

RECURSO EDUCACIONAL (CADERNO PEDAGÓGICO)

BRINCADEIRAS E JOGOS DO AMAZONAS:
Caminhos Sociointeracionista
para o aprendizado

EDUCATIONAL RESOURCE (PEDAGOGICAL NOTEBOOK)

**Games and Play from the Amazon:
Sociointeractionist Paths to Learning**

Eduardo Nunes Fogasso
Minerva Leopoldina de Castro Amorim



RECURSO EDUCACIONAL (CADERNO PEDAGÓGICO)

BRINCADEIRAS E JOGOS DO AMAZONAS:
Caminhos Sociointeracionista
para o aprendizado

EDUCATIONAL RESOURCE (PEDAGOGICAL NOTEBOOK)

**Games and Play from the Amazon:
Sociointeractionist Paths to Learning**

Eduardo Nunes Fogasso
Minerva Leopoldina de Castro Amorim



Descrição Técnica do Produto

Título do produto educacional: RECURSO EDUCACIONAL (CADERNO PEDAGÓGICO) Brincadeiras e Jogos do Amazonas: Caminho Sociointeracionista para o aprendizado.

Origem do produto educacional: Produzido no Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF/UFAM), a partir da dissertação: “Brincadeiras e jogos da região amazônica nas aulas de Educação Física dos anos iniciais do ensino fundamental a partir de uma abordagem sociointeracionista.

Área de conhecimento: Educação Básica.

Público-alvo: Professores e acadêmicos de Educação Física.

Categoria deste produto: Caderno Pedagógico (e-book).

Finalidade: Proporcionar ao leitor uma experiência pedagógica fundamentada na abordagem sociointeracionista e em experiências pedagógicas fundamentadas nessa abordagem.

Organização do produto: Está organizado em duas partes: 1) Fundamentos teóricos; 2) Tematização das brincadeiras e jogos da região amazônica nas aulas de Educação Física sob uma abordagem sociointeracionista.

Registro do produto: Sistema de Bibliotecas da UFAM.

Avaliação do produto: O produto será avaliado por professores da rede pública de ensino e doutores que participaram da banca de defesa da dissertação.

Disponibilidade: Irrestrita, mantendo-se o respeito à autoria do produto, não sendo permitido o seu uso comercial por terceiros.

Instituições envolvidas: Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Secretaria Municipal de Educação (SEMED-AM).

Apoio financeiro e institucional: Financiados pelos autores.

Divulgação: Por meio digital.

URL do produto: Repositório da UFAM e site do ProEF.

Idioma: português.

Cidade: Manaus, AM.

País: Brasil.

Ano: 2025.

RESUMO

A tematização das brincadeiras e jogos da região Amazônica na Educação Física, sob uma abordagem sociointeracionista, valoriza a cultura local e promove a aprendizagem através da interação social. Essa perspectiva considera que o conhecimento é construído coletivamente, tendo em vista o contexto sociocultural dos alunos. Dessa forma, as brincadeiras e jogos têm um papel fundamental, pois proporcionam um ambiente propício à construção do conhecimento, à cooperação e ao desenvolvimento motor, cognitivo e social dos alunos. Ao participar das brincadeiras e jogos, os alunos não apenas desenvolvem suas habilidades físicas, como também aprendem regras, valores e normas sociais, além de desenvolverem a comunicação, o trabalho em equipe e a empatia. O professor, como mediador, deve organizar as atividades de forma a estimular a participação ativa e reflexiva dos alunos, incentivando-os a resolver problemas e construir significados a partir da experiência vivida. Dessa forma, a Educação Física tem um papel educativo e cultural relevante, aproximando os alunos de suas raízes e proporcionando um aprendizado relevante. A interação nas brincadeiras e jogos proporciona a troca de experiências e a aquisição de conhecimentos, o que torna o ensino mais dinâmico, inclusivo e contextualizado.

Palavras chaves: brincadeiras e jogos; região amazônica; interação social dos alunos; sociointeracionismo.

ABSTRACT

The thematization of games and play from the Amazon region in Physical Education, under a socio-interactionist approach, values local culture and promotes learning through social interaction. This perspective considers that knowledge is constructed collectively, taking into account the sociocultural context of the students. Thus, games and play a fundamental role, as they provide an environment conducive to the construction of knowledge, cooperation, and motor, cognitive, and social development of students. By participating in games and play, students not only develop their physical skills, but also learn rules, values, and social norms, in addition to developing communication, teamwork, and empathy. The teacher, as a mediator, must organize activities in a way that stimulates the active and reflective participation of students, encouraging them to solve problems and construct meanings based on their lived experience. In this way, Physical Education has a relevant educational and cultural role, bringing students closer to their roots and providing relevant learning. Interaction in games and play allows for the exchange of experiences and the acquisition of knowledge, which makes teaching more dynamic, inclusive and contextualized.

Key words: games and play in the Amazon region; social interaction of students; socio-interactionism.

SUMÁRIO

Apresentação	7
SEÇÃO 1 - Fundamentos teóricos	8
Levy Vygotsky e a abordagem sociointeracionista	9
Educação Física e a abordagem sociointeracionista	10
SEÇÃO 2 - Tematização das brincadeiras e jogos nas aulas de Educação	14
PLANOS DE AULAS	15
Atividade: Barra-bandeira	16
Atividade: Queimada	17
Atividade: Gato mia	18
Atividade: Sete pecados	19
Atividade: Cabo de guerra	20
Atividade: Manja pega	21
Atividade: Peteca	22
Atividade: Cinco maria	23
Atividade: Corrida da torra	24
CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	26
SOBRE OS AUTORES	27

APRESENTAÇÃO

Caro (a) professor (a) de Educação Física!

Este material didático-pedagógico é resultante da pesquisa intitulada “Brincadeiras e jogos da região Amazônica nas aulas de Educação Física dos anos iniciais do ensino fundamental a partir de uma abordagem sociointeracionista”, que integra ao programa de mestrado profissional em rede nacional – ProEF, que teve como objetivo compreender como o professor de Educação Física tematiza o conteúdo no contexto escolar, quais recursos materiais utilizam para promover brincadeiras e jogos na escola, quais adaptações são feitas e as limitações enfrentadas ao ensinar o conteúdo.

