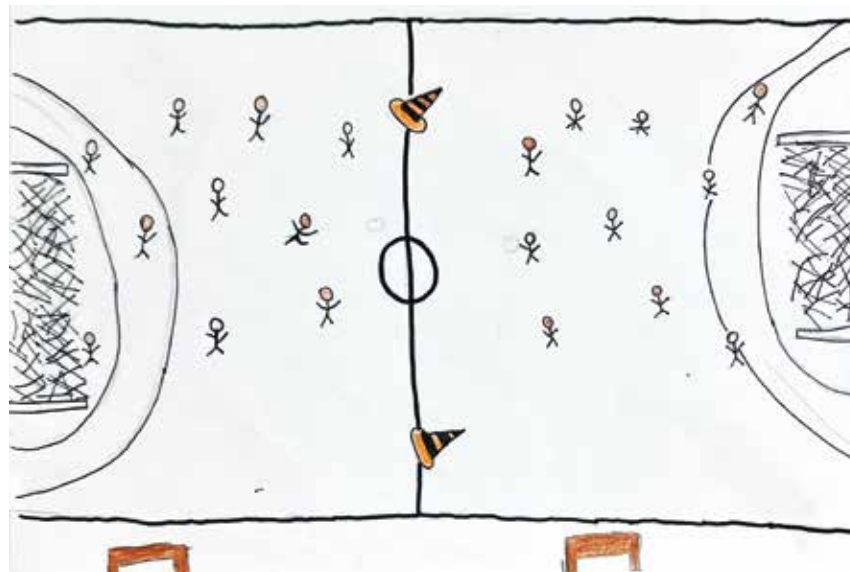
Cinco pessoas ou mais.

DESCRIÇÃO:

Este jogo começa com a formação de dois times com a mesma quantidade de integrantes. Os times posicionam-se cada qual em uma linha reta, de frente um para o outro, cerca de cinco passos entre si.

O jogador de um dos times inicia o jogo atirando um ringui (argola) na direção de um jogador do time oponente. Esse adversário deve tentar pegar o ringui no ar; caso consiga, será a vez dele de jogar. Caso não consiga pegar o ringui antes de cair no chão, será automaticamente eliminado do jogo.

Essa ação se repetirá com todos os integrantes dos dois times. Vence quem chegar ao final sem deixar o ringui cair no chão (FERNANDES, p. 41, 2022).



Jogo do ringui pelos nossos alunos

Ringui é uma brincadeira que foi criada no país Cabo Verde e originalmente se joga com quantas pessoas quiser. Mas, para a brincadeira ser mais rápida e competitiva, dividimos em 2 times com 7 em cada lado. Ela consiste em um arco que os dois times jogam um para o outro, onde o arco é jogado da cintura até a cabeça da pessoa.

A brincadeira tem como objetivo, eliminar o máximo de pessoas do time rival. Caso a pessoa não agarre o arco, ou desvie dele quando estiver em direção a ela, será eliminada.

O arco não pode ser jogado muito baixo nem muito longe, se não, o ponto não vale. A brincadeira pode ter um tempo limite de 15 minutos. A pessoa que pegou o arco, não pode se mexer ou fugir. Ela vai ter que jogar da distância em que está.

Autor(a): **Evellyn Ketely Dinivo Ferreira** | Turma: **E**



- Se o jogador jogar o ringui e ele sair, ele terá mais duas chances de jogar. E, se sair mais duas vezes, o jogador vai ser eliminado.
- Se o jogador pegar o ringui três vezes seguidas, ele ganha a chance de trazer o amigo de volta.

Autor(a): Marcos Vinicius Mendes da Luz | **Turma:** F

- A ideia é que quando alguém do seu grupo é eliminado, a pessoa saia da arena. E, quando você eliminar alguém, você pode escolher se quer que a pessoa volte ou a pessoa que você eliminou, saia.
- Colocar um arco maior e mais largo.

Autor(a): Diego Santos da Silva | **Turma:** F

- Quando a equipe tiver 5 pontos de diferença, tem o direito de salvar algum integrante que tenha saído, assim eles voltam para o jogo.

Autor(a): Daniel Alves Ramos | **Turma:** G

- Se o time adversário lançar o arco e alguém ameaçar pegar, mas, não pegar, ela sai do jogo.

Autor(a): Sara Vitória Menezes Ferreira | **Turma:** F



- Se a mesma pessoa conseguir agarrar o arco 7 vezes, ele pode eliminar alguém do time adversário.
- Se uma pessoa jogar para fora da área, a pessoa tem que ir até o arco e jogar para o seu time, o time tem que agarrar, se não a pessoa é eliminada.

Autor(a): Arthur de Moraes da Costa | **Turma:** F

- Quando jogar o arco para o alto e for para fora, a pessoa que jogou está eliminada.

Autor(a): Luís Fabiano José da Silva | **Turma:** E

- Ter pontuação.
- Se a pessoa jogar o arco para fora, perde ponto.
- Toda vez que alguém sair, diminuir o tempo.

Autor(a): Maria Alice Sonsine Santos | **Turma:** E

- Quando a pessoa jogar o arco muito baixo, o time adversário pode tirar alguém do outro time, ou colocar o seu amigo de volta no jogo.

Autor(a): Matheus Tauan Barbosa Nobre | **Turma:** E

- Cada vez que as pessoas forem queimadas, irá diminuir o espaço.
- Caso o ringui saia, qualquer pessoa poderá pegar.
- Caso duas pessoas peguem o ringui, as duas serão eliminadas.
- A primeira equipe que foi eliminada, paga uma prenda.

Autor(a): Kayky Araújo de Melo | **Turma:** F

- Quando alguém for eliminado, a pessoa terá uma chance de jogar o arco ou o bambolê, se a pessoa capturar alguém, a pessoa que lançou volta ao jogo.

Autor(a): Kauã Ribeiro da Silva | **Turma:** F



- Para ter mais adrenalina, podemos aumentar a quantidade de argolas.
- Se o time estiver apenas com 1 pessoa em jogo, ela terá 3 chances de jogar o arco e queimar alguém. Se a pessoa conseguir, ela poderá chamar alguém do seu time que foi queimado para voltar e ajudar (Queimar com uma bola).
- Só poderá jogar da cintura para cima, se alguém errar, e jogar abaixo da cintura, ela terá que sair ou terá que colocar uma venda para tampar os olhos e tentar sobreviver por 3 minutos, caso contrário, ela sai.
- Jogar a argola direito para não machucar o colega.
- Se ficar caçoando do colega pelo fato de ele ter perdido, vai ser desclassificado.
- Para melhorar o jogo, precisa diminuir a quantidade de pessoas no time ou definir a quantidade certa de pessoas.
- Se acertar o cone, encerra o jogo.
- Ao invés de mandar a argola para o alto, mandar reto e acima da cintura.
- Os jogadores não podem invadir a área do time adversário.
- Não pode jogar a argola para fora da quadra.

Autor(a): Maria Eduarda da Silva Moura, Sarah Victoria Cabral Dantas, Maria Anália Braz de Lima, Ryan Menezes da Silva, Emanuel Braz de Lima e Allan Pierry de Moraes Costa | **Turma:** J



Nas melhorias do jogo, eu pensei em colocar 2 arcos, um arco para cada equipe. Pois assim, tem mais adrenalina e movimentação. Sobre a volta dos jogadores: no jogo original, eles devem sair e permanecer fora até o jogo acabar, mas, eu pensei que quem sair pode ter a opção de voltar ao jogo. Para voltar, eles devem ficar fora do campo, atrás da área do seu time, e tentar pegar o arco, mas do lado de fora. Todo arco que for para fora da área, os que foram eliminados, podem tentar pegar para voltar ao jogo.

Autor(a): Isabelle Cristina Soares de Pinho | **Turma:** G

- Cada vez que um mesmo jogador agarrar a argola, ele vai ter que alterar os braços, pois não vai poder usar o mesmo braço duas vezes seguidas.
- O time que perder, precisa pagar uma prenda.
- Cada um dos times pode ter Rainha, Rei e um Herói, se a Rainha ou o Rei deixar a argola cair no chão, o jogo encerra.

Autores(as): Leonardo Anderson Manú da Silva, Luiz Henrique Sales Botelho, Sophia Raika Santos da Paixão e Isabelly Caetano Simões de Oliveira | **Turma: I**

- 1- Poder trocar de lugar com quem saiu;
- 2- Ter mais de uma argola;
- 3- Cada vez que eliminar uma pessoa, o outro time deve ficar com a posse;
- 4- Quem perder, deve pagar uma prenda;
- 5- O jogo deveria ter um anjo, que salvaria os que foram colados. O anjo saltaria por cima de quem foi colado para poder salvá-lo;
- 6- Ter apenas 15 minutos em uma partida;
- 7- Trocar a argola por uma bola.

Autores(as): Jose Henrique Tavares Diniz, Brenda Aparecida dos Santos, Alice da Silva Alves, Emanuelli Pereira Reis Nogueira, Yan Douglas de Oliveira de Medeiros, Adriel Farias Oliveira, Guilherme Jacquie Levy Cardoso, Esther da Silva Dias | **Turma: H**



JOGO 7 PEDRAS

Conhecida também como “Pique-Taco” ou “Derruba-Lata”, essa é uma brincadeira tradicional muito popular no Brasil, sobretudo entre as crianças. Ela é simples e não requer muitos materiais, mas envolve coordenação, precisão, trabalho em equipe e comunicação, promovendo o desenvolvimento dessas habilidades. É um exemplo de como jogos simples podem ser extremamente divertidos e educativos.

PAÍS DE ORIGEM: BRASIL

O NOSSO PAÍS é o maior da América do Sul, principalmente em termos de território e povo. Possuímos uma história construída por muitos povos, dentre os quais os povos africanos que foram trazidos para cá a partir do século XVI. O resultado disso é a formação de uma cultura com muitas diversidades, com diversas origens, tendo como uma de suas maiores raízes a Mãe África.

