



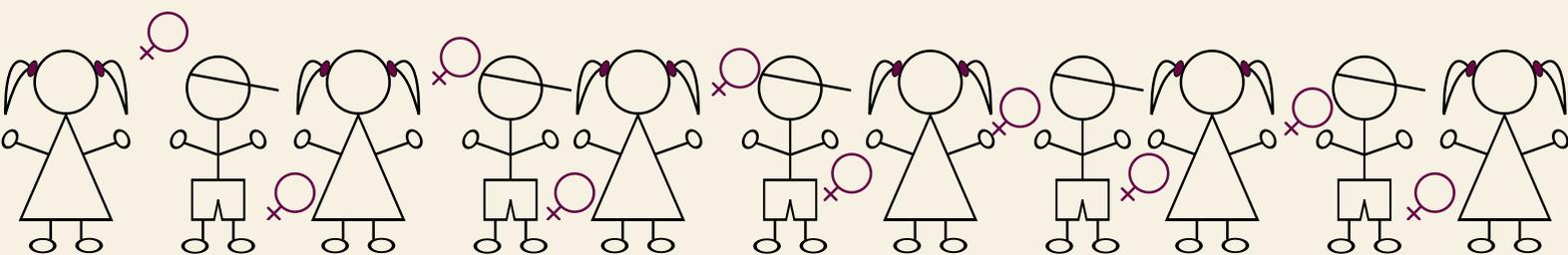
A BRINCADEIRA É DE QUEM QUISE:

Acervo de propostas não-sexistas para a primeira infância



SUMÁRIO

Autoria.....	4
Introdução	5
Repensando práticas cotidianas	6
Narrativas infantis 1.....	7
Jogo “De quem estou falando?”.....	8
Narrativas infantis 2.....	9
Amarelinha diferente.....	10
Narrativas infantis 3.....	11
Jogo da Memória Mulheres Cientistas.....	12
Narrativas infantis 4.....	14
Mímica das ocupações.....	15
Narrativas infantis 5.....	16
Jogo das emoções.....	17
Narrativas infantis 6.....	18
Missão inventores.....	19
Narrativas infantis 7.....	21
Balões Mágicos.....	22
Narrativas infantis 8.....	23
Quem pode ser o quê?.....	24
Narrativas infantis 9.....	26
Seja o que você quiser.....	27
Narrativas infantis 10.....	28



Infância

*Como é belo ver
A forma que ressignifica o mundo,
Muitas dessas coisas
Deveriam ser aprendidas pelos adultos*

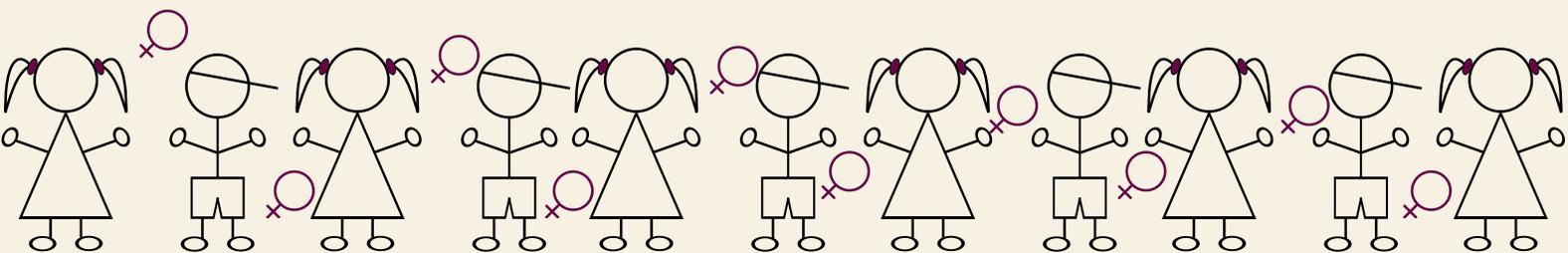
*Um sonho:
Que as infâncias sejam
Altamente respeitadas
Suas necessidades, prioridades,
Opiniões e visões, por todos, valorizadas*

*Que todas as infâncias encontrem
Uma Educação plural, acessível e igualitária
Que as oportunidades alcancem a todos
De forma prioritária*

*Criança, que teu brincar
Seja respeitado
e combata o preconceito, o machismo, o racismo
E toda exclusão que nesse mundo segue sendo velada*

*Permita o teu ser florescer
E brinque, até depois que crescer.*

Rebeka Helena Oliveira



AUTORIA

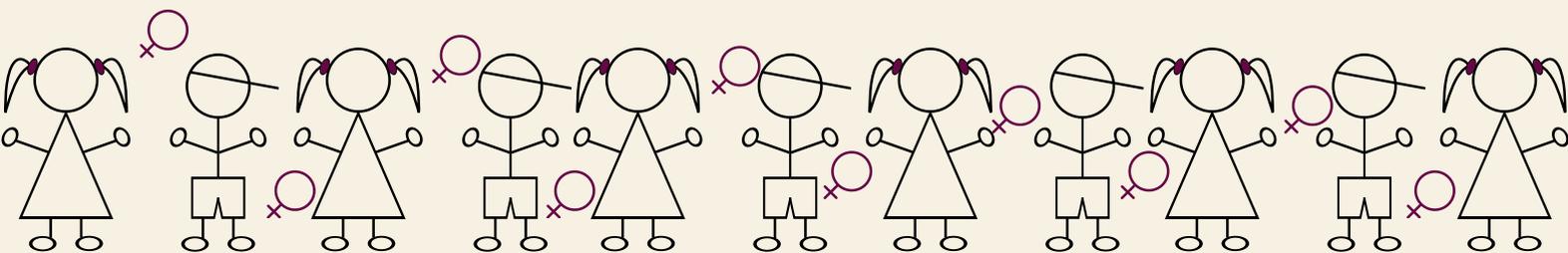


A Brincadeira é de quem quiser: Acervo de propostas não-sexistas para a primeira infância foi idealizado por Rebeka Helena Oliveira, professora de Educação Infantil na Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro (SME-RJ) e Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemática (PPGEduCIMAT) na Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ), sob a orientação de Luiza Alves de Oliveira, Professora Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, pós-doutorado pela Universidade de Évora - Portugal e docente do Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemática (PPGEduCIMAT) na UFRRJ.

O presente acervo se deu como resultado de uma dissertação, defendida no PPGEduCIMAT, na qual foram analisadas narrativas de crianças de uma turma de Educação Infantil, acerca de questões de gênero a partir das propostas ofertadas e que culminaram neste trabalho. A pesquisa foi desenvolvida com um olhar atento e sensível às infâncias e também a partir de uma escuta ativa aos diálogos desenvolvidos em sala de aula..

“O que é um adulto? Uma criança de idade.”

(Simone de Beauvoir)



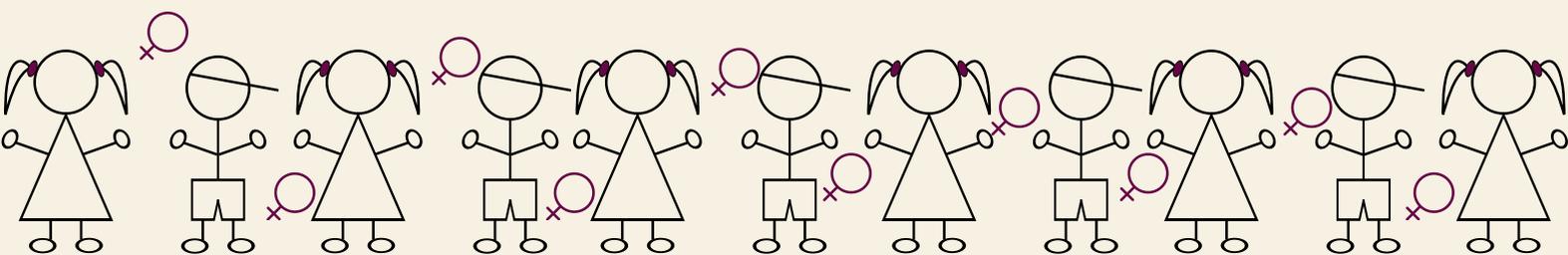
INTRODUÇÃO

A criança, hodiernamente, é reconhecida como sujeito de desejos, um ser inteiro, pensante, crítico, reflexivo, político e ativo na sociedade. Porém, nem sempre ela foi concebida dessa forma e, por algum tempo, foi considerada um adulto em miniatura. Logo, para compreender o estatuto da infância, é preciso considerar os diferentes tipos de vivência de ser criança nos mais variados contextos sociais, políticos e econômicos. Fato é que a infância acontece de formas diversas para as crianças, são histórias diferenciadas em cada experiência, são infâncias no plural.