Dessa forma, este trabalho é ainda mais relevante, uma vez que as crianças estão cada vez mais envolvidas com tecnologias e as brincadeiras e jogos que faziam parte do dia a dia, tanto dentro, quanto fora das escolas foram deixados de lado. O produto educacional atende às necessidades, limitações e dificuldades ao abordarem a temática no contexto escolar. O material foi desenvolvido através de uma unidade temática (brincadeiras e jogos) e através do conteúdo selecionado é proposta uma intervenção pedagógica com 08 sequências de atividades de brincadeiras e jogos da região Amazônica no contexto escolar. A unidade didática foi aplicada com os alunos do 5º anos do ensino fundamental anos iniciais.

O professor (a) terá a oportunidade de acompanhar as vivências e experiências do autor não apenas por meio das palavras, mas também por meio das ilustrações (imagens) que acompanharão as sequências didáticas de cada brincadeira e jogo. É importante ressaltar que o material oferece a flexibilidade de aplicar os conteúdos das brincadeiras e jogos em diferentes ambientes: tanto em escolas com quadras disponíveis quanto em escolas sem quadras, onde as atividades são desenvolvidas dentro da sala de aula.

Professor(a), este material foi elaborado considerando nossa realidade compartilhada. Assim como muitos colegas, enfrento desafios semelhantes, como a falta de espaço, de recursos materiais e de tempo para planejar. O presente material tem como objetivo não apenas resolver todas as dificuldades, mas também contribuir para as possibilidades pedagógicas das brincadeiras e jogos tematizados nas aulas de Educação Física no contexto escolar.





SEÇÃO 1 :

Fundamentos teóricos

Iniciamos esta seção fundamentando a teoria da abordagem sociointeracionista , baseada principalmente nos estudos de Lev Vygotsky, enfatiza que o aprendizado ocorre por meio da interação social.



Levy Vygotsky e a abordagem sociointeracionista

Muitos são os estudiosos que pesquisam a relação do desenvolvimento cognitivo por meio da interação entre os indivíduos e o ambiente social. Dentre eles, Levy Vygotsky propôs que o desenvolvimento cognitivo é o resultado da interação entre o indivíduo e o ambiente social. Propôs que o desenvolvimento está dentro de uma Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP).

Lev Semenovitch Vygolsky (1896-1934) nasceu em Orsha, na Bielorrússia. Ele estudou Medicina na Universidade de Moscou e depois se dedicou à Psicologia. Vygotsky é conhecido por suas teorias sobre o desenvolvimento cognitivo e a influência da cultura e da linguagem nesse processo. Filho de uma próspera e culta família judia viveu um longo período em Gomel, também na Bielo-Rússia. Entre outros trabalhos de Lev Vygotsky destacam-se: “A Pedologia de Crianças em Idade Escolar” (1928), “Estudos Sobre a História do Comportamento” (1930, escrito com Luria), “Lições de Psicologia” (1932), “Fundamentos da Pedologia” (1934), “Pensamento e Linguagem” (1934), “Desenvolvimento da Criança Durante a Educação” (1935) e “A Criança Retardada” (1935).



Dentre os principais autores que pesquisam essa relação, podemos citar Alexander Luria (esquerda) fundador da Neuropsicologia Moderna, podemos citar seus livros “Funções Corticais Superiores no Homem” (1966), “O Cérebro em Funcionamento” (1973) e “Problemas Básicos da Neurolinguística” (1976), entre outros estudos; e Alexei Leontiev (direita) que desenvolveu sua própria teoria da atividade que ligava o contexto social com o desenvolvimento, alguns livros publicados estão: “As necessidades e os motivos da atividade” (1961), “Atividade e Consciência” (1972), dentre outros.



As brincadeiras e jogos revela-se como objeto de conhecimento da Educação Física conforme a BNCC (2018). De acordo com Fortuna (2013), a interação proporcionada pelas brincadeiras e jogos, tem como

objetivo a diminuição do egocentrismo e o estímulo à solidariedade e empatia, elementos fundamentais para a construção de amizades. Na abordagem sociointeracionista, destaca-se a importância das brincadeiras e jogos no desenvolvimento da criança. A teoria Histórico-Cultural de Lev Semenovitch Vygotsky (1896-1934), é fundamentada em uma base social de aprendizagem, ou seja, é através das interações sociais que o indivíduo desenvolve suas funções psicológicas superiores. Para Vygotsky, a aprendizagem e o desenvolvimento são aspectos fundamentais, pois o desenvolvimento é impulsionado pela aprendizagem, sendo a interação entre meio e indivíduo um fator crucial nesse processo.

Oliveira (2010), estudiosa de Vygotsky, destaca aspectos relevantes da teoria de Vygotsky. De acordo com a autora, para Vygotsky “o homem biológico se transforma em social através de um processo de internalização e de atividades, comportamentos e signos culturalmente desenvolvidos”. De acordo com Oliveira (2006), o sociointeracionismo,

além de atuar no campo educacional, auxilia na percepção, atenção, memória e no processo de internalização cultural, física ou psicológica.

Para Cebulski (2014), Vygotsky ocupa um lugar de destaque nos estudos de Psicologia e Educação, sobretudo devido à sua abordagem integradora que procura estabelecer relações e dialogar entre diversos aspectos do funcionamento psíquico humano.

Sua obra enfatiza a interação entre planos subjetivos e objetivos, unindo o intelecto e a emoção, a ciência e a arte, o indivíduo e a coletividade.

De acordo com Emiliano e Tomás (2015), Vygotsky sempre buscou uma abordagem fundamentada no desenvolvimento humano.

O desenvolvimento do indivíduo é um processo que se desenvolve através das interações que o indivíduo estabelece no contexto histórico e cultural em que está inserido. Em termos de educação, é perceptível a relevância da relação entre o professor e o aluno, uma vez que é necessário uma relação saudável e boa para que haja uma aprendizagem de qualidade.