POR ELENISE BARBOSA

Educadora de Letramento



7 Pedras por Luliane Sousa

PARTICIPANTES:

Dois times.

DESCRIÇÃO:

Para esta brincadeira, as crianças devem se organizar em dois times com a mesma quantidade de participantes. Devem, também, separar sete pedras, cujo formato permita que uma seja colocada em cima da outra, e uma bola.

Para cada time, deve haver um campo, delimitado da maneira que o grupo achar melhor. As pedras empilhadas devem ficar no centro da área, entre um campo e outro.

O time que vai começar pode ser escolhido por meio do “par ou ímpar”: o time que ganhar fica com a bola e escolhe um jogador do seu grupo para iniciar o jogo. O objetivo é, das extremidades do campo, derrubar todas as pedras com a bola e depois as empilhar novamente sem ser “baleado” pelos adversários.



Caso o time que inicia o jogo não consiga derrubar as pedras na primeira jogada, a bola vai para o time adversário, que também deve tentar derrubar as pedras, e assim por diante, uma jogada por time.

Quando um dos jogadores derrubar as sete pedras com a bola, os integrantes do seu time devem começar a se movimentar para não serem “baleados” enquanto tentam reorganizar as pedras. Ao mesmo tempo, o time adversário pega a bola e tenta acertá-los, eliminando-os e os impedindo de empilhar as pedras. Ou seja: o time que derrubou as pedras precisa empilhá-las novamente antes que todos os seus integrantes sejam atingidos pelo time adversário com a bola. Quem for “baleado” estará eliminado e não poderá organizar as pedras. Se o time conseguir, sairá vencedor. Caso não consiga, será a vez de o outro time tentar (SOUSA, p. 35, 2022).

7 Pedras pelos nossos alunos

Oficialmente, no Império Romano, era conhecido como jogo dos ossinhos por se usar ossos. Isso indica que a brincadeira pode ser realizada com diversos materiais, como ossos, pedras, metais ou, como é comum no Brasil, com pequenos saquinhos recheados com areia ou arroz. Todos ficam parados e o que está com a bola inicia com sete passos em direção aos demais participantes tentando acertar o mais próximo com a bola. Se ele conseguir, a “vítima” sai do jogo.

Na minha opinião, eu não gostei muito do jogo. Pois para mim, é um jogo meio sem lógica, porque nele você terá que tacar a bola para acertar as pedras, para depois ter que ir montar. Para mim seria melhor se um grupo acertasse o grupo adversário que irá montar. Acho que é isso que eu mudaria nesse jogo.

Autor(a): **Davi Amorim Martins** | Turma: **B**



Eu não gostei, porque para jogar a bola é muito longe. Eu gostei de ter que jogar a bola para derrubar as pedras, de montar a torre de pedras e de ter que correr e colar com a bola. Eu gostei de jogar, foi muito legal. E, eu não gostei porque o time que está jogando a bola não pode entrar no círculo onde está a torre de pedras.

Eu não gostei que, para começar a partida, devemos acertar a torre, por isso, o jogo demora mais para começar. Eu não gostei que todo mundo ficou no círculo, mas, eu gostei que todo mundo se uniu. A ideia do jogo de desmontar para montar e ter o perigo de ser pego pelo time, não gostei porque a turma não conseguiu se organizar para jogar.

Autor(a): Vitória Moura Santos | Turma: H



Eu gostei muito do jogo “sete pedras” porque ele é rápido, requer muita atenção dos jogadores que estão participando. Além disso, esse jogo ajuda as pessoas que têm medo de jogar e serem criticadas, pois o jogo possui muitos jogadores.

Regras: em vez de todos os jogadores das duas equipes tentarem montar as peças, irem só três ou quatro de cada time montar a torre com as pedras. E outra é que cada time pode começar com uma bola para derrubar as peças e queimar os oponentes.

Autor(a): Miguel Silveira Camilo | Turma: I

O Jogo é bom, divertido e fácil de jogar, mas, tem que pôr regras. Bom, esse jogo deveria ter mais bolas para poder queimar o adversário, porque uma bola só pode sair de vista fácil e com duas ficaria mais legal. Outra regra seria que, quem for queimado, tem que sair da rodada, quem estiver montando a torre o time deveria proteger e, por último, ao invés de ser eliminado, deveria ficar sentado.

Autor(a): Ketlyn Lorrany da Silva Santos | Turma: J

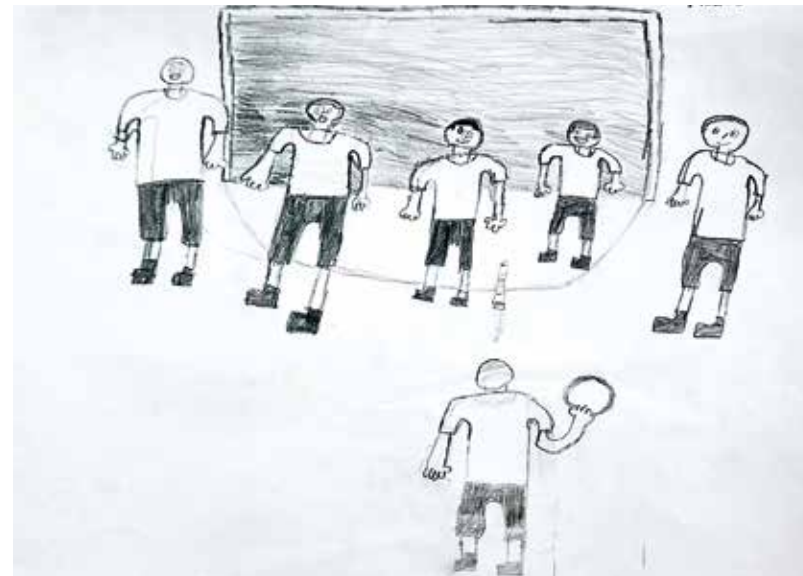
Novas regras para o jogo sete pedras

- No jogo de 7 pedras poderia ter rei, rainha, herói e cidadão, pois quando derrubarem as pedras, o herói poderia ficar na frente das pessoas do time adversário e não ser queimado. Se descobrirem o rei e ele for colado, todo mundo do seu time perde.
- Quando derrubarem as pedras, o time que derrubar a torre pode colocar uma pessoa do seu time para atrapalhar o time adversário, um bom exemplo é jogar a bola para longe para ganhar mais tempo.
- No jogo o time que irá queimar terá que esperar 5 segundos para começar a colar e, quando passar os segundos, terá 2 bolas para queimar.

Autores(as): Leonardo Anderson Manu da Silva, Welington de Oliveira Rimes e Rafael Sousa Teixeira | **Turma:** I

- Se o adversário pegar a bola, pode jogar para o alto.
- Para colar o adversário, a bola tem que passar por 3 pessoas do time.

Autores(a): Yasmim Leal da Silva e Sara Vitória Menezes Ferreira | **Turma:** F



- O time que acertar as pedras, terá que escolher uma pessoa para defender o time.
- A pessoa que pegar a bola só poderá ficar com a bola por 10 segundos sem lançar a bola.
- Se alguém segurar a bola, ela poderá lançar, mas poderá fazer isso apenas uma vez.

Autores: Kauã Ribeiro da Silva e Kaio Ribeira da Silva | **Turma:** F

- Duas bolas com limite de tempo de 5 segundos.
- Duas vidas para cada jogador.
- Tem que montar a torre duas vezes.
- Poder jogar a bola para o alto.
- Não pode andar com a bola.
- Se um jogador quiser, pode passar uma vida para outra pessoa.

Autores: Kayky Araújo de Melo e Marcos Vinicius Mendes da Luz | **Turma:** F

- Tem que ter mais pegador.
- Tem que ter uma bola para cada pegador.
- Não pode queimar no rosto.

Autor(a): João Vítor Sousa Gonçalves | **Turma:** F



- Duas bolas em jogo, uma para queimar e outra para acertar a torre.
- Poder chutar a bola para acertar as 7 pedras.
- Poder utilizar os pés.

Autores(as): Jhonatan Luan Manu da Silva e Edson Luís Barros dos Santos | **Turma:** F

- Poder usar o pé para acertar as pedras.
- Colocar um tempo para poder montar e jogar a bola.
- Poder jogar a bola duas vezes.

Autor(a): Miguel Moraes dos Santos | **Turma:** F

Sugestões:

- Ter 2 bolas para o time que não acertou as pedras.
- Ter 3 minutos para poder queimar as pessoas.
- Poder ter limite de espaço, quanto mais tempo, menor fica o espaço.

Autores(as): Marcus Vinicius Ferreira Soares e Robert Felis da Silva | **Turma:** G



- Poder jogar a bola de ângulos diferentes, por exemplo: nos lados da quadra e nas pontas. Pode também chutar a bola com o pé.
- Quando a pessoa jogar e a outra segurar para não ser queimado, é só jogar a bola para o alto.
- Quando o adversário queimar quatro pessoas seguidas, vai ter que esperar dois minutos para queimar.

Autores(as): Diego Santos da Silva e
Luís Guilherme Barros dos Santos. | **Turma:** F

- Dois times de quantas pessoas quiser.
- Os times podem ter 7 pedras em cada lado.
- Ao decorrer do jogo, poderá adicionar mais uma bola.

Autores(as): João Pedro Silva de Oliveira e
Allan Manoel Pinto Mariano | **Turma:** G

Eu gostei desse jogo, mas poderia mudar algumas regras, como por exemplo:

- Não poder jogar a bola na cabeça muito forte.
- Quem for colado sai do jogo.
- Não pode chutar as pedras, pois se chutar, deve sair do jogo.

Autor(a): Allan Pierry de Moraes Costa | **Turma:** J

Eu gostei do jogo porque é muito legal. O que eu mais gostei é que as pessoas ficam correndo para todo lado, apenas uma equipe pode atacar o adversário e que a outra pode entrar na área.