Falar em infância, por sua vez, remete-nos ao brincar que, em diferentes tempos e culturas, é inerente ao ser humano. Para as crianças, a brincadeira se constitui ferramenta de produção de cultura, representação simbólica, interação, elaboração de questionamentos. Pensando nisso, este material traz o brincar como possibilidade de diálogo entre as crianças sobre os estereótipos de gêneros impostos por nossa sociedade patriarcal a fim de promover reflexão e questionamentos em prol da promoção de uma sociedade mais igualitária.

Este acervo convida à reflexão sobre práticas pedagógicas que reforçam o sexismo nos espaços educacionais infantis, de modo que estas possam ser ressignificadas e transmutadas em práticas que desconstruam os estereótipos já existentes, permitindo a compreensão das crianças de que é possível ocuparem os diversos espaços, inclusive nas Ciências, independente de gênero, cor, etnia ou classe social.

Este material se faz com o objetivo de ser uma ferramenta política de transformação da sociedade, por meio de práticas pedagógicas diferenciadas, reforçando a importância da sensibilidade e desenvolvimento à escuta ativa das narrativas infantis, posto que brincar e narrar o vivido pode se constituir como caminho para a promoção de equidade social.



1. Repensando práticas cotidianas

A escola, como lugar de vivências em sociedade, também é responsável pela propagação da reprodução de padrões de gêneros, condutas e comportamentos sociais, transmitindo, frequentemente, ideologias da classe dominante. Dessa forma, frequentemente, nela se encontram enraizadas práticas sexistas que são reproduzidas, por vezes inconscientemente, por educadores e demais sujeitos que integram a comunidade escolar.

É comum, por exemplo, professores organizarem filas, para o trânsito na instituição escolar, e essas serem definidas pelo gênero a fim de manter certa organização. Porém, essa é uma forma de reprodução social, pois além de ser uma maneira de controlar os corpos, quando organizadas pelo gênero, reproduzem o que vivemos em nossa sociedade, onde o Estado determina o lugar que cada sujeito deve ocupar a partir de sua condição de gênero.

Outra prática, que convido à reflexão neste material, é a tradicional "Chamadinha", estratégia utilizada para visualização dos nomes nas salas de aulas de Educação Infantil. Frequentemente, ela é aplicada da seguinte forma: o professor apresenta o nome da criança que, ao reconhecê-lo, coloca-o em um mural, que normalmente está dividido entre meninos e meninas. Após a colocação de todos os nomes, contam-se os presentes e se verifica se há mais meninos ou meninas. É comum, por exemplo, o gênero que estiver em maior quantidade comemorar uma certa vitória. Dessa maneira, se fortalece a competição entre meninos e meninas e também, mais uma vez, a escola determina o lugar que cada um deve ocupar a partir de sua condição de gênero.

Fica aqui a sugestão de não haver lado determinado para gênero na chamadinha e que a criança fique livre para colocar o seu nome onde quiser. Dessa forma, fortalecemos a ideia de que podemos ocupar todos os espaços na sociedade, independente de nossa condição de gênero, raça, cor ou classe social.



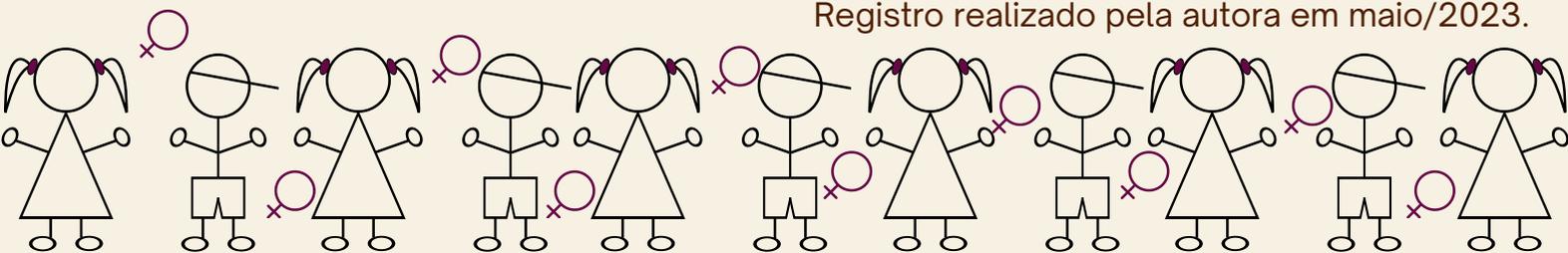
Sugestão de chamadinha.

Registro realizado pela autora em maio/2023.



Crianças transitando pelos corredores sem ser em fila, nem separadas por gêneros.

Registro realizado pela autora em maio/2023.

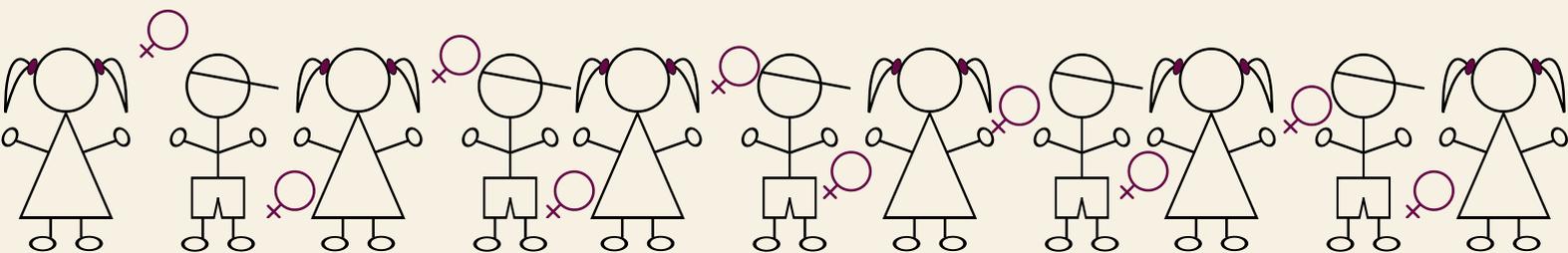


Narrativas infantis 1

“Na chamadinha a gente põe os nomes, a gente é amigável, a nossa chamadinha tem um lado só e é legal ter um lado só porque não tem briga.”



Crianças transitando pelos corredores da escola e imitando animais. Registro realizado pela autora.



2. Jogo "De quem estou falando?"

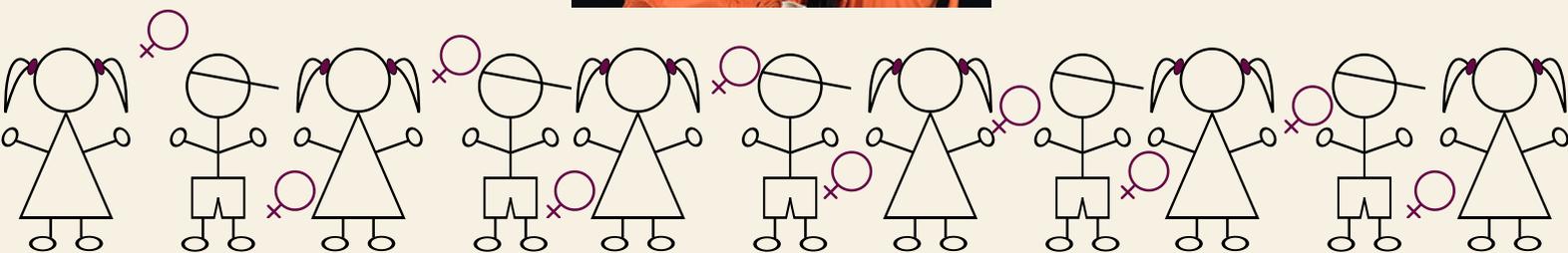
A professora lê ou conta uma história sobre um determinado personagem, sem revelar características que permitam identificar o gênero dele. Aos alunos, anuncia-se apenas a profissão ou o que ele/ela fez(ia). Após a história, as crianças são convidadas a desenharem como imaginam o personagem. Em seguida, durante a apresentação e descrição dos desenhos pelas crianças, exibe-se a imagem real do personagem relatado na história. A partir de tal proposta, é possível refletir sobre os estereótipos construídos sobre as profissões e as questões de gênero ou cor a elas relacionados.