[1] Dentre os principais autores que pesquisam essa relação, podemos citar Alexander Luria (esquerda) fundador da Neuropsicologia Moderna, podemos citar seus livros “Funções Corticais Superiores no Homem” (1966), “O Cérebro em Funcionamento” (1973) e “Problemas Básicos da Neurolinguística” (1976), entre outros estudos; e Alexei Leontiev (direita) que desenvolveu sua própria teoria da atividade que ligava o contexto social com o desenvolvimento, alguns livros publicados estão: “As necessidades e os motivos da atividade” (1961), “Atividade e Consciência” (1972), dentre outros.



Educação física e a abordagem sociointeracionista

De acordo com Vygotsky, a interação social é crucial para o desenvolvimento cognitivo, pois é através das trocas interpessoais, sejam colegas, professores ou membros da comunidade, que a criança adquire novos conhecimentos e desenvolve suas capacidades.

Na Educação Física, essa abordagem mostra-se através da promoção de atividades que incentivam a cooperação, a comunicação e a construção coletiva de conhecimento. As brincadeiras e jogos oferecem a oportunidade de estabelecer regras, compartilhar estratégias e desenvolver habilidades motoras e sociais ao mesmo tempo. Dessa forma, o professor atua como mediador do aprendizado, criando desafios e intervenções que estimulam a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) dos alunos, auxiliando-os a atingir níveis mais elevados de compreensão e desempenho. Conforme as constatações teóricas de Vygotsky e, também, com os estudos contemporâneos fundamentados nessa teoria, é possível notar que, por meio das atividades lúdicas, das ações, às vezes,

simples brincadeiras e jogos, as crianças iniciam o processo de aprendizagem, e, posteriormente, adquirem uma série de conhecimentos mais elaborados que serão fundamentais para a construção intelectual, emocional e social.

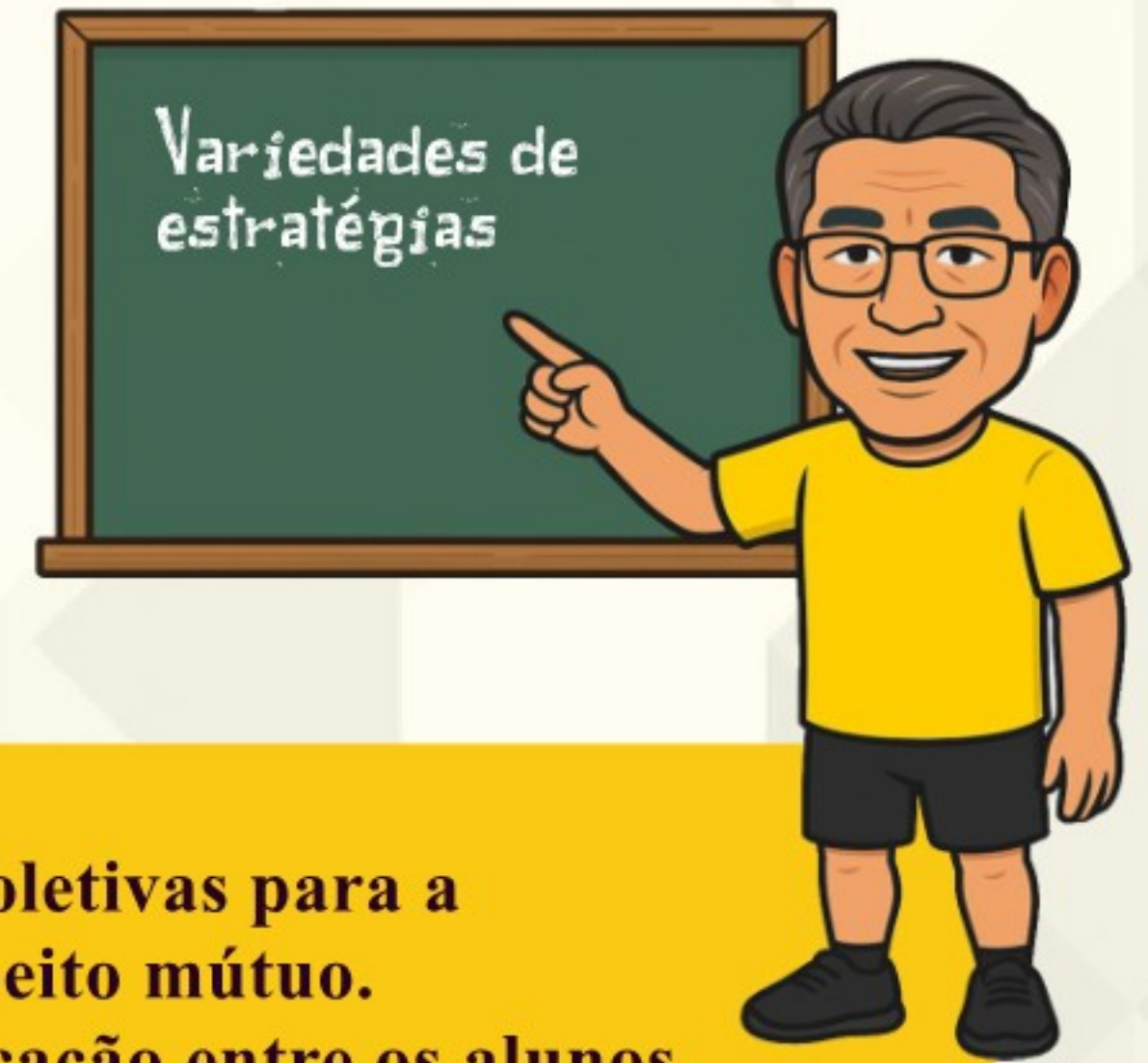
A tematização das brincadeiras e jogos da região Amazônica expressam a cultura e os costumes da região. Os elementos lúdicos desempenham um papel crucial na socialização, preservação das tradições e na construção do conhecimento local. Para Pinto (2006), as atividades lúdicas no Amazonas não são diferem das praticadas em outras regiões. A única diferença reside na maneira como essas atividades são adequadas, ocorrendo em um contexto sócio-histórico-cultural específico, moldado pelas condições específicas da realidade local. Pereira (2020), argumenta que a integração das culturas regionais no ambiente pedagógico não só enriquece a experiência educacional, mas também fortalece a identidade cultural dos alunos e promove um maior entendimento e respeito pela diversidade. realidade escolar (COSTA, et. al. 2015).