A única coisa que eu não gostei foi a parte em que a equipe que está com a posse de bola, não pode entrar na área.

Gostaria de mudar a parte que apenas uma das equipes pode pegar a bola.

Autor(a): Maria Flaviane dos Santos Silva | **Turma:** H

Achei o intuito do jogo bem legal, mas na minha opinião, não gostei muito, pois acho que ao invés do time que derrubou montar as pedras, o time adversário que deveria montar. Então, o time que derrubou tentaria queimar enquanto os adversários montariam, porque, no jogo original, fica sem contexto o próprio time derrubar as pedras e ter objetivo de ser queimado.

Autor(a): Maria Anália Braz de Lima | **Turma:** J

Em melhoria do jogo, mudaria: A equipe que derrubar as pedras, queima o time adversário que vai tentar empilhar as pedras novamente.

O jogo só poderá ocorrer em um determinado espaço, como um campo ou quadra. Caso saia do espaço, será eliminado da rodada.

Para queimar o time adversário, o jogador que estiver com a bola não poderá correr.

“Então, como eu vou queimar?” Simples, se quiser colar, cole, mas você tem a opção de tocar para o outro jogador do mesmo time para ele queimar. Assim, trabalhamos em equipe e dá uma certa dificuldade.

Não tem um número exato de jogadores. O jogo é de estratégia e rapidez.

Autores(as): Isabelle Cristina Soares de Pinho e Luiz Fabiano Melquiades da Silva | **Turma:** G



CARTAS PARA PESSOAS QUE NOS INSPIRAM

Olá, Dandara!

Fiz essa carta para você para agradecer por você ter ajudado na libertação de alguns escravizados. Sua atitude foi muito boa, acho que todos deveriam viver em liberdade, ter direitos iguais e com os mesmos benefícios. Achei o acordo que você fez para libertar alguns escravizados muito interessante. Obrigado pela sua ajuda e dedicação. Adeus!

Autor(a): **Arthur de Moraes Costa** | Turma: **F**

Olá, Vinicius Junior.

Me chamo Daniel, te admiro muito no futebol e vim te falar que você joga muito bem, e que eu fico muito triste quando os torcedores têm preconceito com você. Eu sinto muito! Mas, eu vou falar uma coisa: nunca desista dos seus sonhos e nem do futebol. Vou te contar mais uma coisa, eu estou fazendo de tudo para ser um jogador de futebol. Sou muito seu fã, sou seu terceiro maior fã, porque o maior fã primeiramente é Deus e o segundo é o Neymar.

Autor(a): **Daniel Cardoso da Silva** | Turma: **H**

Oi, Dandara!

Depois de tanto tempo seu espaço foi reconhecido pela sociedade como uma figura feminista. Você se sacrificou muito na luta contra os escravocratas, uma guerra forte e inteligente que mostrou para o mundo que as mulheres são fortes e capazes de fazer não só igual, mas melhor que muitos homens. Sabia que eu te admiro muito? Seus esforços não foram em vão, e imagino que a sua vida não foi a melhor, diante de tantas lutas e pressão, mas, ajudou a fazer a vida de muitas pessoas negras a melhor possível.

Autor(a): **Levy Sampaio de Lima** | Turma: **H**

Olá, Dandara!

Eu me chamo Davi Rodrigues e sei que você é uma guerreira da época da escravidão que lutou pela sua liberdade, pela liberdade dos povos negros e que era casada com Zumbi dos Palmares. Você era muito habilidosa na Capoeira e lutou contra os homens brancos que a escravizaram. Eu fiz um trabalho sobre a sua história e você é lembrada até os dias de hoje como uma mulher poderosa e uma figura feminina muito importante para as mulheres negras do mundo. Você é uma figura que demonstra coragem, independência e força, que lutou o máximo possível, até o fim da sua vida.

Autor(a): **Davi Rodrigues da Silva** | Turma: **H**

Querido Vinicius Junior,

Esta carta é especialmente para você, eu queria te dizer que você é uma pessoa incrível e você não precisa ligar para quem faz racismo com você. Agora, o que você tem que fazer, é pensar em você, apenas em você! Nunca desista dos seus sonhos. Você é uma pessoa incrível, e tem um talento que ninguém tem, nem mesmo o Neymar. Sei o quanto seus fãs te amam demais, e você fica todo feliz quando seus fãs aparecem.

Autor(a): **Raquel de Oliveira Fernandes** | Turma: **H**

- Olá, Vini Jr!

Você é um jogador que começou na base do Flamengo, depois de um tempo foi para o profissional do Real Madrid e conquistou muitos títulos, ganhando um salário bom e conseguindo bancar sua família inteira. Você está no melhor momento da sua vida, mas ainda sofre de algumas coisas como: lesões, chutes e derrotas. Porém, o principal aconteceu no jogo contra o Valência, um jogador do Valência cometeu racismo contra você. Ele já foi até à justiça para falar disso, mas não sei se ele foi preso ou algo do tipo. Mas, Vini, siga a sua carreira pelo Real, e continue jogando muito bem!

Autor(a): Diego Santos da Silva | Turma: F

Oi Iza, tudo bem com você?

Eu sou Alice, tenho 12 anos e moro no Rio de Janeiro. Gosto muito das suas músicas, pois as letras delas são muito bonitas. Gostaria muito de te conhecer, meu pai é seu maior fã, ele ama suas músicas. Você é muito linda e poderosa! E, não deve abaixar a cabeça para ninguém, muito sucesso e que continue assim! Beijos da Alice!

Autor(a): Alice da Silva Alves | Turma: H

Angela Davis, nascida em 1944, te admiro por ser uma mulher negra que lutava pelos seus direitos. Em 1970, você fez uma banca de jornal para afastar o preconceito racial. Bom, não sei muita coisa sobre você, mas sei que sua trajetória foi para ajudar as próximas gerações. Mesmo o racismo sendo interminável, Angela quis pelo menos mostrar que ele pode ser evitado. Por ser uma mulher negra, naquela época, ela não era valorizada, não tinha respeito e muito menos direitos.

Angela me mostrou que mesmo sofrendo o que ela sofreu, ela nunca desistiu e correu atrás de seus direitos, nossos direitos, direitos do povo negro.

Obrigada, Angela Davis!

Autor(a): Isabelle Cristina Soares de Pinho
Turma: G

Iza,

Sou muito sua fã, não sou só eu, mas milhares de pessoas. Suas músicas são muito lindas e a minha preferida é a "Dona de mim". Eu gosto muito de você, seus cabelos, e você fica mais linda ainda quando bota aqueles cabelos grandes e cacheados. Adoro os seus shows, o meu preferido foi o que você apresentou com a sua mãe e colocou a coroa nela, foi o melhor de todos. Quando eu tiver mais de 18 anos e minha mãe deixar, eu irei a todos os seus shows e se Deus quiser eu vou conseguir abraçar você.

Autor(a): Isabelly Sanches Conceição | Turma: H

Olá, Vinicius Junior, tudo bem com você?

Eu gosto muito do seu futebol, eu sei todos os times que você já jogou, pelo Flamengo, o time do meu coração, Real Madrid, o time que você joga na Espanha. Eu gosto muito dos seus dribles e gols. Queria poder ter a oportunidade de te conhecer. Você já sofreu muito com o racismo e eu queria que o racismo não existisse.

Autor(a): José Henrique Tavares Diniz
Turma: H

SALTANDO FEIJÃO

Habilidades motoras finas, coordenação e agilidade são elementos desenvolvidos por essa brincadeira. No entanto, para além de uma atividade de movimento, “Saltando Feijão” é outra forma de socialização e aprendizado para as crianças, exigindo grande trabalho de equipe. Outro traço importante nela é que reflete a diversidade cultural do país, tendo em vista que a Nigéria é uma nação com um rico mosaico de grupos étnicos e tradições.

PAÍS DE ORIGEM: NIGÉRIA

A **NIGÉRIA** é um país localizado na África Ocidental, sendo o mais populoso do continente africano, com mais de 200 milhões de pessoas, e um dos mais diversos em termos de grupos étnicos, dentre os quais os iorubás, cuja cultura contribuiu profundamente para a formação da cultura brasileira.

POR ELENISE BARBOSA

Educadora de Letramento



Saltando feijão por Débora da Cunha

PARTICIPAÇÃO:

Mínimo de 3 pessoas.

DESCRIÇÃO:

Originalmente esta brincadeira é descrita utilizando um saco de feijão amarrado ao final de uma corda, o que explica o nome do jogo. O material pode ser adaptado para uma garrafa plástica, devido à maior facilidade de prendê-la ao final da corda.

SEGUE A ADAPTAÇÃO:

Prenda uma garrafa pet (com um pouco mais de 250 gramas de feijões dentro) na ponta de uma corda longa, conforme a foto. Escolha um aluno para girar essa corda no chão. Os alunos devem ficar em círculo. O aluno que irá balançar a corda fica no meio. Este balança a corda perto do chão e os jogadores devem pular para não serem atingidos pela corda. Caso isto aconteça o jogador estará fora do jogo. O jogo continua até que haja apenas um jogador, o qual será o vencedor. (CUNHA, 2016, p. 54).



Saltando feijão pelos nossos alunos

- Saltando feijão é uma adaptação de um jogo da Nigéria. Originalmente desenvolvido com um saco de feijão amarrado na ponta de uma corda. Uma criança é escolhida para ficar no centro girando a corda e as outras, arrumadas em círculo, devem pular a corda para não serem atingidas por ela.
- Regras: escolha um jogador para girar uma corda no chão. Este será o “bancador” e os outros jogadores formarão um círculo em torno dele. Esse mesmo jogador deve balançar a corda perto do chão e os jogadores devem pular para não serem pegos.