Exemplo de história a ser apresentada:

"A pessoa da nossa história de hoje sempre gostou muito de estudar, seguiu a carreira de medicina e engenharia, participou de muitos trabalhos na área da saúde, mas acabou tornando-se astronauta. Foi ao espaço a bordo de um ônibus espacial e viu nosso planeta lá de cima. Depois de um tempo, essa pessoa também passou a fazer parte do grupo de astronautas da NASA, que é um órgão muito importante em missões espaciais. Como vocês imaginam a pessoa dessa história?"

Importante que as crianças tenham tempo para realizar o desenho de como imaginam a pessoa da história para, em seguida, descreverem oralmente o que imaginaram e desenharam.

Abaixo, a imagem da pessoa relatada na história acima: Mae Jemison, primeira mulher negra a ir ao espaço.

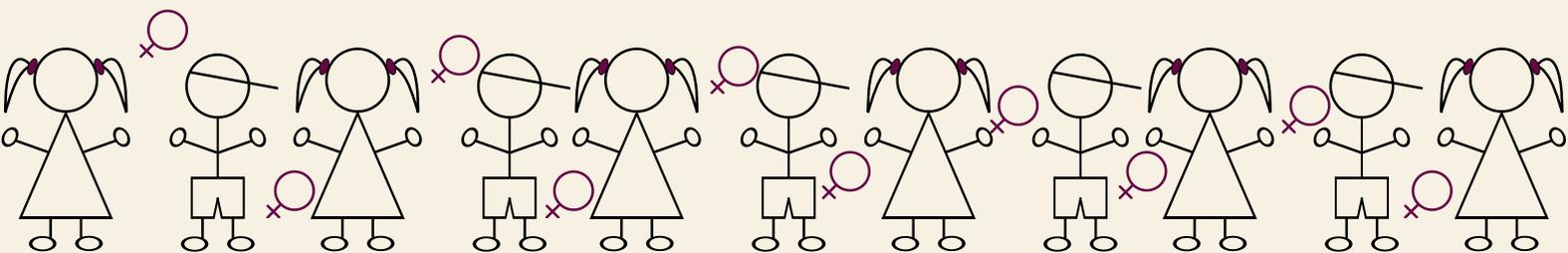


Narrativas infantis 2

“A pessoa pode ser qualquer coisa que ela quiser, porque a vida é dela. Ela é negra e é o que quiser.”



Crianças vivenciando o jogo “De quem estou falando?”
Registros realizados pela autora.



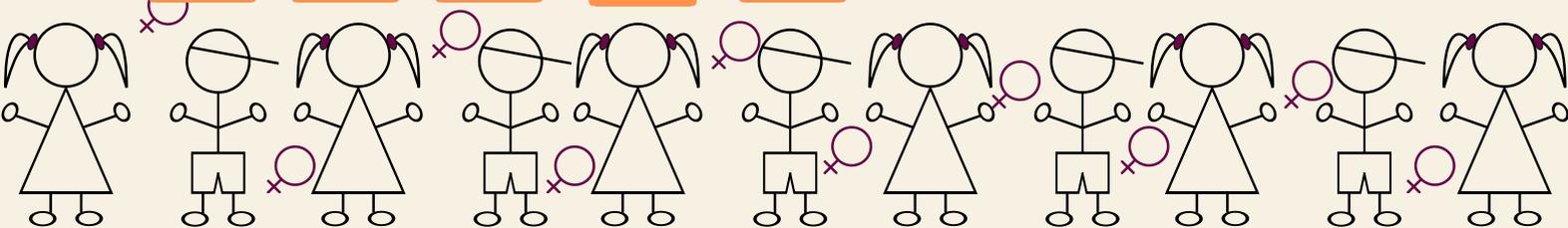
3. Amarelinha diferente

São confeccionados, pela professora da turma, cinco caminhos com cinco casas e nelas os numerais de 1 ao 5. Para isso, pode ser utilizado material TNT ou EVA, ou até mesmo giz ou fita crepe para desenhar os caminhos no chão. Faz-se necessário ainda um dado simples com os numerais de 1 a 6. A proposta da realização da brincadeira é a seguinte: as crianças são divididas em cinco fileiras em frente a cada caminho traçado. Cada criança joga o dado uma vez e ela pode andar as casas de acordo com o numeral sorteado, mas para isso deve responder uma pergunta relacionada a questões de gênero. A resposta é avaliada pelos colegas da turma e, caso haja concordância com o que foi respondido, ela avança as casas correspondentes ao numeral sorteado. Ganha a fileira em que todas as crianças avancem as casas em primeiro lugar.

PERGUNTAS

1. A cor rosa pertence somente as meninas?
2. Quem é responsável pelos afazeres domésticos?
3. Fale o nome de uma cientista que você conhece.
4. Fale uma tarefa que pode ser realizada por homens e mulheres.
5. A cor azul pertence somente aos meninos?
6. Somente meninos podem brincar de carrinho?
7. Meninos e meninas podem brincar de casinha?
8. Diga uma profissão que mulheres e homens podem exercer.
9. As mulheres podem escolher com o que trabalhar?
10. As mulheres podem ser cientistas?

Abaixo, modelo de ilustração de como podem ser confeccionados os caminhos com numerais:

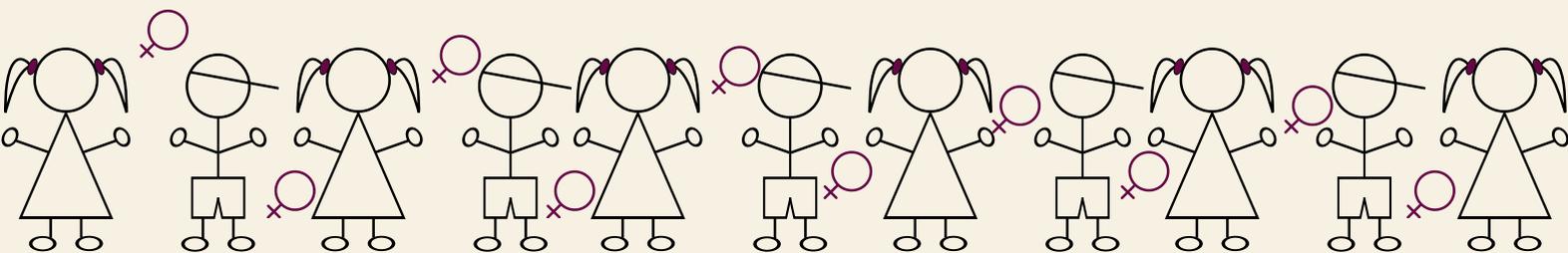


Narrativas infantis 3

“Todo mundo tem que ganhar. Menino e menina têm que ganhar, porque a gente é do mesmo time. A gente pode ganhar e usar o rosa, o azul e o que quiser no nosso time.”



Crianças vivenciando a “Amarelinha diferente”.
Registro realizado pela autora.