Freire e Bock (2017) e Tenório, Silva (2015), os jogos e brincadeiras no ensino fundamental são utilizados pelos professores em sala aula com intuito de promover a criticidade dos alunos no que concerne os valores sociais.

Como podemos desenvolver a abordagem sociointeracionista na Educação Física?

As aulas de Educação Física podem desempenhar um papel relevante na promoção da interação entre os alunos. A estruturação das aulas deve ser fundamentada na interação social, mediação docente e construção coletiva do conhecimento. Além disso, o professor deve criar um ambiente de cooperação e diálogo estimulando a participação ativa dos alunos, bem como oferecer desafios dentro da zona de desenvolvimento proximal. Portanto, A Educação Física orientada pelo sociointeracionismo não se limita à execução de movimentos, mas também busca a construção de conhecimento através da interação, dando ênfase ao papel do outro no aprendizado e promovendo o desenvolvimento global dos alunos.

A Educação Física tem um papel relevante na promoção do sociointeracionismo, permitindo que os professores adotem uma variedade de estratégias em suas aulas, tais como:



- **Estabelecer regras coletivas para a convivência e o respeito mútuo.**
- **Incentivar a comunicação entre os alunos, estimulando o diálogo para a resolução de problemas e tomada de decisões em conjunto.**
- **Valorizar as experiências e os conhecimentos prévios dos estudantes, permitindo que compartilhem suas experiências corporais.**
- **Propor desafios que estejam além do que o aluno pode fazer sozinho, mas que sejam possíveis com a ajuda de colegas ou do professor.**

Ao aplicar essas estratégias, o professor de Educação Física pode contribuir para o desenvolvimento das competências necessárias para promover a interação entre os alunos dentro e fora da escola. A abordagem sociointeracionista na Educação Física dá ênfase ao aprendizado através da interação, da construção coletiva do conhecimento e da mediação do professor. Dessa forma, as aulas tornam-se mais relevantes, inclusivas e democráticas, promovendo um aprendizado efetivo e engajado.



O presente Recurso Educacional tem como objetivo apresentar algumas brincadeiras e jogos da região amazônica, enfatizando a sua relevância no desenvolvimento infantil e no reconhecimento da cultura local. A região amazônica é caracterizada por uma grande variedade cultural e ambiental, abrigando povos indígenas, ribeirinhos e comunidades tradicionais que transmitem seus conhecimentos por meio de atividades lúdicas.

SEÇÃO 2:

Tematização das brincadeiras e jogos nas aulas de Educação Física



As aulas de Educação Física podem se tornar um espaço privilegiado para uma educação integral, proporcionando oportunidades de desenvolvimento motor, emocional, social e cultural. Existem possibilidades que o professor de Educação Física pode adaptar para desenvolver outros conteúdos relacionados. Este episódio relatado concorda com o que Carvalho e colaboradores (2003) sustentam a respeito da importância das brincadeiras e jogos na formação do indivíduo, uma vez que as crianças, em ambientes de lazer (recreio), podem expressar elementos como o convívio social, a cooperação, a ludicidade e a competição.

Dado que as brincadeiras e jogos fazem parte do cotidiano desta faixa etária do 5º ano, a proposta apresentada contribuiu ainda mais para a interação social e a troca de experiências entre os alunos (Santos, 2013; Brasil, 2017). Apresentaremos o planejamento das aulas, bem como algumas atividades desenvolvidas ao longo da pesquisa.



Planos de Aulas

A seguir, apresentaremos alguns exemplos de ações pedagógicas planejadas e executadas durante a nossa experiência investigativa.



Atividade: Barra-bandeira

Objetivo: desenvolver e aprimorar as competências sociais, motoras e cognitivas, o trabalho em equipe e as estratégias de jogo entre os alunos, bem como aspectos de segurança durante a prática de atividades e a relevância do respeito às regras e aos colegas.

Desenvolvimento:

1º Momento – Conversa inicial: explicar o que é a barra-bandeira e explicar como funciona. Considerar a importância da brincadeira para promover a cooperação, interação e respeito entre os colegas.

2º Momento – Atividade: os alunos serão organizados em dois times. Estabelecer as delimitações do campo onde a brincadeira será realizada. O objetivo é retirar a bandeira do campo adversário e trazer para seu próprio campo. A atividade deve ser iniciada ao sinal do professor (apito ou contagem regressiva). Os alunos de cada equipe devem se esforçar para capturar a bandeira do time adversário sem permitir que os alunos da equipe adversária os peguem.

Se isso acontecer, eles ficarão imóveis (feito estátuas) até que algum companheiro os toque e eles possam continuar a partida e ao mesmo tempo, proteger a sua própria bandeira. Durante a atividade, o professor poderá fornecer sugestões ou dicas para aprimorar as táticas dos times.

3º Momento – Conversa final: Após a brincadeira, reunir todos os alunos em um círculo e perguntar qual foi a experiência mais agradável e os desafios enfrentados. Promova uma discussão sobre a relevância do trabalho em equipe e como cada membro pode contribuir para o êxito da equipe.

Recursos materiais: Espaço físico para a realização da atividade (quadra ou campo). As Fitas ou bandeiras servem para marcar as áreas de jogo. Apito para sinalizar o início e o fim da atividade. Material de apoio que apresenta as regras do jogo e dicas de estratégias.

Avaliação: Participação na atividade prática e contribuição para a discussão.