Autor(a): Lucas da Silva Borges | Turma: B

- Eu gostei do pula feijão porque dá para se divertir rápido e ainda treinamos o nosso reflexo no jogo. A única coisa que eu gostaria de mudar é quem gira a corda.

Autor(a): Lauro Célio Spotitsch dos Santos | Turma: F



- Achei divertida, melhorou bastante meu reflexo e é muito legal ficar pulando por cima do obstáculo cada vez mais rápido até sobrar uma única pessoa. Eu achei essa mecânica de jogo muito legal!
- O jogo é cooperativo, precisando apenas de duas pessoas para jogar. Uma pega a corda com o saquinho de feijão e a outra pessoa se posiciona para começar a pular.

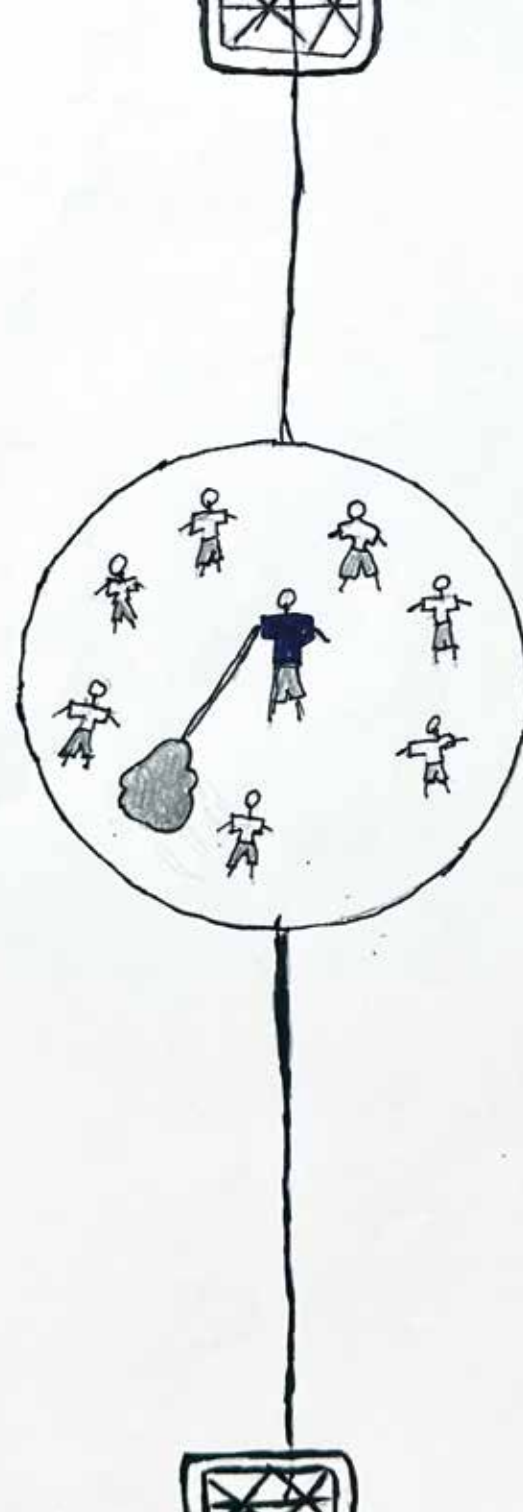
Autor(a): Diego dos Santos Rodrigues | **Turma:** F

- Eu gostei muito. E, por esse motivo, não mudaria nada. É um pouquinho chato porque tem que ficar pulando e eu acabo passando mal.

Autor(a): Ruan Pablo Pinto dos Santos | **Turma:** G

- A brincadeira do pula feijão é muito boa, fácil e legal. A brincadeira tem até um jeito bom de jogar, com apenas uma sacola, uma bolsa e alguns objetos você consegue fazer. Não tenho do que reclamar. Ótima brincadeira, só mudaria o segmento dela. Todos ficariam divididos em equipes e o último a sobreviver, seja de qual equipe for, ganha. Também para dificultar eu iria rodar muito mais rápido, porque na minha visão, ao girar fraco se facilita o jogo.

Autor(a): Daniel Alves Ramos | **Turma:** G



A brincadeira pula feijão tem sua origem na Nigéria no Continente Africano. Pula feijão se brinca da seguinte forma: um saco de feijão amarrado por uma corda. Depois de amarrada, a outra parte da corda fica solta para girar no meio de uma roda de pessoas, cujo número é ilimitado. As pessoas ao redor devem pular para não serem atingidas pelo saco de feijão. Caso isso aconteça, a pessoa que foi atingida deverá sair imediatamente do jogo até não sobrar mais ninguém. O jogo deve começar devagar e depois ir aumentando a velocidade para dificultar.

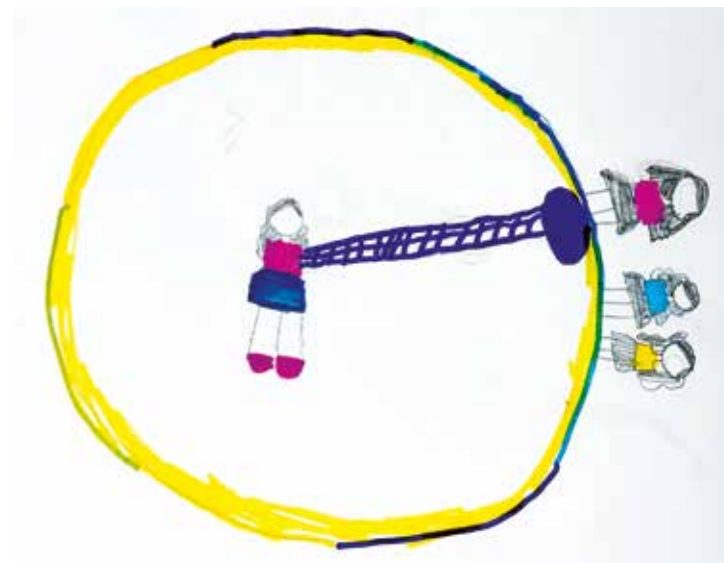
Autor(a): **Evellyn Ketely Dinivo Ferreira** | Turma: E

O pula feijão é um pouco chato porque todo mundo fica pulando por muito tempo, por isso vou estipular uma regra: se passar de 1 minuto, tem que pular apenas com um pé só. Passando de 5 minutos, terá que começar a girar até ser eliminado.

Autor(a): **Davi Barbosa de Souza** | Turma: E

As pessoas formam uma roda, uma pessoa fica dentro da roda e essa pessoa segura uma corda e um pacote de feijão na ponta dessa corda. Com o auxílio dessa corda, ela gira para eliminar as pessoas que estão em volta.

Autor(a): **Mônica Ferreira da Silva** | Turma: E



É uma brincadeira do Continente Africano.
É uma brincadeira muito legal e divertida,
utilizando uma corda e uma sacola de feijão.
As crianças terão que fazer uma roda com uma
pessoa no centro dela e ficar girando.

Autor(a): Jennifer Silva Alves dos Santos | **Turma:** E



A brincadeira começa quando todo mundo está na roda e uma pessoa está no centro girando a corda. Nesse momento, em que a pessoa que está no centro se encontra girando a corda, o restante que está em volta deve pular para não ser atingido. A brincadeira permanece nesse processo até sobrar uma única pessoa para ser o vencedor.

Autor(a): Sophia Costa Benjamin | **Turma:** E

Pula feijão é uma brincadeira que consiste em: uma corda com uma sacola na ponta. Você pode colocar qualquer peso dentro da sacola, mas precisa deixar o saco pesado. Eu não gostei muito da brincadeira porque achei ela muito parada, sem diversão alguma. O que poderia mudar era que, além de ser só um círculo, poderia ser em algum tipo de quadrado e quem perdesse seria eliminado.

Autor(a): Bernardo Araújo de Freitas | **Turm:** G

MOCHO

Amplamente popular entre as crianças moçambicanas, o “Mocho” é um jogo tradicional simples, mas que exige habilidades de rapidez, estratégia e observação, tornando-o uma atividade divertida e educativa. É também uma das tradições lúdicas de Moçambique, provocando a criatividade e expressando o valor das atividades físicas e sociais na infância, perpetuando-se enquanto mais uma importante herança cultural.

PAÍS DE ORIGEM: MOÇAMBIQUE

Outro país que possui como língua oficial o português, mas identifica e protege diversas outras línguas nacionais, todas elas originárias do *bantu*, uma das matrizes da língua portuguesa falada no Brasil. País localizado no sudeste da África, banhado pelo Oceano Índico, a ligação histórica com o Brasil ultrapassa a formação de nossa língua, pois a vinda de povos bantos daquela região ao longo de nossa história influenciou a formação de nossa cultura.