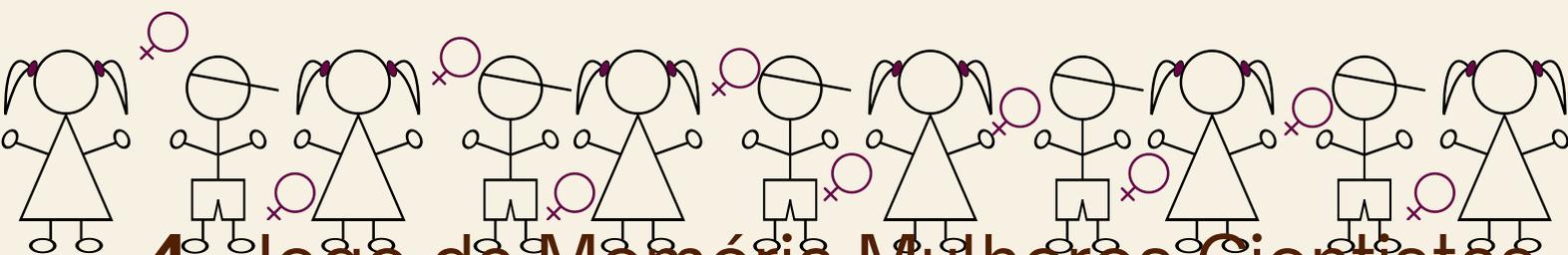


4. Jogo da Memória das Mulheres Cientistas

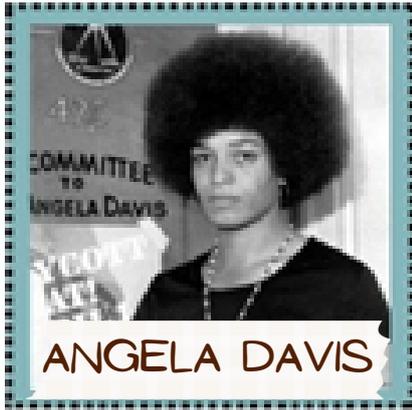
Primeiramente, são apresentadas mulheres que ocuparam/ocupam lugares importantes na sociedade, inclusive nas Ciências. São elas: Angela Davis (Professora e filósofa socialista), Mae Jemison (médica e primeira astronauta negra), Alice Ball (química que desenvolveu o método mais eficiente para o tratamento da lepra nos anos 40), Sonia Guimarães (primeira mulher negra brasileira e doutora em física), Jaqueline Goes de Jesus (biomédica que coordenou a equipe responsável pelo sequenciamento do genoma do Coronavírus, apenas 48h depois do primeiro caso no Brasil) e Evelyn Boyd (segunda mulher negra a receber o doutorado em Matemática nos Estados Unidos). Todas essas informações precisam ser apresentadas e conversadas com as crianças.

Em seguida, a professora convida as crianças para participarem de um jogo da memória com imagens dessas mulheres, importantes ícones de nossa história.

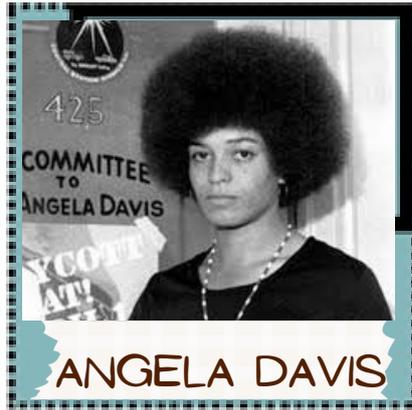
Na página seguinte, disponibilizamos o modelo do jogo elaborado, mas isso não impede que ele receba acréscimos e sofra adaptações de acordo com a realidade da turma.