Tematizando :

Bandeira: “Manto do Pajé” (um pano colorido, colar indígena, artesanato)

Campo adversário: “Território da tribo vizinha”

Jogadores: Personagens da floresta - guerreiros, guardiões, curumins

Espaço de jogo: Marcar com cones ou cordas simulando trilhas, rios, árvores

Atividade: Queimada

Objetivo: : Promover a socialização e interação entre os alunos, auxiliando-os a lidar com emoções como frustrações e alegria, além de ensinar sobre vitória e derrota.

Desenvolvimento:

1º Momento – Conversa inicial: apresentação do jogo, apresentando a forma como a queimada funciona, as regras básicas e o objetivo do jogo. Discutir a relevância de se jogar de forma correta, respeitando os adversários e apoiando os colegas de equipe.

2º Momento – Atividade: os alunos serão divididos em duas equipes. Estabelecer as delimitações do campo onde será realizada a brincadeira. O objetivo da queimada é eliminar os jogadores da equipe adversária, acertando-os com a bola, ao mesmo tempo em que se tenta evitar ser atingido pelos arremessos do time adversário. A atividade deve ser iniciada após a sinalização do professor. A equipe que estiver com a bola deve arremessá-la para tentar acertar (queimar) uma pessoa do outro time.

Os jogadores que forem queimados pelo adversário serão enviados para a área do morto a equipe que conseguir queimar todos os jogadores do adversário em primeiro lugar será a vencedora. Durante a atividade, o professor poderá fornecer sugestões ou orientações para aperfeiçoar as táticas das equipes.

3º Momento – Conversa final: após a atividade, reúna os alunos para discutir o que deu certo bem e o que poderia ser aprimorado. Destacar momentos de espírito esportivo, colaboração e esforço individual. Pergunte os alunos sobre o que aprenderam sobre trabalho em equipe, estratégia e respeito às regras.

Recursos materiais: para a execução da atividade (quadra ou campo), use cones ou cordas para delimitar o espaço de jogo. Utilize bolas (preferencialmente leves) e apito para indicar o início e o término da atividade.

Avaliação: a participação na atividade prática e a contribuição para a discussão. Sugira que os alunos reflitam sobre o seu desempenho individual ao final da atividade.

Tematizando :

Bandeira: “Manto do Pajé” (um pano colorido, colar indígena, artesanato)

Campo adversário: “Território da tribo vizinha”

Jogadores: Personagens da floresta: guerreiros, guardiões, curumins

Espaço de jogo: Marcar com cones ou cordas simulando trilhas, rios, árvores

Atividade: Gato mia

Objetivo: : Estimular a percepção auditiva, a concentração e a interação entre os participantes de forma divertida e inclusiva. Além disso, promover a socialização, o cumprimento das normas e o desenvolvimento sensorial.

Desenvolvimento:

1º Momento – Conversa inicial: Reunir os alunos em círculo e perguntar se eles já conhecem a brincadeira. Explicar as regras, enfatizando a importância da escuta atenta e do respeito aos colegas, além de salientar que a atividade não tem como objetivo a competição, mas sim a diversão e a cooperação.

2º Momento – Atividade: Escolher um aluno para ser o “gato” e vendar seus olhos. Os demais alunos devem se dispersar pelo espaço delimitado.

O “gato” caminha pelo espaço e, ao tocar em um colega, diz “Gato Mia!”.

O aluno tocado responde “Miauuu!” disfarçando a sua voz.

O “gato” tenta descobrir quem miou.

Em caso de êxito, o aluno identificado assume a posição de “gato”.

Se errar, o jogo continua até que acerte.

O jogo prosseguirá até que diversos alunos tenham participado.

3º Momento – Conversa final: Perguntar aos alunos como se sentiram durante a brincadeira, enfatizando a relevância da audição e da atenção na atividade, refletindo sobre como os sentidos podem contribuir para a percepção do ambiente e reforçar valores como respeito, paciência e cooperação.

Recursos materiais: Uma venda ou lenço para cobrir os olhos do “gato” e um espaço seguro e delimitado para prevenir acidentes.

Avaliação: Participação ativa na brincadeira, respeito às regras e aos colegas. Atenção e percepção auditiva, além de reflexão e envolvimento na conversa final.

Tematizando

Gato mia:	Animal da floresta canta ou emite som
Jogador vendado:	“Espírito da floresta”
Demais jogadores:	Animais da floresta

Atividade: Sete pecados²

Objetivo: : objetivo da brincadeira sete pecados é desenvolver a agilidade, coordenação motora, atenção e rapidez de raciocínio. Além disso, estimula a interação entre os alunos, o respeito às regras e o desenvolvimento físico e social dos alunos.

Desenvolvimento:

1º Momento – Conversa inicial: Reunir os alunos para uma conversa breve sobre a importância de brincar, se movimentar e respeitar os colegas.

Apresentar a brincadeira "Sete Pecados", explicando que ela envolve corrida, atenção e agilidade. Explicar as regras claramente, esclarecendo dúvidas e enfatizando o respeito pelo colega, é indispensável para o bom andamento da atividade. Dividir os alunos em grupo, sendo um “pegador” e os outros “fujões”.

2º Momento – Atividade: É realizada uma quantidade de buracos de acordo com número de participantes. Os buracos devem ser dispostos em linha reta, contendo o nome de cada participante e sete pedrinhas, que ficam ao lado do seu buraco. As pedrinhas representam os pecados

O objetivo dos outros alunos é atravessar o espaço correndo, indo de uma base a outra, sem serem queimados pelo pegador. Os alunos escolhem um local para não serem queimados.

Quando os alunos estiverem nesse local, o pegador não

poderá arremessar a bola para queimar, mas terá três oportunidades, lançando a bola para o alto,

Uma bola de tamanho reduzido é arremessado para os buracos por um dos alunos, onde ela cai. O dono do buraco deve pegar a bola e perseguir os outros alunos para queimar. Os alunos correrão para uma base em que não podem ser queimados. Cada vez que alcançam com êxito, escapam de um pecado, enquanto aqueles que forem queimados pelo pegador acumularão um pecado. O aluno que acumular sete pecados será submetido ao paredão, onde receberá sete boladas de cada um dos alunos.