POR ELENISE BARBOSA

Educadora de Letramento



Mocho por Hercinia Wasse

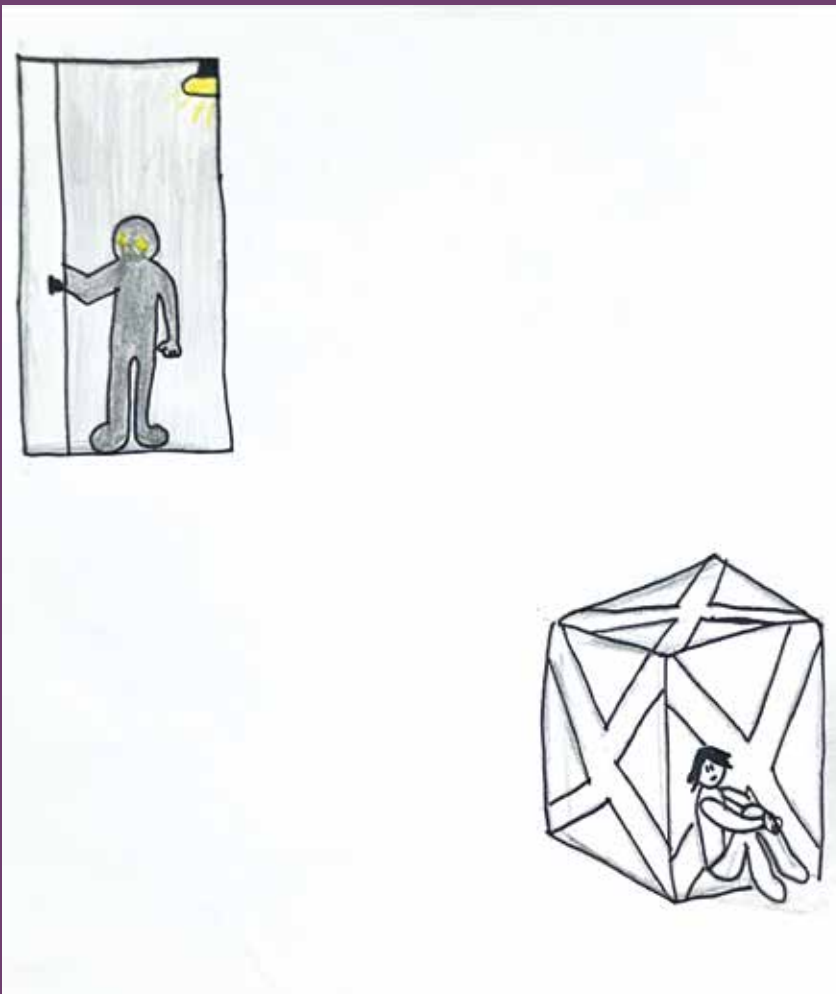
PARTICIPANTES:

Quatro pessoas ou mais.

DESCRIÇÃO:

Entre os participantes da brincadeira, um deve ser escolhido para ser o mocho, aquele que vai se esconder. Os demais integrantes devem ficar de costas, esperando que o mocho se esconda.

Em seguida, o grupo sai à procura do mocho. A primeira pessoa a encontrá-lo não deve avisar a ninguém da sua descoberta. Em vez disso, deve se juntar ao mocho, escondendo-se também, enquanto os demais continuam a busca. Cada integrante que encontrar o mocho deve se juntar a ele, até a chegada do último participante da brincadeira. As crianças divertem-se tentando ficar em silêncio a fim de dificultar a busca dos demais (WASSE, p. 56, 2022).



Mocho pelos nossos alunos

É um bom jogo, mesmo não encontrando a pessoa, você acaba se divertindo.

Autor(a): Lauro Célio Sportitsch dos Santos | **Turma:** F

- A primeira vez eu não gostei porque o Miguel se escondeu e trancou a porta. Por isso, eu vou acrescentar algumas regras.
- Terá que dar uma dica de onde está escondido.

Autor(a): Davi Barbosa de Souza | **Turma:** E

Todo mundo vai ter que contar enquanto uma pessoa se esconde. Se a pessoa encontrar quem estava escondido, deverá se esconder junto com ela.

Autor(a): Sophia Costa Benjamin | **Turma:** E

Essa brincadeira é simplesmente um pique esconde ao contrário, e nela tem um grupo de pessoas do qual só uma pode se esconder.

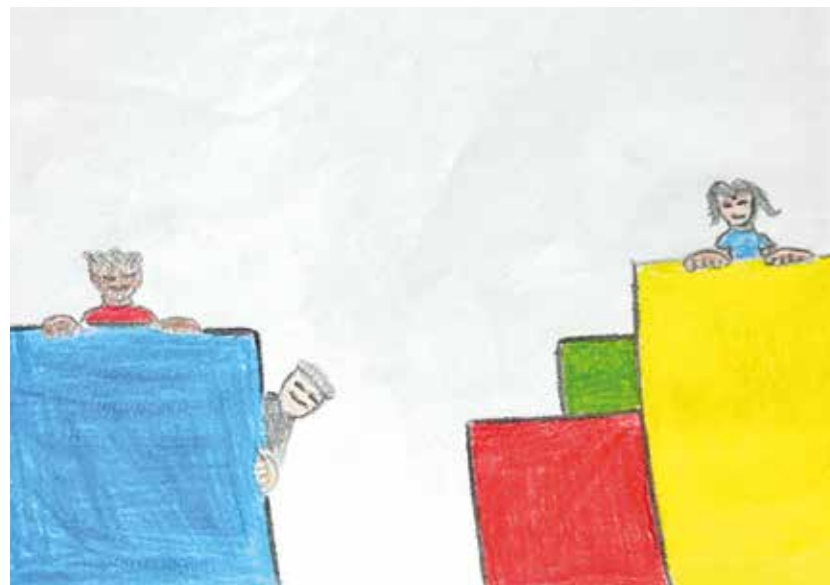
Autor(a): Bernardo Araújo de Freitas | **Turma:** G

- O mocho é uma brincadeira muito boa e legal de fazer com os amigos, dá pra se divertir bastante.

Melhorias do jogo:

- A brincadeira poderia ter mais de uma pessoa. Tipo, três dessas pessoas se escondem e o resto fica encarregado de procurar.
- Quando a pessoa for encontrada, terá que arrumar outro lugar para se esconder, isso nas duas equipes até sobrar apenas uma pessoa, que será a equipe vencedora.

Autor(a): Edson Luis Barros dos Santos | **Turma:** F



JOGO 35

Patrimônio lúdico de Guiné-Bissau, fortalecendo identidade cultural no país, o “Jogo 35” é muito popular entre as crianças desse país, podendo ser praticado em locais abertos ou fechados. Com o objetivo de acumular um total de 35 pontos, essa atividade é conhecida por envolver habilidades matemáticas, além do exercício de pensamento estratégico e coordenação motora. Paciência e precisão também são habilidades muito estimuladas, importantes não apenas para essa brincadeira, mas também em outras áreas da vida.

PAÍS DE ORIGEM: GUINÉ-BISSAU

GUINÉ-BISSAU é um país da África Ocidental, composto por uma área continental e um arquipélago de ilhas, incluindo o Arquipélago dos Bijagós, que é um dos maiores daquele continente. Fez parte de um dos impérios mais prósperos da história, o poderoso Império do Mali. Sua língua oficial é o português, mas devido a sua diversidade cultural, possui também o crioulo como língua falada. O país tem uma rica biodiversidade, com manguezais, florestas tropicais e uma variedade de vida selvagem, incluindo várias espécies ameaçadas.

POR ELENISE BARBOSA

Educadora de Letramento



Jogo 35 por Yacine Tavares

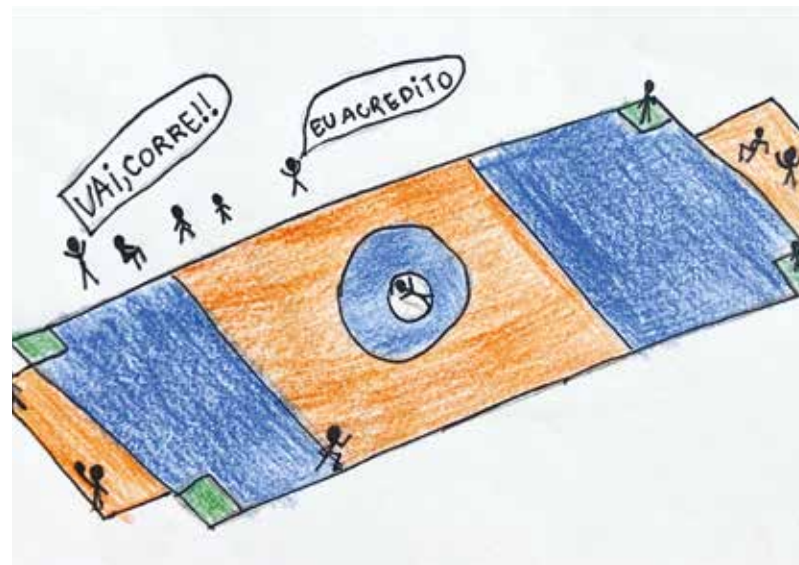
PARTICIPANTES:

Oito pessoas.

DESCRIÇÃO:

A brincadeira 35 funciona da seguinte forma: as crianças se organizam em dois grupos de quatro pessoas cada. No chão, desenham um quadrado, com os ângulos dos quatro cantos (as casas) e um círculo no meio. Nesse círculo devem escrever o número 35.

Duas duplas ficam dentro do quadrado e duas duplas ficam fora. Quem está dentro deve se cuidar para desviar da bola que vai ser lançada pelo grupo de fora. Além disso, quem está dentro do quadrado deve correr de casa em casa, no sentido horário, e, a cada casa pela qual passar, deve somar um ponto caso alguém chegue ao número 34 sem ser atingido pela bola, deve correr para o círculo do centro, o número 35, e gritar: “35! Este grupo ganha o jogo”. Depois os grupos podem trocar de posição (TAVARES, p. 47, 2022).



Jogo 35 Pelos Nossos Alunos

Essa brincadeira é do país Guiné Bissau e funciona da seguinte forma: são duas duplas, 1 em cada lado de dois quadrados e mais duas duplas correndo entre os quatro quadrados até chegar em 35 voltas. Quando alguma pessoa do time de quem está correndo chegar em 35 voltas, essa pessoa vai correr para o centro da quadra para completar a última volta, fazendo o time ganhar.

Autor(a): Erick Levi Guimarães da Silva | **Turma:** E

Eu achei esse jogo muito legal, divertido e é mais um jogo do continente africano. No jogo, as pessoas precisam correr para não serem coladas pela bola e você só pode ser pego quando não está dentro do quadrado.

Autor(a): Kailany Mota Gomes | **Turma:** E

O jogo 35 é muito bom, muito divertido, mas acho que tem algumas coisas que podem ser mudadas. Poderiam colocar duas bolas e várias outras coisas, mas tirando isso, é muito legal e, com certeza, vou mostrar para os meus amigos.