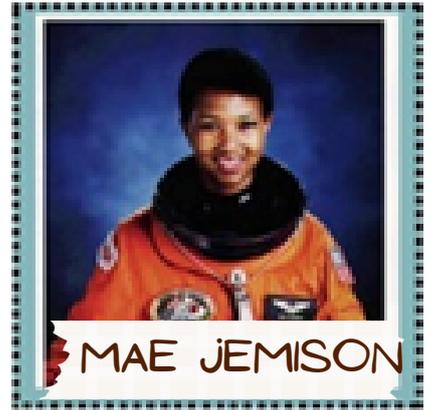
JOGO DA MEMÓRIA CIENTIFICO



ANGELA DAVIS



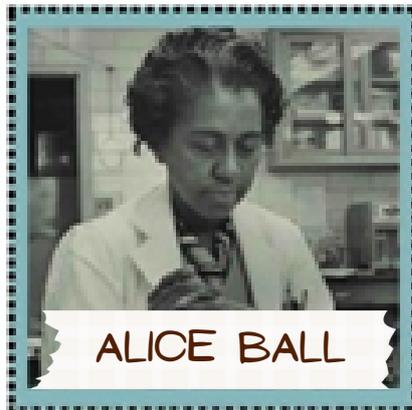
ANGELA DAVIS



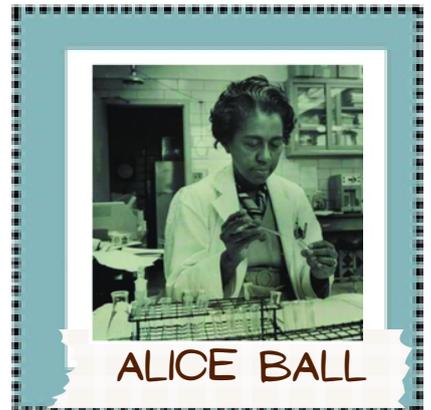
MAE JEMISON



MAE JEMISON



ALICE BALL



ALICE BALL



SÔNIA GUIMARAES



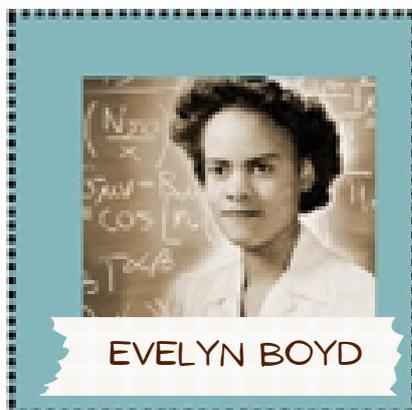
SÔNIA GUIMARAES



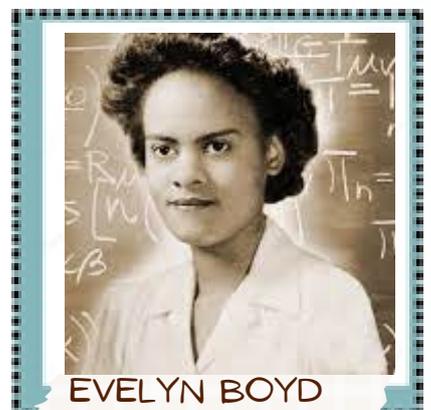
JAQUELINE GOES DE JESUS



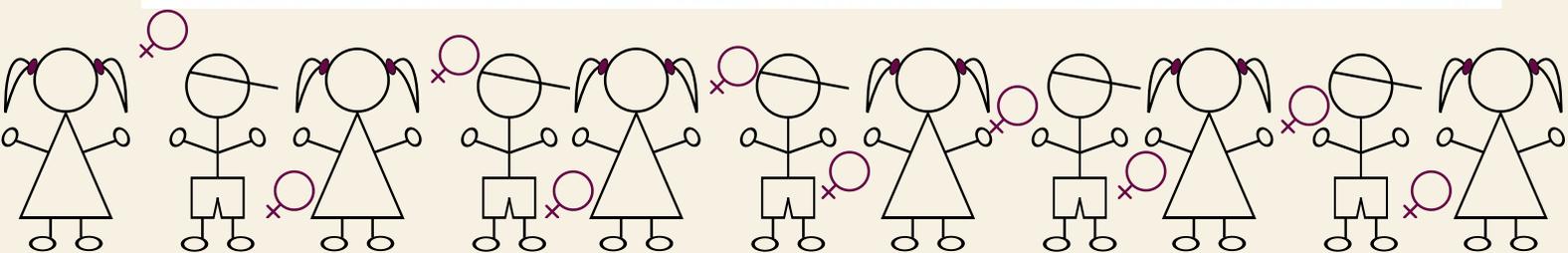
JAQUELINE GOES DE JESUS



EVELYN BOYD

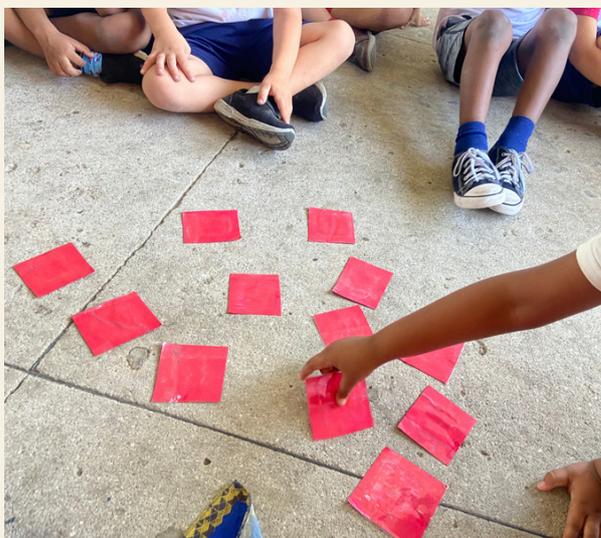


EVELYN BOYD

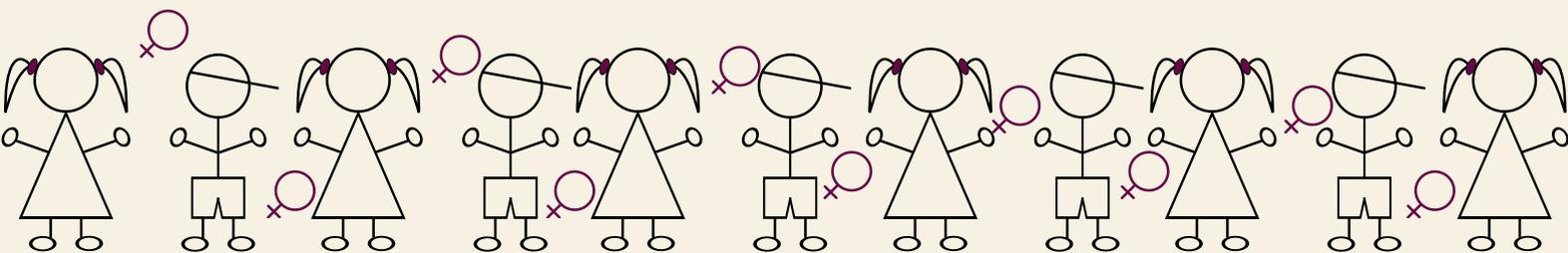


Narrativas infantis 4

*“A Angela, a Mae Jemison,
a Jaqueline Goes e a
Sonia Guimaraes voam muito.
E elas podem dar aula, voar,
e ser médica, se quiser.”*



Crianças vivenciando o ‘Jogo da Memória Mulheres Cientistas’.”
Registros realizados pela autora.

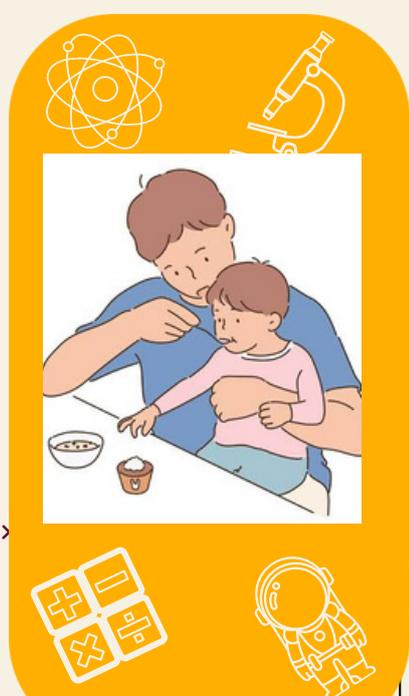


5. Mímica das ocupações

Esse jogo se baseia na conhecida brincadeira de mímica, porém com a temática sobre os papéis de gênero determinados em nossa sociedade.

A cada rodada, uma criança sorteia uma carta com desenhos de atividades e funções sociais. Ao identificar a atividade da carta, a criança realiza uma imitação e os outros colegas tentam descobrir o que está sendo caracterizado. Ela deve fazer essa representação sem dizer uma palavra, apenas usando gestos e demais objetos disponíveis no ambiente, como jaleco, óculos, chapéu, entre outros. Além de descobrirem as atividades retratadas nas mímicas, as crianças também são convidadas a pensarem se tal função/atividade pode ou não ser exercida por homens e mulheres.

CARTAS PARA SEREM SORTEADAS:

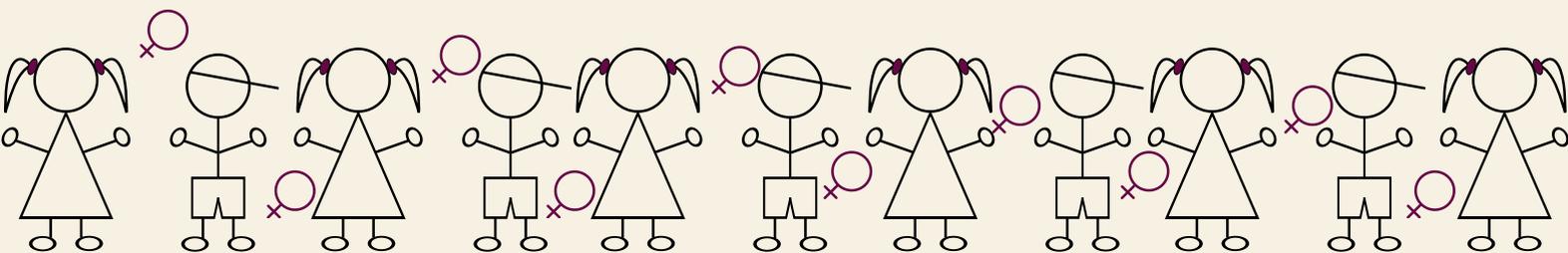


Narrativas infantis 5

“O menino pode varrer e ser astronauta também e a menina, médica e cuidar do bebê.”



Crianças vivenciando ‘A mímica das ocupações’.
Registros realizados pela autora.

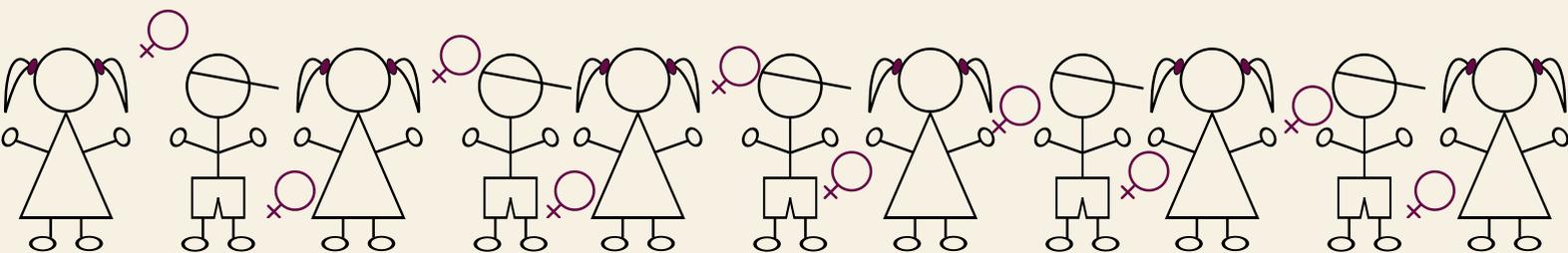


6. Jogo das emoções

Em nossa sociedade patriarcal, é ensinado aos meninos conterem suas emoções de tristeza. É comum ouvir a frase "menino não chora", mas eles são estimulados à agressividade, sendo explorado o sentimento de raiva. Por outro lado, as meninas são ensinadas a conterem os sentimentos de raiva, privilegiando um comportamento calmo e delicado, inclusive dando a elas o direito de chorar. Por isso, o jogo das emoções se constitui como possibilidade de as crianças perceberem, compreenderem e se apropriarem dos sentimentos, sabendo que sentir é natural ao ser humano, que cada um tem sua personalidade, seja calma ou agitada, independente do gênero.

Para jogar, uma criança, por vez, deve girar uma roleta com representações de diversas emoções/sentimentos e, para cada uma/um que for sorteada(o), deve ser feita uma demonstração.

O principal objetivo é conversar com as crianças sobre os diferentes sentimentos/emoções como integrantes de nossa humanidade e sem diferença de gênero.

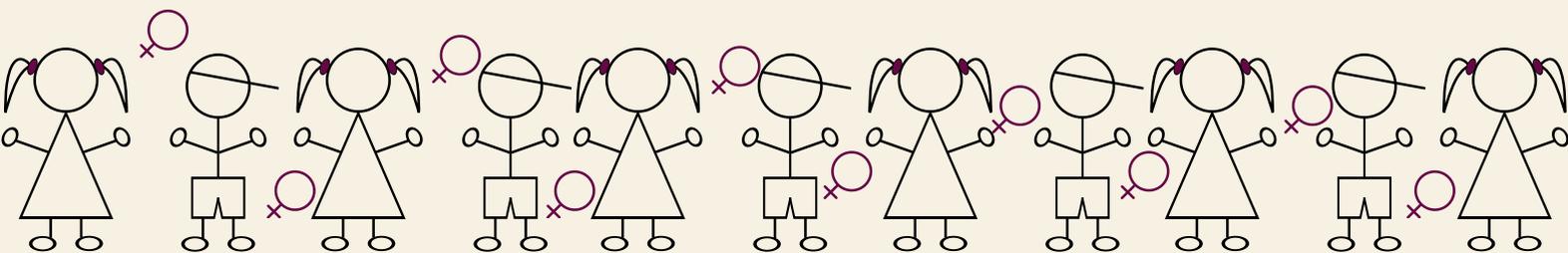


Narrativas infantis 6

*“Pode chorar quando
ficar triste, que um amigo abraça.
Só não pode morder e bater
se tiver raiva.
Quando o amigo abraça,
a gente fica feliz.”*



Crianças vivenciando ‘O Jogo das emoções’.
Registro realizado pela autora.