Variação: alunos em círculos, um aluno no meio, que lançará a bola para o alto e falará o nome de outro colega, que deverá pegar a bola e tentar queimar outro colega. Os demais correm para a base, onde o pegador não pode queimar, mas dará três chances jogando a bola para o alto para os outros alunos escaparem e serem salvos.

3º Momento – Conversa final: Reunir os alunos para compartilhar a sua experiência durante a brincadeira. Considerar a relevância da atenção e do respeito às regras. Estimular a discussão sobre as estratégias utilizadas para fugir ou queimar. incentivar os valores do jogo limpo, cooperação e amizade.

Recursos materiais: quadra, pátio ou gramado, cones ou cordas para demarcar as bases. Tampinhas ou outro objeto para marcar os “pecados”.

Avaliação: Participação ativa na atividade e envolvimento na brincadeira, respeitando as regras e os colegas na discussão final.

Tematizando

Pecados: Curupira, Iara, Trovão, Vento, Beija-flor, Onça, Rio Amazonas
Base: “local protegido”

Atividade: Cabo de Guerra

Objetivo: estimular o trabalho em equipe, força, resistência e a socialização dos alunos. .

Desenvolvimento:

1º Momento – Conversa inicial: explicar aos alunos que o cabo de guerra é um jogo de força e estratégia, no qual a cooperação entre os membros da equipe é crucial para o êxito. É importante salientar a relevância de se respeitar os colegas e evitar movimentos bruscos para evitar acidentes. Apresentar as regras básicas da brincadeira: duas equipes puxam uma corda em direção opostas e vencem aqueles que conseguirem trazer a marca da corda para o lado oposto. Dividir os alunos de forma equilibrada, considerando tamanho e força para tornar a disputa justa.

2º Momento – Atividade: Marcar um ponto central no chão e na corda para definir a linha de referência. Dividir os alunos em duas equipes iguais, posicionando-os de maneira equilibrada na corda. Explicar que, ao sinal do professor (apito, palma ou contagem regressiva), as equipes devem puxar a corda com força e estratégia.

A equipe que conseguir ultrapassar a linha central com a marca da corda vence. O jogo pode ser repetido várias vezes, trocando os participantes para manter a dinâmica.

3º Momento – Conversa final: Perguntar aos alunos como se sentiram durante a brincadeira. É importante salientar a relevância do trabalho em grupo e da estratégia, e não somente da força, estimulando valores como a cooperação, o respeito e a união. Relacionar a brincadeira com situações da vida em que o esforço coletivo é indispensável para alcançar objetivos.

Recursos materiais: Corda resistente e segura, com marcação no meio. Espaço amplo e seguro, sem obstáculos para prevenir quedas e acidentes. Cones ou marcadores para delimitar as áreas de jogo. Apito para iniciar e finalizar as atividades.

Avaliação: será contínua, observando a participação dos alunos na atividade, a capacidade de trabalhar em grupo e o respeito às regras estabelecidas.

Tematizando

Duas equipes puxando:	grupos de ribeirinhos ou tribos
Corda:	cipó encantado
Marcação central:	Margem do rio / ilha flutuante

Atividade: Manja pega

Objetivo: aprimorar a agilidade, a velocidade, a atenção, a socialização e a interação entre os alunos. Além disso, promove a vivência de regras, o respeito ao próximo.

Desenvolvimento:

1º Momento – Conversa inicial: reunir os alunos e explicar que a atividade será uma brincadeira de pega, onde quem for pego virará o novo pegador. Apresentar as regras com clareza, reforçando a importância do respeito entre os colegas e da segurança durante a atividade (nada de empurrões ou atitudes agressivas). O importante salientar que o mais relevante é participar, se divertir e respeitar o espaço de todos. Verificar se todos demonstraram compreensão e estão dispostos a brincar.

2º Momento – Atividade: Escolher um aluno para iniciar como pegador. Os outros alunos espalham-se pelo espaço delimitado. O pegador deve correr atrás dos colegas e tentar pegar (tocar) alguém. Ao tocar, ele grita: “Manja, pega!”, e o colega tocado torna-se o

novo pegador. O jogo continua com a troca constante de papéis, o que promove a movimentação e interação.

A variação do ritmo pode ser feita mediante comandos do professor: correr com apenas um pé, andar agachado etc., o que torna o jogo mais dinâmico.

3º Momento – Conversa final: Reunir os alunos para conversar sobre a experiência, a sua percepção como pegadores e fugindo do pegador, bem como sobre o respeito às regras, o cuidado ao correr e a relevância de incluir todos. salientar que todos participaram, se movimentaram e se divertiram, reforçando o valor do brincar coletivo.

Recursos materiais: Espaço amplo e seguro (quadra, pátio ou gramado) com limites bem definidos. caso queira inovar: coletes coloridos para identificar o pegador (opcional).

Avaliação: Participação ativa, disposição para brincar, respeito às regras e aos colegas.

Tematizando

Pegador:	Curupira
Alunos correndo:	Aventureiros ou exploradores da floresta
Alunos paralisados:	Enfeitiçados / petrificados pelo Curupira
Alunos que salvam:	Espíritos da floresta

Atividade: Peteca³

Objetivo: aprimorar a coordenação motora, o tempo de reação, a concentração e o equilíbrio corporal, bem como incentivar a socialização, o respeito mútuo e o trabalho em equipe. Além disso, contribui para o conhecimento de jogos da cultura brasileira.

Desenvolvimento:

1º Momento – Conversa inicial: Reunir os alunos e iniciar uma conversa sobre a peteca: alguém já experimentou a brincadeira? Vocês tem conhecimento de sua origem? explicar que a peteca é um jogo tradicional de origem indígena que faz parte da cultura brasileira. apresentar os objetivos da brincadeira e as regras básicas:

Não deixar a peteca cair.

Usar as mãos para batê-la para o alto ou para o lado de outro jogador.

Jogar com respeito e cooperação.

2º Momento – Atividade: Os alunos formam grupos de três, quatro ou mais alunos e recebem uma peteca por grupo.