Autor(a): Sara Vitória Menezes Ferreira | **Turma:** F

- O jogo tinha que ser mais rápido, mas ele é bom.
- Seria bom se tivesse mais bolas para ser mais sofrido de conseguir ganhar.
- A área do jogo também poderia ser maior para correr.

Autor(a): Edson Luis Barros dos Santos | **Turma:** F

- O jogo em si não é ruim, eu gostei. Mas, ele é muito demorado e acaba ficando cansativo demais. Seria bom se tivesse um tempo para o jogo não ficar muito demorado e para os jogadores respirarem.
- Uma das regras que eu pensei, foi de colocar 6 pessoas, duas em cada lateral da área para tentar queimar.

Autor(a): Diego Santos da Silva | **Turma:** F

Eu gostei mesmo não conseguindo jogar, apenas assisti. Na minha opinião deveria jogar com 5 ou 6 para encaixar certinho e fazer um 4 por 4 para um time queimar o outro. Quando todos os times rodarem em sentido horário, é quando vence o jogo.

Autor(a): Miguel Morais dos Santos | Turma: F

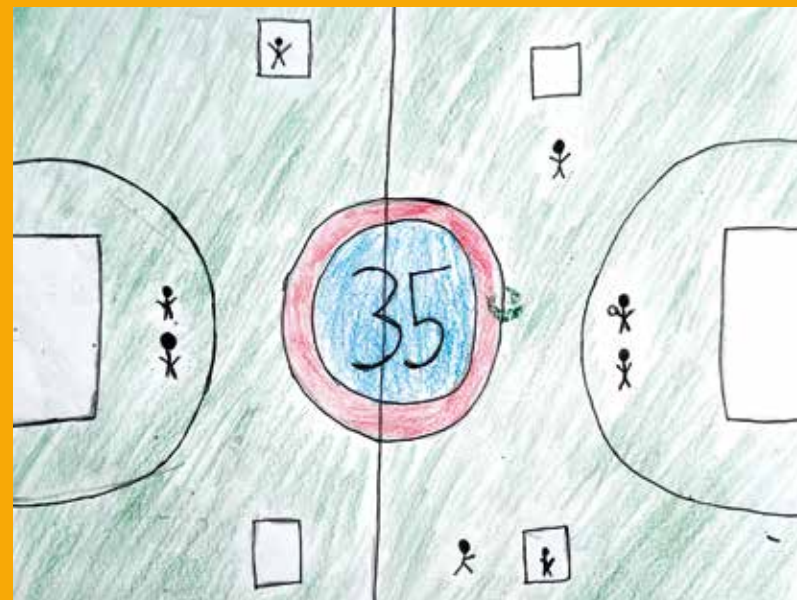
Eu gostei bastante de como ele é desafiador e frenético. Não gostei da parte demorada, então podiam diminuir a quantidade de voltas para 25.

E, 3 dos que correm tentam proteger o quarto corredor e, se um dos três segurar a bola e soltar, vai ser eliminado.

Autor(a): Kauã Ribeiro da Silva | Turma: F

No jogo 35, quando o jogador chegar aos 35 pontos, o jogador pega a bola e o último que ficar paga prenda e pode escolher alguém para entrar.

Autor(a): Kaio Ribeiro da Silva | Turma: F



- O jogo é muito bom e competitivo, mas também é demorado. Tinha que ter um tempo para não demorar tanto porque acaba ficando cansativo.
- Tem que ter mais bolas no jogo para ser mais fácil de queimar e ter estratégia para não ser queimado.

Autor(a): Jhonatan Luan Manu da Silva | Turma: F

Eu não gostei porque meu time perdeu, mas tirando isso foi legal. Mas, o povo da turma G demorou demais para jogar a bola, fiquei indignada. E, poderia mudar o jogo de 35 para 25 para dar tempo de todos jogarem.

Autor(a): Yasmin Leal da Silva | Turma: F

- Poderia ser jogado com duas bolas.
- Os queimadores poderiam ter mais tempo para conseguir queimar as pessoas.

Autor(a): Maria Alice Sonsine Santos | Turma: E



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Constituição Federal Brasileira. 1988.

BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. 1990.

BRASIL. Lei 11.645, de 10 de março de 2008. Altera a Lei n 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei no 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena” e dá outras providências, Brasília, DF, 2008.

BRASIL. Lei nº 10.639, de 9 de jan. de 2003. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”, e dá outras providências, Brasília, DF, 2003.

CUNHA, Débora Alfaia da. Brincadeiras africanas para a educação cultural. Castanhal, PA: Edição do autor, 2016. ISBN 9788592111106.

FERNANDES, Jacica. Estas são as Brincadeiras do País Cabo Verde. In: PINTO, Helen Santos; SILVA, Luciana Soares; NUNES, Mighian Danae Ferreira (org). Catálogo de jogos e brincadeiras Africanas e Afro-Brasileiras. São Paulo: Aziza Editora, 2022, p. 37-42.

NGUVU, Pedro. Estas são as Brincadeiras do País Angola. In: PINTO, Helen Santos; SILVA, Luciana Soares; NUNES, Mighian Danae Ferreira (org). Catálogo de jogos e brincadeiras Africanas e Afro-Brasileiras. São Paulo: Aziza Editora, 2022, p. 09-18.

ONU. Convenção sobre os Direitos da Criança. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca>>.

PINTO, Helen Santos; SILVA, Luciana Soares; NUNES, Mighian Danae Ferreira (org). Catálogo de jogos e brincadeiras Africanas e Afro-Brasileiras. São Paulo: Aziza Editora, 2022. Disponível em: <<https://anansi.ceert.org.br/biblioteca-pdf/catalogo-jogos.pdf>>.

SOUSA, Luliane. Estas são as Brincadeiras do País Brasil. In: PINTO, Helen Santos; SILVA, Luciana Soares; NUNES, Mighian Danae Ferreira (org). Catálogo de jogos e brincadeiras Africanas e Afro-Brasileiras. São Paulo: Aziza Editora, 2022, p. 19-36.

TAVARES, Yacine. Estas são as Brincadeiras do País Guiné-Bissau. In: PINTO, Helen Santos; SILVA, Luciana Soares; NUNES, Mighian Danae Ferreira (org). Catálogo de jogos e brincadeiras Africanas e Afro-Brasileiras. São Paulo: Aziza Editora, 2022, p. 43-47.

TRINDADE, Azoilda Loretto da. Valores Civilizatórios Afro-brasileiros na educação infantil. MEC– Valores afro-brasileiros na Educação. Boletim, v. 22, 2005.

WASSE, Hercinia. Estas são as Brincadeiras do País Moçambique. In: PINTO, Helen Santos; SILVA, Luciana Soares; NUNES, Mighian Danae Ferreira (org). Catálogo de jogos e brincadeiras Africanas e Afro-Brasileiras. São Paulo: Aziza Editora, 2022, p. 53-58.

WINNICOTT, D. W. O brincar & a realidade. Rio De Janeiro: Imago, 1975.



LISTA DE ALUNOS

TURMA A

ALYSSON DAVI MELLO OSÓRIO
AMANDA MARTINS ALMEIDA
ANNA JENIFFER MEDEIROS PIMENTA
ARTHUR ALVES DA SILVA
BEATRIZ LÚCIO TEIXEIRA
DANIEL BARRETO DOS SANTOS
DAVI LUCAS DA SILVA
DAVI MENESES DE MORAES
DAVI SANTOS DUARTE DA ROCHA
DIEGO SOUSA DIVINO FERREIRA
EMANOEL PINTO MARIANO
GIOVANNA PEREIRA AMORIM
GUSTAVO ALVES FARIA
ISADORA DOS ANJOS DE LIMA
JOÃO GABRIEL SOARES GUIMARÃES
KAMILLY COSTA AMORIM GENUINO
KEMELLY VITÓRIA DA SILVA FRANÇA
LEANDRO NUNES FERREIRA DE LIMA
LEONARDO OLIVEIRA DOS SANTOS
LORENNIA FERNANDES PIMENTEL
LUCAS MATHEUS OLIVEIRA FERNANDES
LUIZ FELIPE BARROS BÁRBARA
MANUELA SILVA BARBOSA
MARIA CLARA SENA PEREIRA
MIGUEL ARCANJO DE LIMA
GONÇALVES DE MELLO
SAFIRA COSTA GOMES

TURMA B

ARTHUR ALVES MONTEIRO
ARTHUR MANUEL MORAIS BOTELHO
ASHLEY PEREIRA DA SILVA
DAVI AMORIM MARTINS
DAVI LUCAS CORREA DOS SANTOS
EVERTON LIZ DE MACEDO
GABRIEL DOS SANTOS SENA
JOÃO MIGUEL PIRES SANTOS
JOSÉ DAVI PAIVA DE AZEVEDO
JUAN PABLO DE SOUSA
ESCOBAR MAURÍCIO
KAIO SILVA OLIVEIRA
LUCAS DA SILVA BORGES
MANUELA VICTÓRIA FERREIRA DA SILVA
MARIA ISABELE DE SOUSA FREITAS
MARIANNE MATOS VIANA
MIGUEL DE MELO DOMINGOS
PAULO EMANUEL DE OLIVEIRA
PEDRO HENRIQUE PERES DE OLIVEIRA
RYAN FRÓIS SOARES DA SILVA
SARAH NASCIMENTO DOS SANTOS
TAMIRES YASMIN DA SILVA DE
SOUZA CASTRO
VALENTINA ALVES DA SILVA
VICENTE MAURO ROCHA ALVES

TURMA C

ALICIA VICTORIA GOMES DE
OLIVEIRA ALVES
ANNE DOS SANTOS SILVA
ANTONIO CARLOS MONTEIRO
DOS SANTOS
ANTONIO JOSÉ DA SILVA COSTA JÚNIOR
ARTHUR FREIRE DA SILVA
ARTHUR MARTINS DE SOUSA
BERNARDO MARTINS DA SILVA FERREIRA