7. Missão Inventores

Essa proposta objetiva instigar a imaginação das crianças.

Inicialmente e sem a presença das crianças, a professora deve colocar uma caixa misteriosa na sala de aula, como se alguém a tivesse deixado anonimamente para a turma. Dentro dela, uma imagem de Florence Parpart, inventora da geladeira elétrica moderna, e uma carta destinada aos alunos e que deve ser lida pela professora. Na carta, a inventora se apresenta e deixa uma missão, propondo que as crianças criem/inventem algo para melhorar o mundo.

Abaixo, o modelo:



Olá, Crianças!

Eu sou Florence Parpart e estou enviando essa carta do passado através de uma máquina do tempo.

Eu sou uma mulher inventora e quero contar a vocês o que eu inventei. Criei a geladeira elétrica, vocês sabiam?

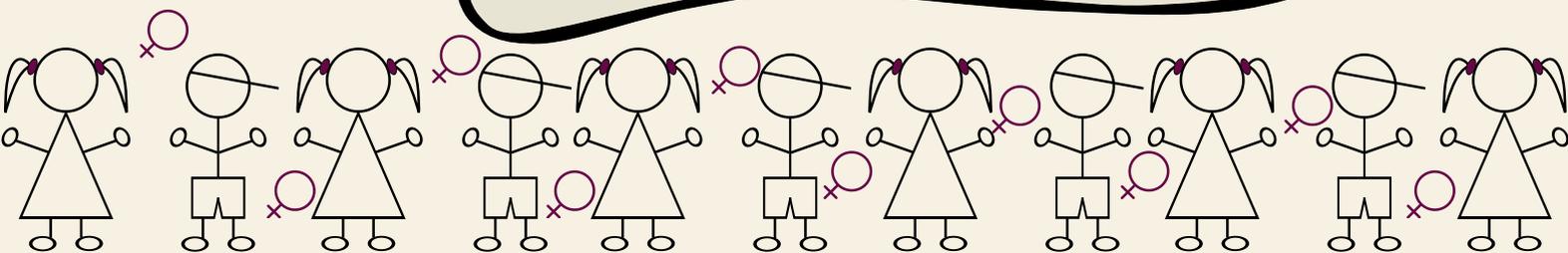
Ajudei a melhorar a vida de muitas pessoas com essa invenção e gostaria muito que vocês me ajudassem a fazer do mundo um lugar melhor.

Deixo aqui uma missão, meus pequenos inventores: vocês poderiam pensar em uma invenção que possa melhorar o mundo?

Não se esqueçam de me contar suas ideias depois.

Beijinhos!

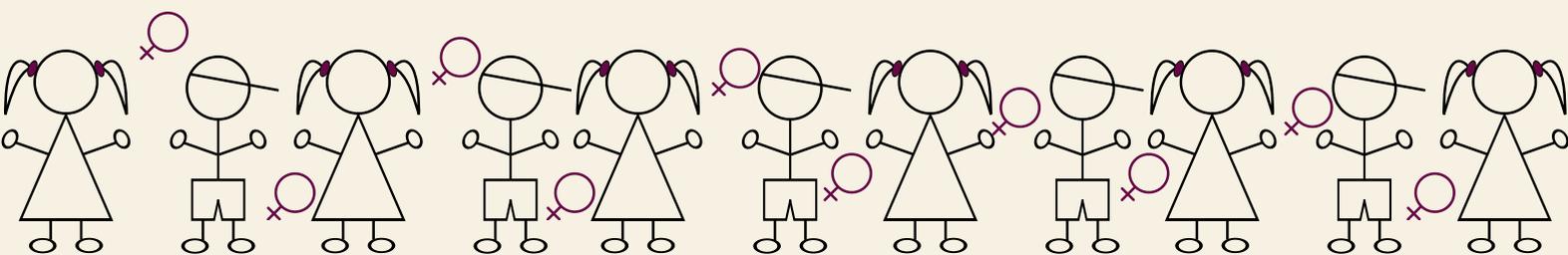
Florence



Neste jogo, é importante que o(a) docente prepare todo o ambiente da sala e leia a carta para a turma. Também se faz necessário dialogar com as crianças, ajudando-as a pensarem em possíveis invenções.

Durante a atividade, meninos e meninas são ouvidos e têm as ideias de suas invenções registradas e expostas em local visível da sala de aula. A professora pode, então, dialogar com a turma, levando os alunos a refletirem que todos podem ter ideias inovadoras, serem cientistas e fazerem do mundo um local melhor.

As ideias que puderem ser colocadas em prática podem ser selecionadas para posterior confecção com materiais recicláveis.

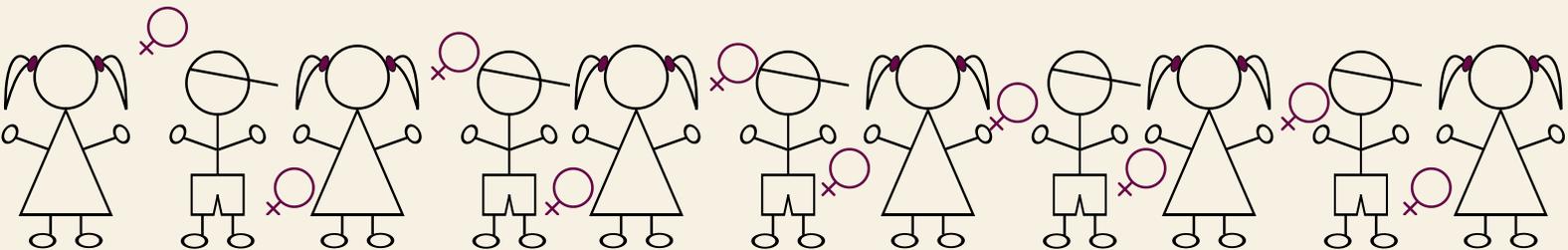
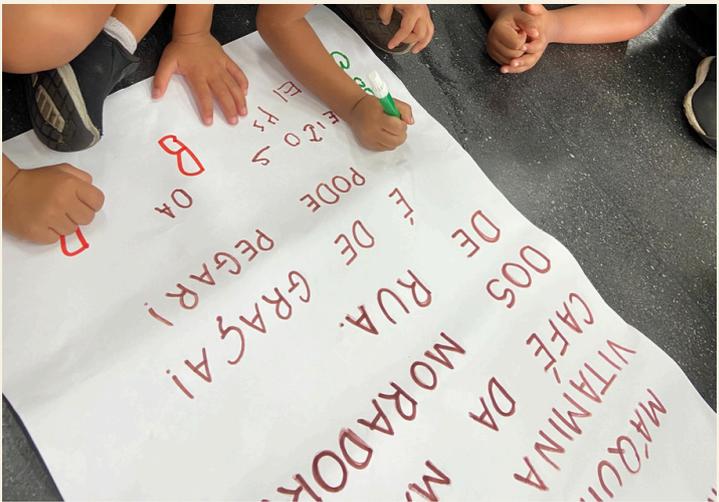


Narrativas infantis 7

*“Temos que ajudar o próximo.
Se comer tudo, os outros
ficam com fome.
Aprendemos
a deixar para o próximo.
Florence, somos inventores
igual a você”*

Crianças elaborando a invenção.
Registro realizado pela autora.