O objetivo inicial é manter a peteca no ar por um longo

período de tempo, alternando os toques entre os colegas com a mão dominante. Em seguida, os alunos devem rebater a peteca com a mão não dominante, jogar com um pé levantado. Logo após, rebater a peteca acima da cabeça.

3º Momento – Conversa final: Reunir os alunos para conversar sobre a atividade:

Foi fácil manter a peteca no ar?

O que ajudou a melhorar o desempenho?

Como foi trabalhar em equipe ou em dupla?

Destacar a importância da concentração, do controle do corpo e do respeito às regras.

Reforçar a valorização da cultura brasileira e o prazer de aprender brincando.

Recursos materiais: Petecas (podem ser compradas ou confeccionadas com materiais simples: sacos plásticos, papel amassado, penas, fita adesiva tesoura e barbante). Espaço amplo e seguro (quadra, pátio, gramado ou sala com boa circulação).

Avaliação: Participação ativa e engajada na atividade de criação da peteca, controle no manuseio da peteca e capacidade de trabalhar em grupo ou dupla, respeitando as regras e os colegas.

Tematizando

Peteca: Peteca artesanal com penas coloridas (simuladas ou reais)

Jogadores: Crianças da aldeia / guardiões do vento

Atividade: Cinco maria

Objetivo: aprimorar a coordenação motora fina, a precisão, a concentração e a sequência lógica de movimentos. Além disso, resgata elementos da cultura popular e proporcionar momentos de socialização, paciência e consideração pelo tempo do outro.

Desenvolvimento:

1º Momento – Conversa inicial: Iniciar uma conversa sobre brincadeiras antigas ou tradicionais que os alunos conhecem. Apresentar a brincadeira “Cinco Marias”, explicando que ela é muito antiga e popular no Brasil, com variações em diferentes regiões e culturas. Destacar os objetivos e benefícios da brincadeira, tais como o desenvolvimento da coordenação e da concentração, bem como a interação entre os alunos.

2º Momento – Atividade: Dividir os alunos em pequenos grupos ou duplas. Cada grupo receberá cinco saquinhos, cinco pedrinhas, cinco tampas plásticas, ou caroços de pupunha⁴ (as “marias”). Explicar as etapas do jogo (podendo começar com a fase 1 e prosseguir conforme os alunos forem se desenvolvendo):

Fase 1: consiste em arremessar uma maria para o alto, pegar outra no chão e posteriormente, agarrar a lançada.

Fase 2: Repetir, porém, desta vez, pegar duas ao mesmo tempo. E assim por diante, até que consiga pegar todas as marias sem errar. Se o aluno errar, será dada a vez ao colega.

O professor pode auxiliar orientando os movimentos e incentivando quem tiver mais dificuldade.

3º Momento – Conversa final: Reunir os alunos e conversar sobre a experiência:

Ela foi difícil ou fácil? Quais foram os fatores que contribuíram para a melhoria da agilidade e concentração? Qual o sentimento de experimentar uma brincadeira antiga? É possível incentivar o respeito pelo tempo de aprendizagem de cada aluno e a valorização das brincadeiras populares, relacionando a atividade com a importância da coordenação motora, agilidade, concentração e cooperação entre os alunos.

Recursos materiais: Conjuntos de Cinco Marias (pode ser confeccionado com saquinhos de tecido ou meia contendo arroz, areia ou grãos, caroço de pupunha, pedra de seixo e tampinha de garrafa). Local (sala de aula, pátio coberto ou sala de atividades).

Avaliação: participação e envolvimento com a atividade. Respeito às regras e aos colegas. Colaboração e paciência durante a participação dos outros.

Tematizando

Saquinhos ou pedrinhas: Sementes naturais (jarina, tucumã, caroço da pupunha etc) ou bolinhas artesanais

⁴ Planta originária da Amazônia. O fruto é consumido no café da manhã ou como petisco em outros momentos. Também pode ser usado na confecção de bolos, preparado a partir de uma farinha feita do fruto cozido.
Fonte: <https://repositorio.inpa.gov.br/bitstream/1/16239/1/Cultura-da-pupunha.pdf>

Atividade: Corrida da Torra⁵

Objetivo: : desenvolver a coordenação motora ampla, a velocidade e o equilíbrio, além de promover o resgate cultural regional amazônica, incentivando o espírito de equipe e o respeito mútuo entre os alunos.

Desenvolvimento:

1º Momento – Conversa inicial: Iniciar com uma conversa a respeito das brincadeiras tradicionais da região Norte / Amazônica. Apresentar a “Corrida da Torra” e explicar que é inspirada nas corridas que simulam o transporte de toras de madeira ou objetos pesados, como é comum em contextos ribeirinhos e florestais. conversar com os alunos sobre a relevância dos jogos tradicionais na história e na cultura de um povo. Apresentar as regras básicas da brincadeira, enfatizando a relevância do trabalho em equipe e do cuidado com os colegas.

2º Momento – Atividade: Dividir os alunos em equipes com número igual de participantes. Cada equipe deverá carregar um objeto pesado (simbolizando uma “torra”) de um ponto a outro, como em uma corrida de revezamento. A “torra” pode ser simulada com uma garrafa de PET cheia de areia, um bambolê com peso ou uma bola de medicine ball. Cada aluno da equipe corre com a “torra” até um ponto marcado, volta e entrega para o próximo

colega. Todos os membros da equipe devem participar e completar o percurso, sem deixar cair o objeto e respeitando o percurso. Podem ser realizadas diferentes versões, tais como: com obstáculos (cones), correr em zigue zague, em duplas, etc., de modo a aumentar a dificuldade e o desafio.

3º Momento – Conversa final: Reunir os alunos para uma conversa sobre a experiência da brincadeira: Como foi carregar a torra? O que mais contribuiu: a força ou a estratégia? Foi fácil trabalhar em equipe? Considerar a relevância da cooperação, do respeito às diferenças físicas e da superação de desafios. Considerar o valor das brincadeiras culturais como uma forma de aprendizado e preservação das tradições locais.