CARLOS DANIEL SOUZA DA SILVA
CRISTHIAN FERNANDO DA SILVA
DIEGO GOMES PEÇANHA PEREIRA
ELLOAH SANCHES CONCEIÇÃO
ELOAH FROQUET MARTINS
GEOVANNA LIMA LEMOS
HENRIQUE FERNANDO DE CASTRO SOUZA
JHONATHA DA SILVA BRITO
JOÃO GABRIEL FERREIRA PAULA
JUAN CARLOS SENA MARTINS
LAVINIA PEREIRA DA SILVA
LAVYNNIA FIRMINO LIMA DA SILVA
LUCAS MIGUEL AVELINO ESTEVES
LUCAS SILVA DE OLIVEIRA
MANUELLA MARIA FERREIRA DE ALMEIDA
MARIA VITORIA DE FARIAS SANTOS
RUAN DOS SANTOS ARAUJO
SAMUEL NUNES VIEIRA GONÇALVES
WELISSON CANDIDO SERRANO

TURMA D

ALAN SANTOS BIZERRA
ALICE MIRANDA DE LIMA
ANNA JULIA DA SILVA MENDES FELIS
BERNARDO SANTOS DA SILVA
CARLOS EDUARDO ROSARIO DOS SANTOS
DAVID LUCA SENA MARTINS
DAYLLA EMANUELLE TAVARES ALVES
EDSON NUNES VIEIRA
ENZO GABRIEL ALCANTARA GOIS
GUILHERME RODRIGUES DE MOURA
IASMIN ROBERTA DA PAZ BATISTA
ISABELLE VILAÇA SOUSA
JEFFERSON GUSTAVO SENA SOARES
JOANA VALENTINA OLIVEIRA
JOÃO ARTHUR LIMA TARGINO

JOÃO LUCAS ALVES DE MESQUITA
JOAO MIGUEL BENTO PECHI
LORENA RODRIGUES AMBROZIO
LUIZ EMANUEL DA SILVA DOMINGOS
MARIA EDUARDA MIRANDA DE OLIVEIRA
MARIA SOPHIA MEDEIROS DO NASCIMENTO
PEDRO AGUIDA GALDINO
RIQUELME HUGO MAGALHÃES
SAMYRA GOMES DE ARAÚJO
SOPHIA MARTINS LEITE
YAGO LEAL DA SILVA
YASMIN VICTÓRIA RIBEIRO DE SOUZA
YURI SAMUEL TOME DE NASCIMENTO

TURMA E

ADRYAN CARVALHO BONFIM
ANA KAROLINE RIBEIRO DOS SANTOS
DAVI BARBOSA DE SOUZA
EMANUEL RIBEIRO DE ARAUJO
EVELLYN KETELY DINIVO FERREIRA
GEAN PÉRES GONÇALVES
JENNIFER SILVA ALVES DOS SANTOS
JOÃO MIGUEL BAPTISTA DUTRA
KAILANY MOTA GOMES
KAYQUE MESQUITA SOUSA
KEZIA VITORIA GONÇALVES CALIXTO
KYARA SAMANTHA DOS SANTOS SILVA
LUAN SENA SANT ANNA
LUIS FABIANO JOSÉ DA SILVA
MARIA ALICE SONSINE SANTOS
MATHEUS TAUAN BARBOSA NOBRE
MIGUEL BERNARDO SILVESTRE
MONICA FERREIRA DA SILVA
NICOLLY DA SILVA RODRIGUES
SOPHIA COSTA BENJAMIN
WILDSON LUCAS DA SILVA NASCIMENTO

TURMA F

ARTHUR DE MORAIS DA COSTA
DIEGO DOS SANTOS RODRIGUES
DIEGO SANTOS DA SILVA
EDSON LUIS BARROS DOS SANTOS
JHONATAN LUAN MANU DA SILVA
JOÃO VICTOR SOUSA GONÇALVES
KAIO RIBEIRO DA SILVA
KAUÃ RIBEIRO DA SILVA
KAYKY ARAUJO DE MELO
LAURO CÉLIO SPORTITSCH DOS SANTOS
LEONAN NUNES DOS SANTOS DE OLIVEIRA
LUIS GUILHERME BARROS DOS SANTOS
MARCOS VINÍCIUS MENDES DA LUZ
MIGUEL MORAES DOS SANTOS
SARA VITORIA MENEZES FERREIRA
YASMIM LEAL DA SILVA

TURMA G

ALLAN MANOEL PINTO MARIANO
BERNARDO ARAUJO DE FREITAS
CRISTIAN SILVA ALVES DOS SANTOS
DANIEL ALVES RAMOS
ISABELLE CRISTINA SOARES DE PINHO
JOÃO PEDRO SILVA DE OLIVEIRA
LUIS FABIANO MELQUIADES DA SILVA
MARCUS VINÍCIUS FERREIRA SOARES
MIGUEL PEREIRA DOS SANTOS
MIKAELLY THOMÉ DE ABREU
NATHAN MATOS VIANA
PIETRO OLIVEIRA SODRÉ
RIQUELME DA SILVA DOS SANTOS
ROBERT FELIS DA SILVA
RUAN PABLO PINTO DOS SANTOS
SAMUEL RIBEIRO DOS SANTOS
VICTOR ANDRÉ LIMA MOURÃO DE OLIVEIRA

TURMA H

ADRIEL FARIAS OLIVEIRA
ALICE DA SILVA ALVES
BRENDA ANDRADE DOS SANTOS
BRENDA APARECIDA DOS
SANTOS RODRIGUES
DANIEL CARDOSO DA SILVA
DAVI MOURA SANTOS
DAVI RODRIGUES DA SILVA
DAVID MARCELO TRAJANO DIONIZIO
EMANUELLE PEREIRA REIS NOGUEIRA
ESTHER DA SILVA DIAS
GABRIELA DE OLIVEIRA RIBEIRO
GUILHERME JACQUE LEVY CARDOSO
ISABELLY SANCHES CONCEIÇÃO
JOAO VITOR SOUSA DO NASCIMENTO
JOSE HENRIQUE TAVARES DINIZ
KAROLAYNE SONSINÉ LUCAS
LEVY SAMPAIO DE LIMA
LINDSEY ARAUJO DOS SANTOS
LUCIANA GOMES BENEDITO
MARIA FLAVIANE DOS SANTOS SILVA
MICAELLY ALVES RODRIGUES
MIGUEL RIBEIRO DE SOUZA
PAULO PYETRO DA SILVA
RAQUEL DE OLIVEIRA FERNANDES
SAMUEL RIBEIRO FERNANDES
SOPHIA SANTANA
VITÓRIA MOURA SANTOS
YAN DOUGLAS DE OLIVEIRA
DE MEDEIROS

TURMA I

ANNA LUIZA RODRIGUES VIANA
ARTHUR BENICIO DA SILVA MARTINS
CAIO ROBERTO DA SILVA OLIVEIRA
GADIEL COSTA SILVA
ISABELLY CAETANO SIMÕES
DE OLIVEIRA
JENNYFER VICTORIA DE
SOUZA BONAUD
JOYCE SANTANA DA SILVA
KARINA LUA LUCENA RAMIREZ
KAYKE SILVESTRE DA SILVA
KAYO BARBOSA LIMA DOS SANTOS
LEONARDO ANDERSON MANÚ
DA SILVA
LUANA GRAZIELE LEONCIO DE SOUSA
LUIZ HENRIQUE SALES BOTELHO
MARIA ALICE ALVES PEREIRA
DA SILVA
MARIA VITORIA OLIVEIRA DAMASCENO
MARIANA MARQUES FERREIRA
DA SILVA
MIGUEL SILVEIRA CAMILO
MIGUEL SOUZA BENTO
PIETRO SANTOS PEREIRA
RAFAEL SOUSA BENTO
RAFAEL SOUSA TEIXEIRA
RAFAELA ANDRADE LIMA
SOPHIA RAIKA SANTOS DA PAIXÃO
VITÓRIA DA SILVA DE BARROS
YSADORA MORAES GERMANO

TURMA J

ALEXSSANDRO DE SOUSA FERNANDES
ALLAN PIERRY DE MORAES COSTA
ANA KELLY NUNES DE LIMA
ANA KLARA NUNES DE LIMA
ANA LAYSA ANGELO
CESAR LEANDRO BARROS DE MACEDO
DENNIS SANTOS FERREIRA
EMANUEL BRAZ DE LIMA
EMILY RODRIGUES VIANA
GUILHERME HENRIQUE CABRAL DUARTE
GUSTAVO BRITO DE OLIVEIRA
KAYKE SALES GOMES
KETLYN LORRANY DA SILVA SANTOS
LUCAS MARQUES DE SOUZA
MARIA ALICE DA CUNHA DE LIMA
MARIA ANALIA BRAZ DE LIMA
MARIA EDUARDA DA SILVA MOURA
MARIA JULIANA SANTOS SILVEIRA
MATHEUS CATERINQUE DA CONCEIÇÃO
MIGUEL RIQUELME VEIGA E SILVA
DA CONCEIÇÃO
RYAN MENEZES DA SILVA
SARAH VICTORIA CABRAL DANTAS
SOPHIA NUNES DE AZEVEDO
SWETLANA VINEL OSADNIK
THAUANNY MARCELINO DA SILVA
YURI LEAL DA SILVA