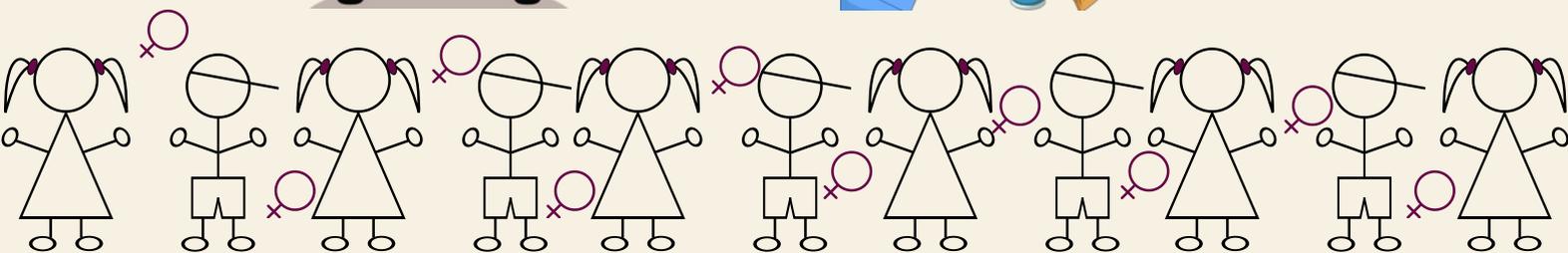
Projeto elaborado pelas crianças.
Registro realizado pela autora.



8 - Balões mágicos

Esta atividade tem como objetivo criar um espaço de reflexão sobre a cooperação entre os gêneros. As crianças são divididas em grupos de quatro ou cinco integrantes. Cada grupo recebe um balão, mas eles não podem deixar o balão cair no chão e, para isso não acontecer, precisam ajudar-se mutuamente. A brincadeira segue e os grupos vão sendo convidados a se sentarem em rodinha à medida que deixam o balão cair no chão. A professora, então, recolhe os balões que caíram para, depois, com todos já sentados, convidar as crianças para escolherem e estourarem os balões coletados. Dentro deles, são encontradas imagens de atividades cotidianas, tais como varrer casa, recolher o lixo, cuidar de um bebê, dirigir carro, jogar futebol, entre outras. A partir daí, a docente questiona as crianças sobre quem pode praticar as atividades, indicadas nas figuras e encontradas dentro dos balões, e inicia um debate sobre os papéis que homens e mulheres exercem em nossa sociedade.

Sugestões de imagens para os balões:

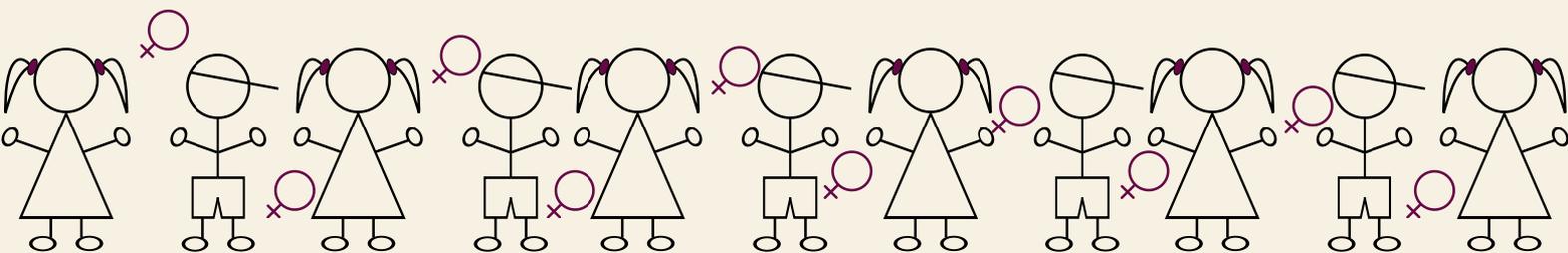


Narrativas infantis 8

“Pensamos que fosse a Mae Jemison e a Angela Davis nos balões. Ficamos chocados quando vimos que não eram elas. Tinha pessoa limpando, que era um menino, e uma menina dirigindo, e o pai botando um bebê pra dormir. E as meninas podem botar um bebê pra dormir e os meninos também podem. A. C. falou que os pais não podiam botar pra dormir, porque eles eram desastrados e a gente achou muito errado, porque se as mães podem cuidar dos bebês, os pais também podem.”



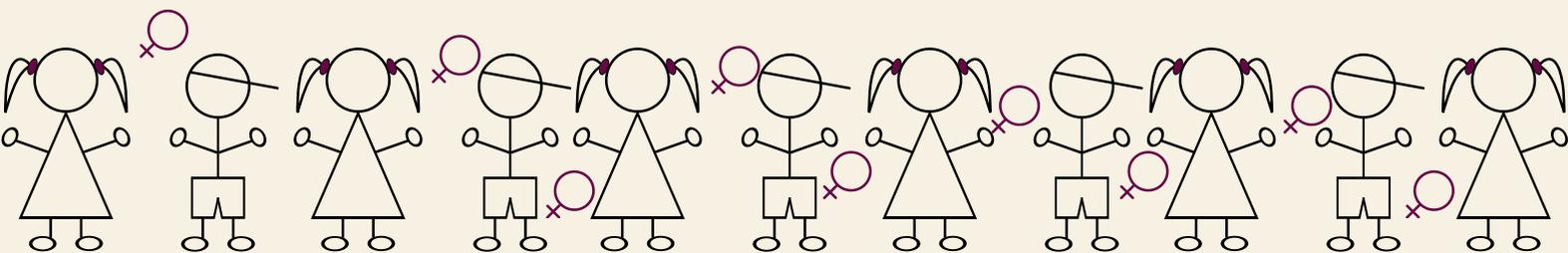
Vivência da proposta ‘Balões mágicos’..
Registro realizado pela autora.

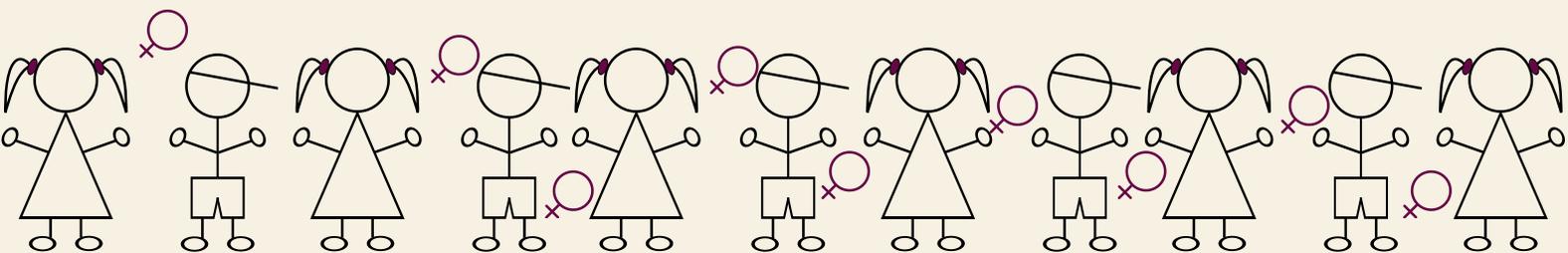
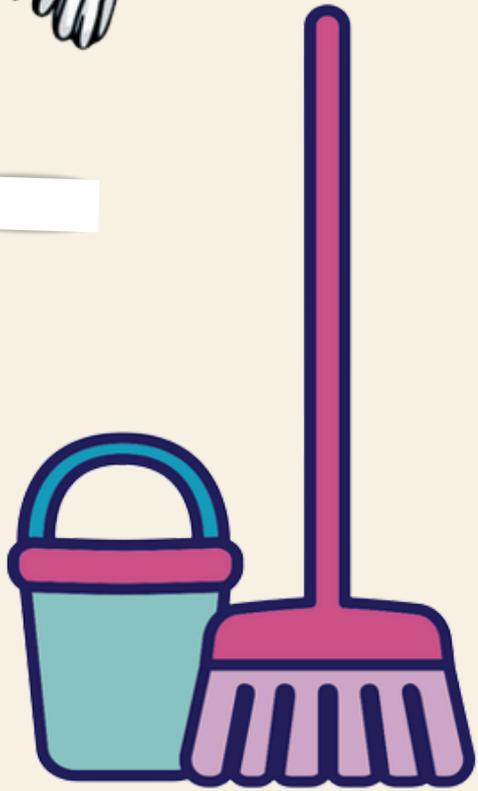
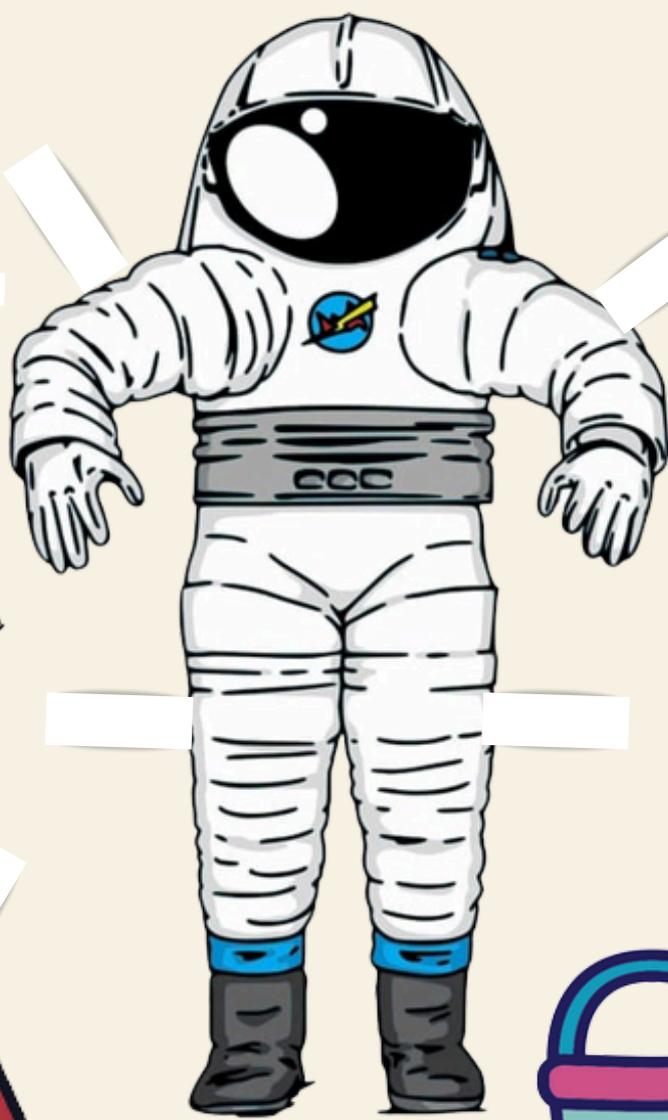