Recursos materiais: Objetos para simular a “torra”: garrafa de PET cheia de areia, um bambolê com peso ou uma bola de medicine ball. Cones ou fita adesiva para marcar o percurso. Local (quadra, pátio ou gramado).

Avaliação: participação e envolvimento com a atividade. Respeito às regras e aos colegas. Trabalho em equipe e cooperação, coordenação motora, equilíbrio e paciência durante a participação dos outros.

Tematizando

Torra de árvore: "Saco de castanhas" ou "saco de açaí"

Corredores: Castanheiros, açaizeiros ou moradores ribeirinhos

Percurso: Caminho pela mata (pista com obstáculos simples)

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=ZBJ4GyglvW8>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A abordagem sociointeracionista aplicadas às brincadeiras e jogos valoriza a construção de conhecimento através da interação entre os sujeitos e o meio em que estão inseridos. Essa perspectiva, fundamentada principalmente nos estudos de Lev Vygotsky, sustenta que o desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo ocorre de forma integrada, mediada pelas relações sociais e pela linguagem.

A partir desse pressuposto, este material apresentou as aulas ministradas durante a pesquisa de dissertação. O interesse e a participação dos alunos demonstram as contribuições dessa estratégia de ensino, especialmente no que diz respeito ao papel do aluno como protagonista do processo de aprendizagem, pois não é apenas reprodutor de movimentos, mas um construtor ativo desse processo.

Ao considerar as brincadeiras e jogos como práticas culturais e pedagógicas, é possível notar que eles não apenas promovem o movimento e o entretenimento, como também atuam como ferramentas fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem. A ludicidade, neste contexto, deixa de ser um momento de pausa para se tornar um espaço potencial de aprendizagem significativa, onde o aluno é o protagonista de sua própria formação.

A (in)teração, entendida como o fluxo contínuo constante de experiências, conhecimentos, emoções e aprendizados, promove a autonomia, a cooperação e o respeito à diversidade, valores fundamentais para a formação integral dos alunos. A interação, Quando conduzida de forma intencional pelo professor, favorece o desenvolvimento da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), aumentando as capacidades dos alunos por meio da ajuda de colegas mais experientes ou do próprio professor. Dessa forma, trabalhar com brincadeiras e jogos sob uma abordagem sociointeracionista implica reconhecer o potencial educativo do brincar, respeitar os conhecimentos prévios dos alunos, promover a cultura popular e desenvolver práticas pedagógicas que estejam relacionadas à vida, à realidade social e ao desenvolvimento integral dos alunos.

Dessa forma, mais do que uma atividade complementar, as brincadeiras e jogos são experiências pedagógicas transformadoras, que, se planejadas com intencionalidade e sensibilidade, tornam-se ferramentas poderosas para a construção de uma educação mais humana, inclusiva e relevante.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FORTUNA, Tânia Ramos. Por uma pedagogia do brincar. Presença Pedagógica. Belo Horizonte, ano 19, n.109, p.30-35, jan./fev. 2013. ISSN 1413-1862

OLIVEIRA, Marta Khool de. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico. São Paulo, Scipione; 5ª edição, 2010.

OLIVEIRA, Marta Kohl. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio histórico. São Paulo: Scipione, 2006.

PINTO, Raimundo Inácio da Costa. “Os jogos e as brincadeiras de rua pulando o muro das escolas públicas da Cidade de Maués no Amazonas”. Dissertação (mestrado). 200 f. Programa de pós-graduação em Educação stricto sensu. Universidade de Sorocaba. Sorocaba, SP, 2006.

SANTOS, T. R. L. Um resgate das brincadeiras de infância: o ensinar a brincar entre pais e filhos. ÁGORA Revista Eletrônica, v. 9, n. 17, p. 76-86, dez. 2013.

TENÓRIO, Jederson Garbin; SILVA, Cinthia Lopes da. Educação Física escolar e Artes: Experiência Pedagógica a partir de Jogos e Brincadeiras. SALUSVITA. Bauru, v. 34, n. 3, p. 417-436, 2015.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente - o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo, Martins Fontes, 1994.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

CARVALHO, A. M. de A., MAGALHÃES, C. M. C., PONTES, F. A. R., BICHARA, I. D. (Org.). Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CEBULSKI, Márcia Cristina. Um diálogo entre Vygotsky e o sistema teórico da afetividade ampliada: o teatro na educação básica e o desenvolvimento socioemocional humano, 2014. 460 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014.

COSTA, S; et. al. Jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de educação física escolar. Fiep Bulletin – Volume 85, Special Edition – Aticle I, 2015.

EMILIANO, Joyce Monteiro; TOMÁS, Débora Nogueira. Vygotsky: a relação entre afetividade, desenvolvimento e aprendizagem e suas implicações na prática docente. Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade. Bebedouro, SP, v. 2, n. 1, p.59-72, 2015.

FREIRE, Marilia; Bock, Ana Mercês Bahia. Significações de jogo: Um estudo com professores de Educação Física. Motrivivência, Florianópolis/SC, v. 29, n. 52, p. 173-190, setembro/2017.

SOBRE OS AUTORES

Eduardo Nunes Fogasso

Mestre em Educação Física pela Universidade Federal do Amazonas (2025) no Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF). Graduado em Educação Física pelo Centro Universitário do Norte – UNINORTE (2015). Atualmente é professor efetivo da Secretaria Municipal de Educação – SEMED – Manaus /AM.



Minerva Leopoldina de Castro Amorim

Graduada em Educação Física pela Universidade Federal do Amazonas (2003), Mestrado em Atividade Física Adaptada pela Faculdade de Ciências do Desporto da Universidade do Porto (2006), Doutorado em Ciências do Desporto pela Faculdade de Ciências do Desporto da Universidade do Porto (2010) e Pós Doutorado em Educação Física na Universidade Federal de São Carlos (2023). Coordenadora do Programa de Atividades Motoras para Deficientes - PROAMDE. Atualmente está como presidente da Associação Brasileira de Atividades Motoras Adaptadas - SOBAMA