FICHA TÉCNICA

GERENTE DA UNIDADE

FELIPE PITARO

COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA

GABRIEL COELHO

ELISIANE VIEIRA

EDITORES EXECUTIVOS

ELENISE BARBOSA

JOICEANE EUGENIA LOPES

LUCIANO NUNES

MONITORES

ÂGATHA MARIA CARVALHO RODRIGUES

ALEXANDRA MARTINS DA SILVA PEREIRA

AYLLA KETLEY SENA SOARES

BERNARDO DE SOUSA DE LIMA

BRYAN BRAZ DE LIMA

CAUÃ FELLIPE DE OLIVEIRA DAMASCENO

EMANUELLE BARROS DA SILVA

EVERTON PAULINO DA SILVA

GABRIEL DA SILVA NASCIMENTO

GABRIELLY RODRIGUES ALVES

KAMILLY VITÓRIA GONÇALVES CALIXTO

KAROLYNA BEZERRA DA SILVA

KAUÃ OLIVEIRA DAMASCENO

KAUANNY GONÇALVES CALIXTO

LARISSA DE OLIVEIRA SILVA

LAURA LORENA CALAZAES

DOS SANTOS LIBERTO

MAURICIO SANTOS DE MORAIS

PEDRO HENRIQUE GOUVÊA DE LIMA

PEDRO MEDEIROS DE SOUZA

RAYLANE VITORIA DA SILVA FERNANDES

VIVIANA HONORIO RODRIGUES DA SILVA

WALESKA VITAL CASSEMIRO

YSABELLA DA SILVA DE LIMA

YURI FARIAS DE SOUZA

AGENTES SOCIAIS

AMANDA SILVA DOS SANTOS

BÁRBARA FERNANDA CONCEIÇÃO BARBOSA

DAIANE FERREIRA DO NASCIMENTO

GLÁUCIA VENÂNCIO BARROS

LENILDA DE ALENCAR

LUCIENE TAVARES DOS SANTOS

MARIA DE FÁTIMA DA CONCEIÇÃO

VIVIANE DA SILVA GOMES

COLABORADORES

ALAN PEREIRA MARTINS DA SILVA

ANA APARECIDA FELIX DE ALMEIDA

AUGUSTO EURICO CORREA MOTA

BARBARA PINHEIRO PIRES

BEATRIZ CRISTINA VIERA ROCKERT

BRUNO WANDERSON DA COSTA FERNANDES

CARINA DA SILVA DOS SANTOS

CARLOS ALBANO GONÇALVES FONSECA PINTO

CARLOS EDUARDO MARTINS DE LIMA
DO NASCIMENTO

CEU MONTEIRO CAMARA

CLARICE REBELLO DA MOTTA

CRISLAINE MACIEL DE LIMA

CRISTIANE ROSENDO REIS

CYNTIA GOMES DAMASCENO BASÍLIO

DAVID DAS NEVES PEREIRA

EDUARDA ARRUDA CARVALHO

ELENISE BARBOSA SILVA RESTIER

ELIANE VALERIA CURSSU

ELISIANE VIEIRA DOS SANTOS DE SOUSA

ERICA CAVALCANTE DE REZENDE

ESTER FLOR GEMINIANO FRANCO

ESTEVÃO DO NASCIMENTO NETO

FABIO DE JESUS OLIVEIRA

FABIOLA FERREIRA DE MORAES

FELIPE PITARO RAMOS

FERNANDA GUIMARAES FRANCO

FERNANDA JARDIM BARRETO COSTA

FRANCISCO MAXELL LOPES DE SOUSA

GABRIEL ALVES DA SILVA

GABRIEL MAGALHAES RODRIGUES COELHO

GEOVANIA DA SILVA ANDRADE

HILBERTO DE CARVALHO SOUSA

IGOR SILVA FERNANDES DE ALMEIDA VELHO

JACQUELINE ARIÉLA DE OLIVEIRA BRANDÃO

JOICEANE EUGENIA LOPES DA SILVA

JONATAN FERNANDES DE ALMEIDA

JORGE GABRIELLI CARVALHIDO

JORGE MARCIO DO NASCIMENTO

KARINA AVELAR DA SILVA

KAROLINE MARTINS DE ASSIS DA SILVA

LARA REGINATTO DE SOUZA MENEZES

LARISSA DE CARVALHO SILVA

LARISSA POMPEU MARQUES SELL

LARISSA SENA DE JESUS

LAURA MARIA ARAUJO BERNARDO

LEANDRO ALVES CARDOZO

LETÍCIA ALVES SILVA FRANCISCO

LETÍCIA MARTINS DE OLIVEIRA

LIDIANE VITÓRIA DIAS DE OLIVEIRA

LILIAM SOARES SALGADO

LUÃ ALMEIDA DA SILVA

LUCAS DA COSTA MARTINS

LUCIANO NUNES CARDOSO

LUDMILA DE OLIVEIRA DO NASCIMENTO

LUIZ AUGUSTO RIBEIRO DUARTE

MARCELLA DOS SANTOS ALVES

MARCELLO DE JESUS LOPES OLIVEIRA

MARCELO VILELA DA SILVA

MATHEUS DE PAULA SOUZA

MIDORI HAYAMA

MONIQUE DE OLIVEIRA LEAL

NATALIA DE SOUZA CARVALHO
GOMES DA SILVA

NAYLA DE SOUZA OLIVEIRA

RAIMUNDO CLAUDINO DA SILVA

RAÍZA CAROLINE DE OLIVEIRA LEAL

RAQUEL MENDES VIEIRA

RAQUEL SOUTO GUIMARÃES VELLOZO

RENATO ALEXANDRE PEREIRA

RENATO RESTIER

RENÊ SANTOS CARVALHO DA SILVA

RODRIGO ALVES DE SOUZA

RODRIGO BEZERRA DA SILVA

SANDY LARA PEREIRA DOS ANJOS

SEVERINO RAMOS DA SILVA

SILVANIA DA CONCEIÇÃO DA SILVA

SILVANIA TAVARES FERREIRA BARROS

SILVIA MARIA RIBEIRO

SUELLEN VIANNA DE SOUZA DA SILVA

TALITA SANTOS SARAIVA

TARCISIO DE SANTANA GOMES

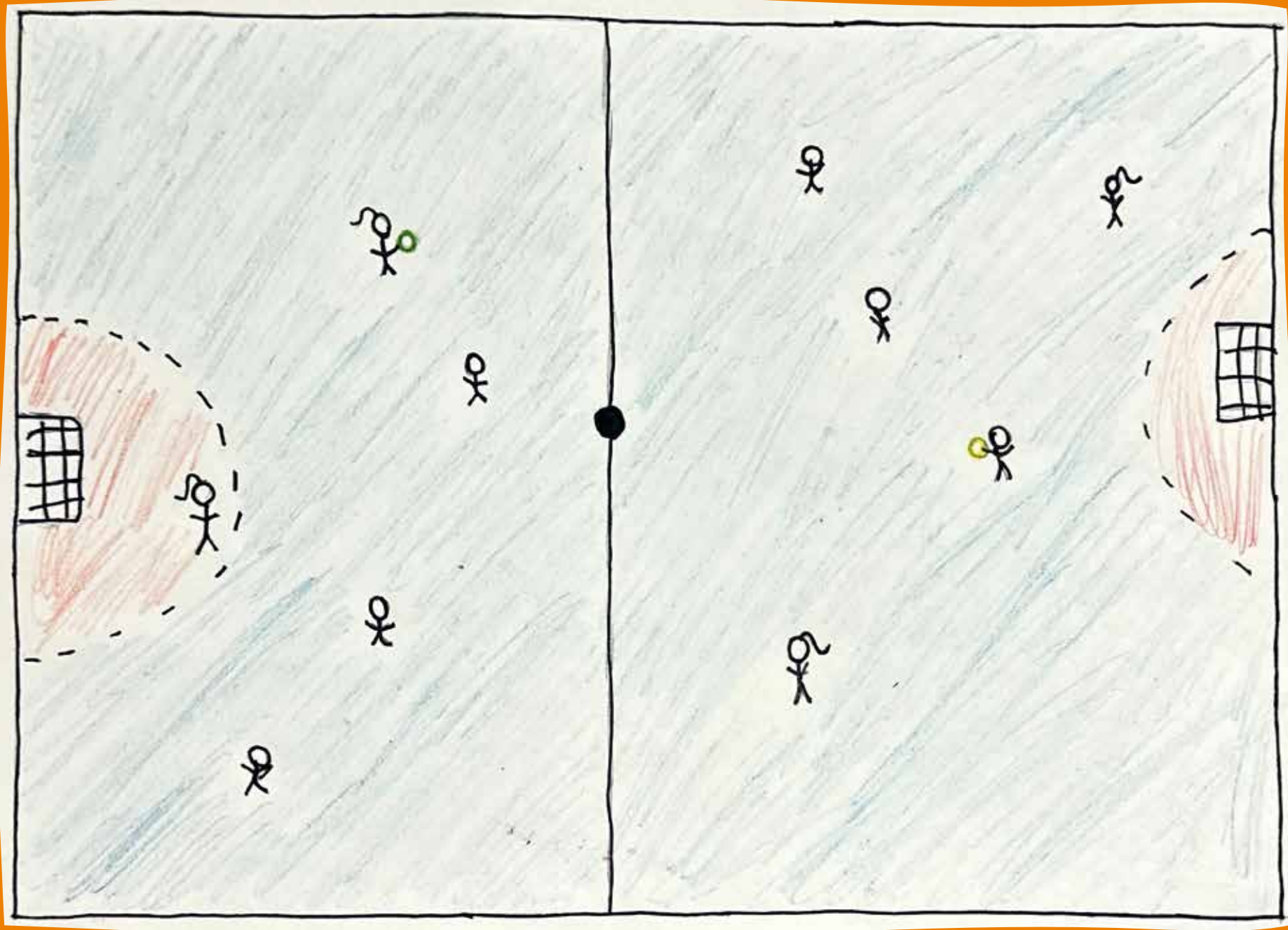
TATHIANE DOS SANTOS VITORINO

THAYA PEREIRA

THAYSA DE ALMEIDA MENDES CAMPOS

THIAGO SILVA DE SOUZA LADEIRA

VANESSA FERREIRA DE OLIVEIRA





REALIZAÇÃO



PATROCÍNIO



CULTURA