9 - Quem pode ser o quê?

Esta proposta pretende utilizar os próprios estereótipos para serem desconstruídos. As crianças terão dois bonecos representando os gêneros (homem e mulher) e terão peças de roupas que representam diferentes afazeres. Elas poderão “vestir” os bonecos e complementá-los com acessórios, construindo narrativas.

Durante o desenvolvimento da atividade, as crianças deverão ser questionadas sobre o porquê de terem escolhido tais afazeres para cada um dos gêneros.



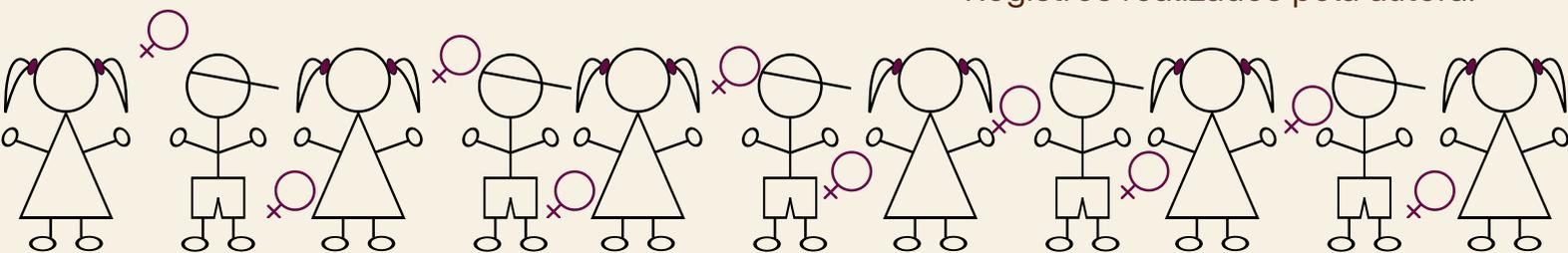


Narrativas infantis 9

“A gente pode fingir que a menina cuida dos bichinhos e trabalha, mas os meninos queriam fingir que eram astronauta. Quando a boneca chega em casa, ela pode descansar porque o marido pode varrer [a casa] e depois descansar com ela.”



Crianças brincando com os bonecos de papel.
Registros realizados pela autora.



10 - Seja o que você quiser

Após ouvir tantas narrativas das crianças e as reflexões que construíram, suas falas reverberaram em mim, trazendo sentido a tudo que venho pesquisando. Resolvi recolher seus diálogos e transformá-los em música, para que seja usada no cotidiano escolar. Esta proposta pretende que, através da musicalização, as crianças possam refletir junto a seus professores sobre a questão de gênero em nossa sociedade. Minha sugestão é que, após a música, seja iniciada uma conversa sobre a temática.

Seja o que você quiser

Da cabeça à ponta do pé
Seja o que você quiser
Cientista, médica ou médico
Ou jogar bola igual ao Pelé

Mostramos nossa emoção
E o que guardamos no coração
Menino ou menina
Isso não tem problema não

Meninas também são heroínas
Corajosas e com muita valentia
Meninos também são carinhos
Com coração nobre e muito corajosos

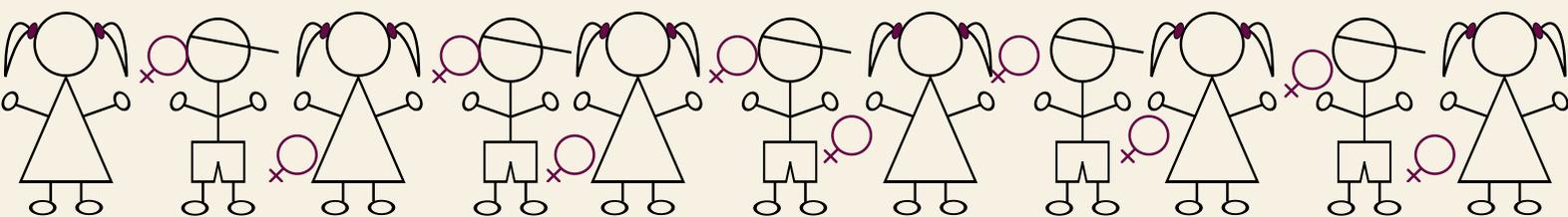
QR Code para acesso à música:



Link:

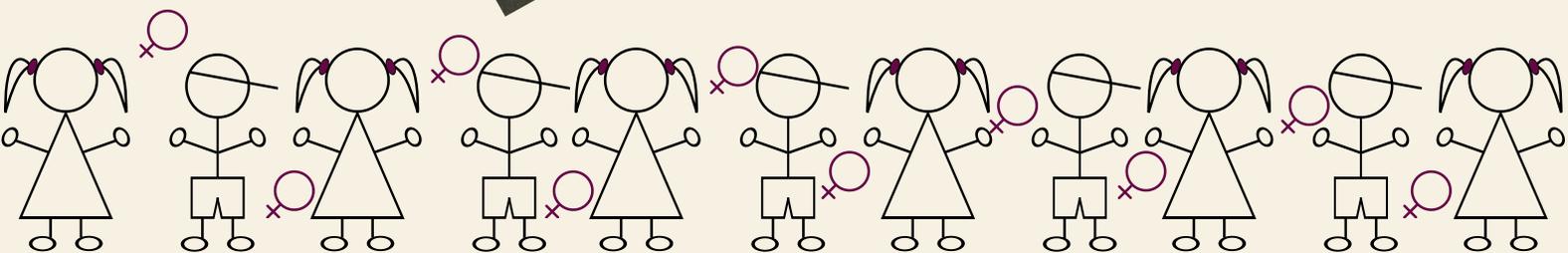
<https://drive.google.com/file/d/1gHle8srq7NnqzjQhHsb1rCkdbCzDJvTd/view>

Compositores: Rebeka Helena Oliveira e Nielsen Oliveira.



Narrativas infantis 10

*“Se a Mae Jemison é astronauta,
eu também posso ser...”*





*‘Brincando de fazer selfies’
Registro realizado pela autora.*



*‘Brincando de fantasia’
Registro realizado pela autora.*



*‘Confecção de braceletes
com elementos da natureza.’
Registro realizado pela autora.*



*‘Experimento de “fazer chuva”
Registro realizado pela autora.’*



*‘Meninos brincando de comidinha’
Registro realizado pela autora.*

*“O brincar é a mais alta forma de pesquisa.”
Albert Einstein*

